

MENORES Y TECNOADICCIONES

Estudio empírico



Índice

Introducción.....	3
1. Objetivos e hipótesis del estudio	4
2. Método	5
2.1. Participantes	5
2.2. Variables del estudio.....	6
2.3. Materiales	6
2.4. Procedimiento	7
3. Resultados	9
3.1. Descripción de la muestra	9
3.2. Análisis de las respuestas al cuestionario	11
a) Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías	11
b) Frecuencia de asistencia a los Cybercentros	21
c) Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías	25
d) Lugar de uso de las Nuevas Tecnologías.....	36
e) Tiempo diario de uso de las Nuevas Tecnologías	49
f) Síntomas característicos de las adicciones.....	53
4. Discusión de los resultados.....	56
5. Conclusiones.....	61

Introducción

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son un fenómeno relativamente reciente que ha generado importantes cambios en nuestra sociedad. Algunos expertos consideran que, a raíz de la implantación de este tipo de instrumentos, ha cambiado hasta nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos.

Los efectos de este tipo de aparatos han sido muy diversos. En algunos casos han servido para aumentar la calidad de vida de las personas, pero en otros, han llegado a provocarles problemas. En la actualidad, no existe un consenso acerca de su verdadero potencial. Hay muchos argumentos en contra y también a favor de su uso, que en ninguno de los casos llegan a ser concluyentes y determinantes.

En nuestros días, se considera que uno de los mayores inconvenientes de las Nuevas Tecnologías es su importante poder adictivo. Por este motivo, numerosos expertos consideran que determinados comportamientos desajustados en referencia a su uso, deberían ser entendidos como síntomas de un comportamiento adictivo.

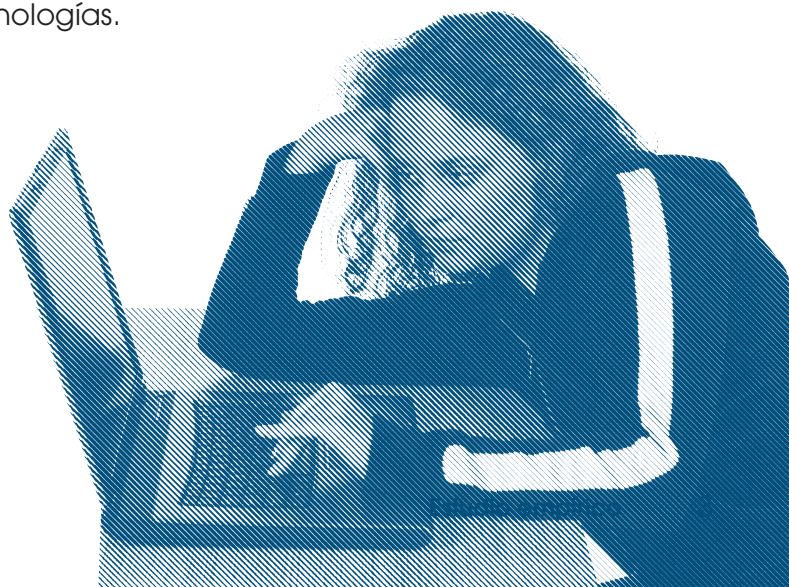
A diferencia de lo que ocurre con las adicciones a sustancias, en el caso de las Nuevas Tecnologías, se considera que su uso no es algo negativo en su mero. Sin embargo, es importante determinar hasta que punto ese uso puede convertirse en un abuso y terminar desencadenando un problema en la persona.

Los estudios que han intentado determinar un perfil de personalidad de las personas más vulnerables a sufrir este tipo de problemas no han podido extraer conclusiones determinantes. Hoy por hoy, sabemos que determinadas características individuales y del entorno, pueden hacer a una persona más vulnerable a desarrollar una adicción de este tipo, sin embargo, sabemos que el perfil de adictos a las Nuevas Tecnologías es muy variado.

En nuestra sociedad, la población que mayor riesgo tiene de perder el control en el uso que hace de este tipo de aparatos son los adolescentes. Las características de esta etapa evolutiva, unidas a la disponibilidad cada vez mayor de acceder a ellas, convierten a este colectivo en sujetos muy vulnerables.

Los menores de hoy en día, han nacido y crecido con las Nuevas Tecnologías.

Estos aparatos son para ellos, en muchas ocasiones, una señal de identidad. Por este motivo, es casi imposible imaginarse a un adolescente que no haga uso de ellas.



Como ya hemos comentado anteriormente, no es malo que los menores utilicen estos aparatos, es más, se considera que si lo hacen de forma segura y responsable pueden beneficiarse de las múltiples ventajas que presentan. Sin embargo, llama la atención el creciente número de chicos y chicas que están empezando a desarrollar comportamientos adictivos en torno a las Nuevas Tecnologías.

En muchas ocasiones, los adolescentes llegan incluso a cambiar sus hábitos y costumbres de vida para adaptarlos a las Nuevas Tecnologías. Algunos adolescentes reconocen haber dejado de quedar con sus amigos por estar más tiempo conectado a Internet, o abandonar el equipo de fútbol porque los entrenamientos no les permiten ver una determinada serie de televisión, o haber robado dinero a sus padres para poder recargar el saldo de la tarjeta de su teléfono móvil, o haberse mostrado agresivos con sus padres cuando le piden que apague la videoconsola...

En la actualidad, los trabajos de investigación que aluden a este tipo de problemas son escasos. Por este motivo, se considera que es necesario realizar más estudios que nos permitan estudiar el fenómeno de la Adicción a las Nuevas Tecnologías de forma más exhaustiva.

1. Objetivos e hipótesis del estudio

Los **objetivos** que se plantearon en el siguiente trabajo son los siguientes:

1. Realizar un análisis descriptivo de la frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías (Internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión) por parte de los menores.
2. Detectar posibles situaciones conflictivas, como síntomas de adicción y problemas interpersonales, derivados del uso de este tipo de instrumentos.
3. Determinar la percepción que los menores tienen acerca del uso que hacen de este tipo de aparatos y de sus consecuencias.

En función de estos objetivos, nos planteamos las siguientes **hipótesis** exploratorias:

- H₁**: El uso de las Nuevas tecnologías es un fenómeno generalizado. Los menores las utilizan con una frecuencia diaria de al menos una hora.
- H₂**: El uso habitual de las Nuevas Tecnologías se realiza en el propio hogar.
- H₃**: Existen diferencias significativas en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo.
- H₄**: El tiempo de uso de las Nuevas Tecnologías aumenta con la edad, entre los 12 y los 17 años.
- H₅**: La frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías es diferente en función del tipo de centro en el que están escolarizados los menores (público, concertado, privado).

- H₆:** El porcentaje de menores que presenta síntomas de adicción a las Nuevas Tecnologías, se estima similar al de otras adicciones conductuales como el juego patológico, que presenta una prevalencia del 2,4%.
- H₇:** Las Nuevas Tecnologías interfieren en la vida de los menores generando problemas familiares, personales o sociales al menos en uno de cada diez casos.

2. Método

2.1. Participantes

El estudio se llevó a cabo con una muestra de 1710 menores escolarizados en la Comunidad de Madrid.

A través de la Asociación Protégeles, se solicitó la participación en el estudio a diversos centros de la comunidad de Madrid. La Asociación, que imparte conferencias a nivel nacional acerca del uso seguro y responsable de Internet y el teléfono móvil, contactó telefónicamente con aquellos centros en los cuales se iba a impartir este tipo de conferencias durante los meses de enero y febrero del 2008, periodo determinado por los investigadores de este estudio para la aplicación de la prueba.

Además de solicitarles su colaboración, en la misma llamada telefónica, se le explicaba al orientador o director del centro los objetivos del estudio.

Se descartaron todos aquellos centros que estaban fuera de la Comunidad de Madrid, por considerar que quedaban fuera de los límites previstos para esta investigación.

En general, la aceptación fue buena, de los 8 centros seleccionados previamente, solo 2 rechazaron participar en el estudio, argumentando que sus alumnos ya habían participado en otros estudios ese mismo periodo escolar y consideraban excesiva una prueba más.

Dentro de la muestra se incluyeron a todos los sujetos de los diversos centros matriculados en Secundaria y Bachillerato. Los criterios de exclusión que se determinaron se recogen en la **tabla 26**:

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN DE LA MUESTRA

1. Sujetos mayores de 18 años, por considerar que habían superado el límite de edad marcado en los objetivos de este estudio.
2. Sujetos que no respondían a las preguntas de edad y/o sexo.
3. Sujetos que no respondían a todas las opciones de las preguntas 1 y/o 2. La respuesta completa a los dos apartados de cada una de estas preguntas se consideraba un requisito imprescindible para dar por válido el cuestionario.
4. Sujetos que señalaban más de una opción en alguna de las preguntas.

Tabla 26: Criterios de exclusión de la muestra.

2.2. Variables del estudio

Las variables dependientes que se determinaron para la realización del estudio, extraídas de las respuestas del cuestionario, son:

- Datos sociodemográficos: edad, sexo y titularidad del centro de estudio.
- Frecuencia del uso de las Nuevas Tecnologías.
- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías.
- Presencia de síntomas relacionados con conductas adictivas en el uso de este tipo de instrumentos.

2.3. Materiales

Teniendo en cuenta los objetivos y las características de la muestra del presente estudio, se diseñó un instrumento de evaluación: el **Cuestionario de Detección de Nuevas Adicciones (DENA)** (Anexo 1).

Inicialmente, en la primera hoja, aparecen las instrucciones de cómo ha de rellenarse el cuestionario. En ellas, se introdujeron una serie de indicaciones que se consideraron necesarias para su correcta contestación.

El cuestionario como tal se divide en seis apartados: los dos primeros, de forma general, aluden a la frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías y a la percepción subjetiva de algún tipo de problema derivado de este uso. Los cuatro apartados restantes, hacen referencia a cada una de las tecnologías estudiada: Internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión.

Además, al inicio del cuestionario, se recoge tres datos sociodemográficos: edad, sexo y titularidad del centro de estudio. Para asegurarnos la confidencialidad y sinceridad de los participantes, no se les pidieron datos que pudieran llegar a identificarles. Con esto, se intentó evitar que los menores deformasen la realidad para ocultar unos hechos que no desearan dar a conocer.

La estructura de las dos primeras partes es semejante, respetando el orden de presentación de los ítems y ofreciendo cuatro alternativas de respuesta de menor a mayor utilización o percepción de problema, respectivamente. En las indicaciones previas al cuestionario se indicaba que solo se debe señalar una única respuesta a cada uno de los apartados de ambas preguntas.

La estructura de los cuatro apartados restantes también es similar. Cada uno de ellos está formado por doce preguntas. La primera de ellas hace referencia al lugar de uso, ofreciéndose tres alternativas de respuesta adaptadas a cada uno de los aparatos. En las indicaciones previas se señala que solo debe de señalarse una respuesta considerando el lugar más habitual de uso.

Las preguntas dos y tres recogen información acerca frecuencia semanal y diaria de uso. El tiempo semanal ofrece cuatro alternativas de respuesta, en intervalos de tiempo, mientras que el tiempo diario ofrece seis alternativas de respuesta, en horas. En las indicaciones previas se indica que deben de señalar aquella opción que mas se adecue a sus hábitos, sin tener en cuenta situaciones excepcionales. Además, se señala que en el

tiempo total de uso deben de tener en cuenta el tiempo que pasan utilizando los aparatos aunque a la vez estén haciendo otra actividad.

En el apartado 5, referente al uso del teléfono móvil, se incluyó una pregunta que acerca de la persona que se hacía cargo de pagar las facturas o el saldo de la tarjeta. En este caso, también se ofrecen tres alternativas de respuesta, considerando como válidas solo la señal de una de ellas.

El resto de preguntas de estos cuatro apartados aluden a comportamientos sintomáticos, indicadores de adicción. Cada uno de ellos tiene cuatro posibles respuestas en base a la frecuencia. Las opciones de respuesta se presentan en un cuadro, igual en las cuatro preguntas, que recoge, en una escala tipo Lickert, las cuatro opciones de menor a mayor (nunca, a veces, con frecuencia y siempre).

2.4. Procedimiento

a) Elaboración del cuestionario

En base a los trabajos de investigación realizados sobre este tipo de adicciones y a los criterios diagnósticos propuestos por distintos investigadores, se elaboró una batería de ítems, que posteriormente fue evaluada por ó expertos.

Una vez depurados y definidos los ítems del cuestionario, la redacción de cada uno de ellos y las alternativas de respuesta, se diseñó la estructura de cada una de las partes.

Los ítems se redactaron de forma sencilla, con un lenguaje adaptado a las características de la muestra de estudio. Para evitar confusiones, se evitó el uso de términos técnicos y de dobles negaciones que pueden llegar a generar confusión.

Para evitar que la tendencia de respuesta a la opción central, se eligió un número par de opciones para las escalas cuantitativas de respuesta. Además, para facilitar su lectura y respuesta rápida, las categorías se dispusieron en tablas.

b) Prueba piloto del cuestionario

Una vez que el cuestionario fue evaluado y aprobado por el grupo de expertos, se procedió a realizar una prueba piloto.

El cuestionario fue aplicado a un grupo de sujetos (140 en total) de cada uno de los cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato. Los cuatro grupos de ESO estaban formados por una media de 25 alumnos y los dos cursos de Bachillerato por 20. Se pidió a los sujetos que informasen acerca de cualquier duda que se les plantease a la hora de contestar a las preguntas de cuestionario.

A partir del análisis de estas respuestas al cuestionario, se constató que los sujetos comprendían el contenido de todas las preguntas y sabían responder a ellas, por lo que no se consideró necesario modificar ninguna. Sin embargo, si se detectaron dudas acerca de la forma correcta de responder a ellas. Para evitar estas dudas, se elaboraron una serie de pautas (tabla 27), que se incluyeron en la primera página del cuestionario.

PAUTAS PARA RELLENAR EL CUESTIONARIO

1. Leer atentamente cada las preguntas y responder a cada una de ellas marcando con una cruz la casilla que mejor identifica mi comportamiento.
2. El cuestionario es anónimo. Como datos personales, solo hay que poner la edad y el sexo (v: varón y m: mujer)
3. En las preguntas 1 y 2 es imprescindible responder a cada uno de los apartados.
4. Las preguntas 3, 4, 5 y 6 sólo se responden si corresponde, es decir, si la tecnología a la que aluden si utiliza. (Por ejemplo, si una persona no juega nunca a los videojuegos, todas los apartados de la pregunta 4 quedarían en blanco)
5. En el apartado 1 de las preguntas 3, 4, 5 y 6, que hace referencia al lugar en el que se emplean los aparatos, hay que responder solo a una opción: el lugar donde es mas frecuente su uso. (Por ejemplo: si una persona ve la televisión en distintas partes de la casa, debe de señalar aquel lugar donde pasa mas tiempo viéndola).
6. En los apartados 3 de las preguntas 3, 4, 5 y 6, que hacen referencia al tiempo de uso, hay que tener en cuenta que el 1 abarca el período de tiempo entre nada y 1 y así sucesivamente.
7. En las preguntas referentes al tiempo, hay que señalar el tiempo que suele ser habitual, sin tener en cuenta excepciones de situaciones o de días determinados.
8. El tiempo de uso del móvil, no sólo hace referencia al tiempo en el que se está hablando, sino también al tiempo en el que se usa para mandar mensajes, o se está atento de recibir respuesta a ellos y también al tiempo que se emplea para jugar a sus juegos o conectarse a Internet.
9. En el tiempo de uso hay que señalar el tiempo total, incluso aquel que ocurre mientras se está utilizando el aparato y haciendo otra actividad. (por ejemplo: si mientras se cena se está viendo la televisión, el tiempo de la cena hay que incluirlo en las horas dedicadas a ver este aparato).
10. En la pregunta 5.2., que hace referencia la persona que se hace cargo del gasto del teléfono móvil, hay que señalar aquella que lo hace normalmente, sin tener en cuenta recargas excepcionales, y que paga una mayor cantidad de dinero.

Tabla 27: Pautas para rellenar el cuestionario.

c) Procedimiento de aplicación

El cuestionario fue aplicado por tres psicólogos diferentes, pertenecientes a la Asociación Protégeles, que habían sido entrenados previamente acerca del modo de hacerlo.

La prueba se pasaba en los propios centros antes de iniciar la conferencia. Por este motivo, aunque cada uno de los menores respondía de forma individual al cuestionario, la aplicación era colectiva. El número de sujetos evaluados de forma simultanea, dependía del tamaño de la clase, aunque en ninguno de los casos se superaron los 30 sujetos.

Después de repartir los cuestionarios, se pedía a los participantes que leyesen atentamente las pautas de la primera hoja y contestasen a cada una de las preguntas de forma individual y sincera. Se les informaba de que el objetivo del estudio era poder determinar los hábitos de uso de las Nuevas Tecnologías en menores.

A pesar de que el número de ítems del cuestionario resulta elevado, su respuesta es sencilla y rápida, por lo que el tiempo medio de respuesta al mismo oscilaba entre 15-20 minutos.

3. Resultados

3.1. Descripción de la muestra

El número total de participantes en el estudio fue de 1710, de los cuales el 40,88% eran mujeres y el 59,12% varones. (Gráfico 38).

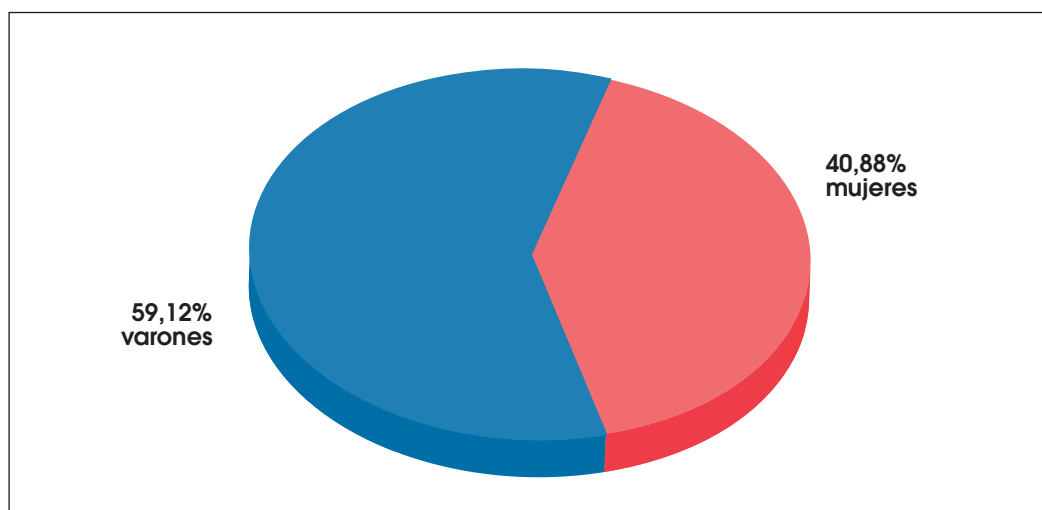


Gráfico 38: Muestra en función del sexo.

La edad media de los participantes fue de 14,03, con una desviación típica de 1,37 y un rango de variación de entre 12 y 17 años. La edad media de las mujeres era de 14,5, con una desviación típica de 1,36, mientras que la media de los varones era de 14,01, con una desviación típica de 1,48.

El 16,9% de la muestra tenía 12 años, el 20,5% 13 años, el 21,6% 14 años, el 27,5% 15 años, el 9,9% 16 años y el 3,5% 17 años. (Tabla 28. Gráfico 39).

Edad	N	%
12 años	290	16,9
13 años	350	20,5
14 años	370	21,6
15 años	471	27,5
16 años	169	9,9
17 años	60	3,5

Tabla 28: Porcentaje de sujetos en función de la edad.

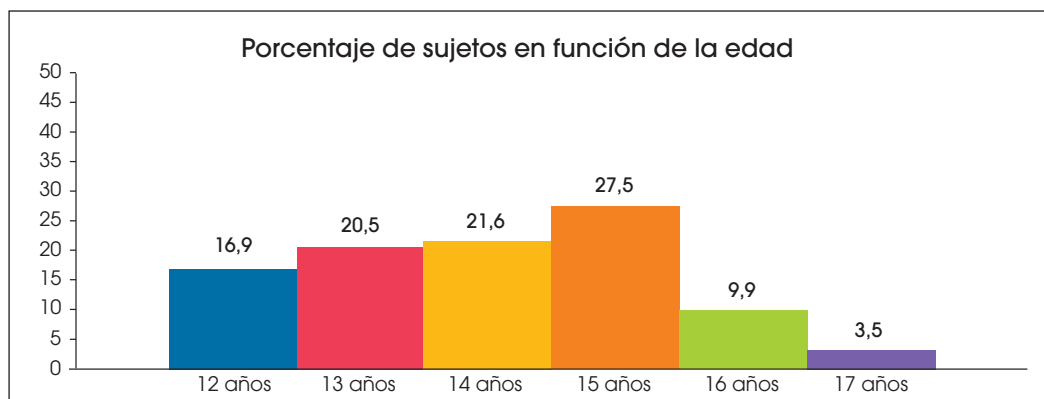


Gráfico 39: Porcentaje de sujetos en función de la edad.

El porcentaje de sujetos pertenecientes a cada uno de estos centros, así como la titularidad de cada uno de ellos, se recoge en la [tabla 29](#) y en el [gráfico 40](#).

Centro	Titularidad	N	Porcentaje de menores en la muestra
1	Concertado	432	25,3
2	Privado	352	20,6
3	Privado	283	16,5
4	Público	201	11,7
5	Concertado	243	14,2
6	Concertado	199	11,6

Tabla 29: Titularidad de los centros y porcentaje de menores en ellos.

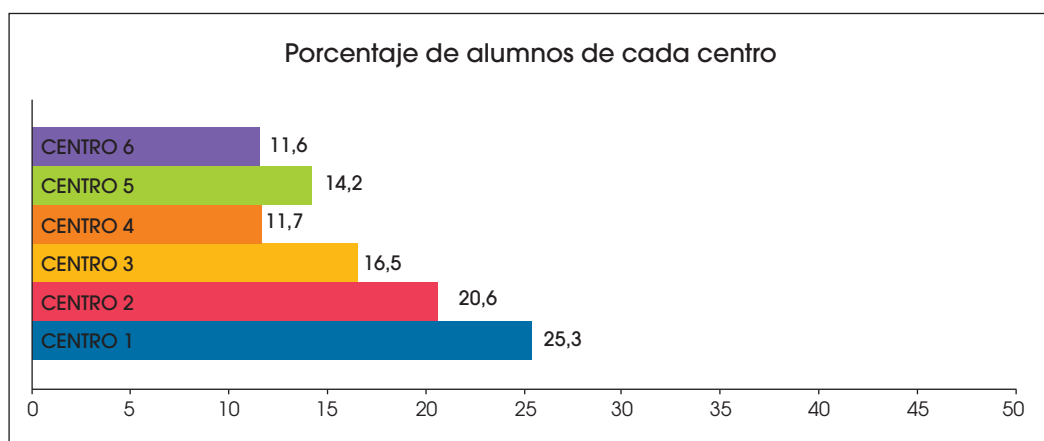


Gráfico 40: Porcentaje de alumnos de cada centro.

Por lo tanto, el 11,7% de los menores de la muestra están escolarizados en un centro público, el 37,1% en un centro privado y el 51,1% en un centro concertado. ([Gráfico 41](#)).

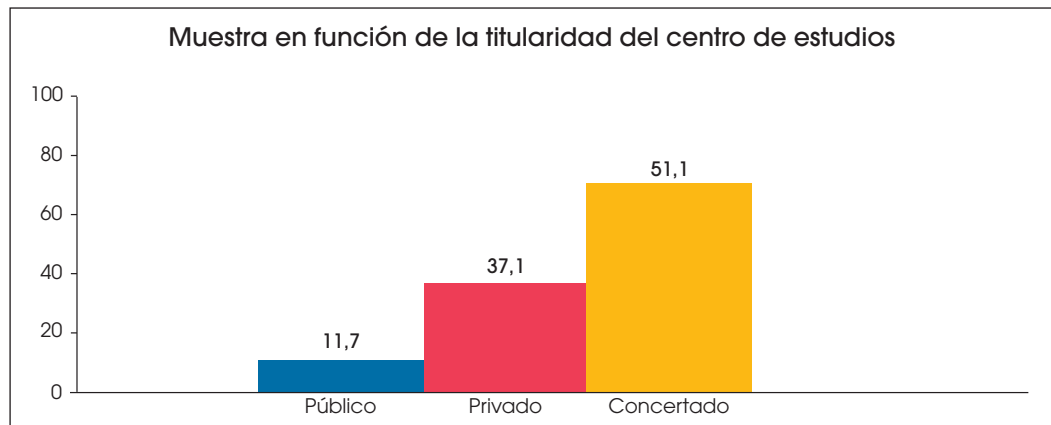


Gráfico 41: Muestra en función de la titularidad del centro de estudios.

3.2. Análisis de las respuestas al cuestionario

Los datos fueron analizados a través del paquete estadístico Statistics Package for Social Sciences (SPSS).

En primer lugar se llevó a cabo un análisis descriptivo de las variables socio-demográficas, que fue empleado para señalar las características generales de la muestra del estudio.

Posteriormente se analizaron las puntuaciones del cuestionario administrado en función de las hipótesis planteadas y de los objetivos de la investigación. A partir de este análisis se estableció:

- a) Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías**
- b) Frecuencia de asistencia a los Cibercentros**
- c) Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías**
- d) Lugar de uso de las Nuevas Tecnologías**
- e) Tiempo diario de uso de las Nuevas Tecnologías**
- f) Síntomas característicos de las adicciones**

Para analizar cada una de estas variables, se dividió a la muestra en diferentes grupos. En primer lugar, se obtuvieron datos de la muestra en general y posteriormente se compararon los resultados en función del sexo, la edad, la interacción de ambas variables y el tipo de centro en el que estaban escolarizados los menores.

Los resultados se muestran a continuación:

a) Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías

Las respuestas a la primera pregunta del cuestionario DENA, que hace referencia a la frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías, se analizaron en función de tres variables: sexo, edad y tipo de centro en el que estaban escolarizados los menores. Los resultados de estos análisis se muestran a continuación.

- Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías a nivel general

La frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías, a nivel general, se muestra en la **tabla 30** y en el **gráfico 42**:

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet	51	2,98	164	9,59	779	45,56	716	41,87
Videojuegos	271	15,85	494	28,89	774	45,26	171	10,00
T. Móvil	162	9,47	166	9,71	446	26,08	936	54,73
Televisión	10	0,58	37	2,16	311	18,19	1352	79,06

Tabla 30: Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías.

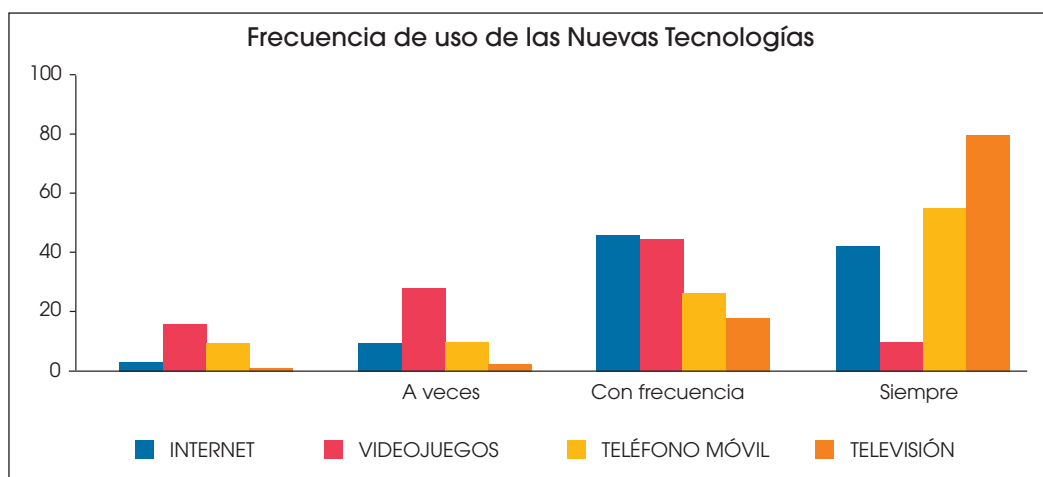


Gráfico 42: Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías.

- Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo

En la **tabla 31** se presentan los datos de frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo de los encuestados. En los **gráficos 43, 44, 45** y **46** se muestran de forma gráfica estos mismos datos.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
Mujeres	9	1,29	53	7,58	322	46,06	315	45,06
Varones	42	4,15	111	10,98	458	45,30	400	39,56
Videojuegos								
Mujeres	220	31,47	294	42,06	169	24,18	16	2,29
Varones	51	5,04	201	19,88	604	59,74	155	15,33
T. móvil								
Mujeres	44	6,29	46	6,58	160	22,89	449	64,23
Varones	118	11,67	120	11,87	286	28,29	487	48,17
Televisión								
Mujeres	3	0,43	9	1,29	140	20,02	547	78,25
Varones	7	0,69	28	2,77	171	16,91	805	79,62

Tabla 31: Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo.

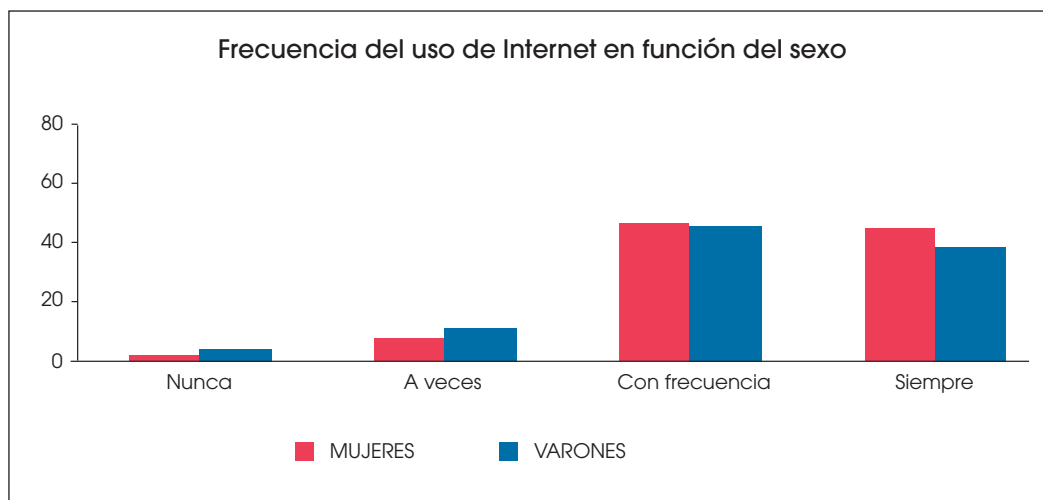


Gráfico 43: Frecuencia del uso de Internet en función del sexo.

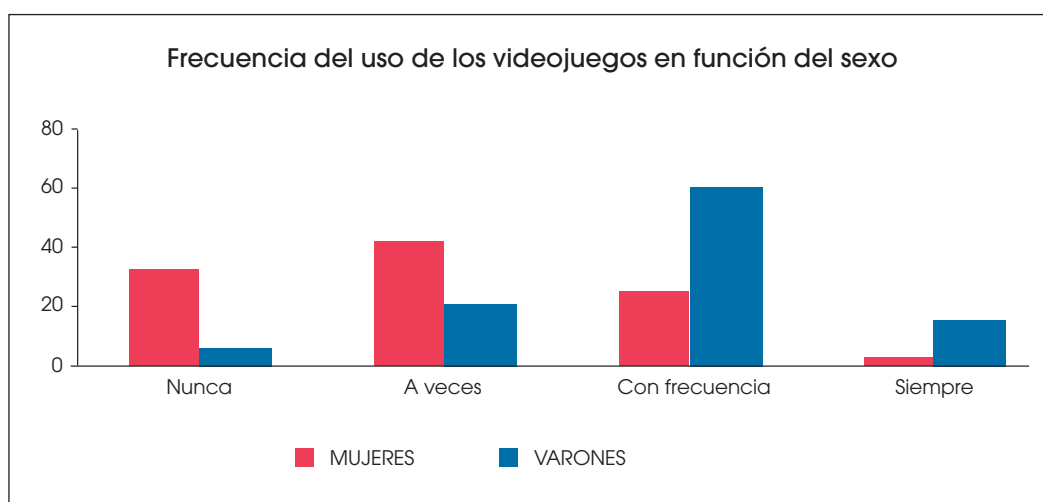


Gráfico 44: Frecuencia del uso de los videojuegos en función del sexo.

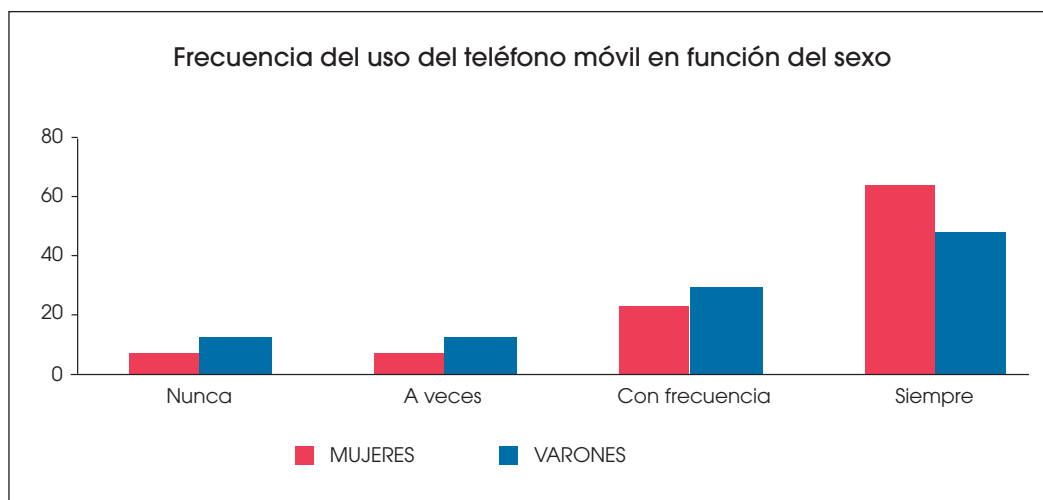


Gráfico 45: Frecuencia del uso del teléfono móvil en función del sexo.

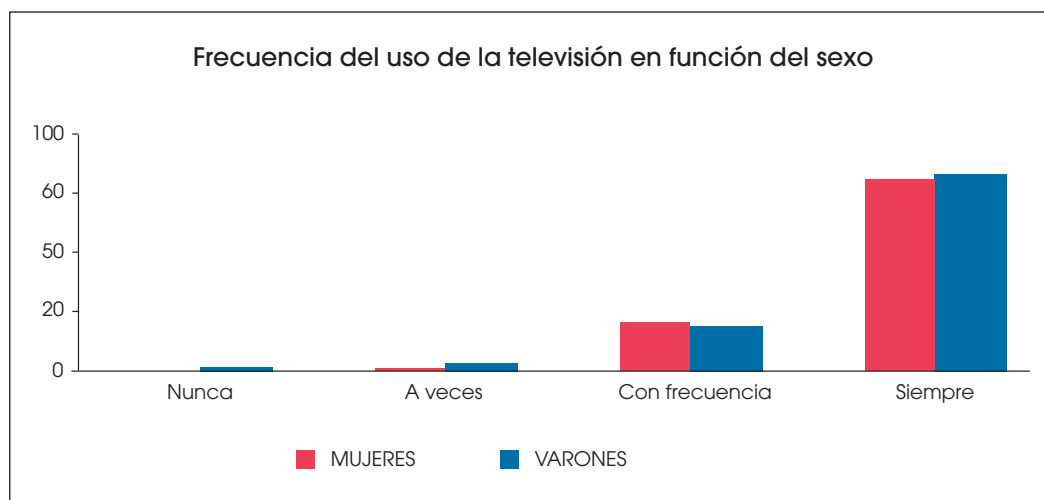


Gráfico 46: Frecuencia del uso de la televisión en función del sexo.

Para analizar las diferencias en esta variable, se realizaron pruebas de Chi-cuadrado. Los resultados se muestran en la [tabla 32](#):

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	19,40	3	0,001 *
Videojuegos	436,89	3	0,001 *
Teléfono móvil	48,62	3	0,001 *
Televisión	6,99	3	0,072

Tabla 32: Valores de χ^2 para la comparación de frecuencia de uso y género.

A partir de estos datos, se puede afirmar que Internet, el teléfono móvil y los videojuegos son usados de forma diferencial en función del sexo, mientras que la televisión no presenta diferencias significativas en función de esta variable.

Las mujeres utilizan Internet y el teléfono móvil con mayor frecuencia que los varones, mientras que estos utilizan más habitualmente los videojuegos.

- Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad

Los datos acerca de la frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad de los sujetos de la muestra se presentan en la [tabla 33](#) y en los [gráficos 47, 48, 49 y 50](#).

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
12 años	12	4,13	43	14,83	173	59,65	62	21,38
13 años	15	4,28	39	11,14	171	48,86	125	35,71
14 años	14	3,78	35	9,46	166	44,86	155	41,89
15 años	7	1,47	34	7,22	180	38,22	250	53,08
16 años	2	1,18	10	5,92	68	40,24	89	52,66
17 años	1	1,67	3	5,00	22	36,67	34	56,67
Videojuegos								
12 años	19	6,55	92	31,72	152	52,41	27	9,31
13 años	32	9,14	89	25,43	192	54,86	36	10,28
14 años	76	20,54	118	31,89	143	38,65	33	8,92
15 años	98	20,81	120	25,48	196	41,61	57	12,10
16 años	34	20,12	56	33,14	69	40,83	10	5,92
17 años	12	20	20	33,33	21	35,00	7	11,67
T. móvil								
12 años	60	20,69	48	16,55	96	33,10	86	29,65
13 años	46	13,14	35	10,00	107	30,57	162	46,28
14 años	29	7,84	29	7,84	83	22,43	229	61,89
15 años	21	4,46	40	8,49	117	24,84	293	62,21
16 años	6	3,55	11	6,51	33	19,53	119	70,41
17 años	0	---	3	5,00	10	16,67	47	78,33
Televisión								
12 años	1	0,34	11	3,79	59	20,34	219	75,52
13 años	2	0,57	5	1,43	74	21,14	269	76,86
14 años	2	0,54	3	0,81	67	18,11	298	80,54
15 años	1	0,21	11	2,33	74	15,71	385	81,74
16 años	2	1,18	6	3,55	27	15,98	134	79,29
17 años	2	3,33	1	1,67	10	16,67	47	78,33

Tabla 33: Frecuencia del uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad.

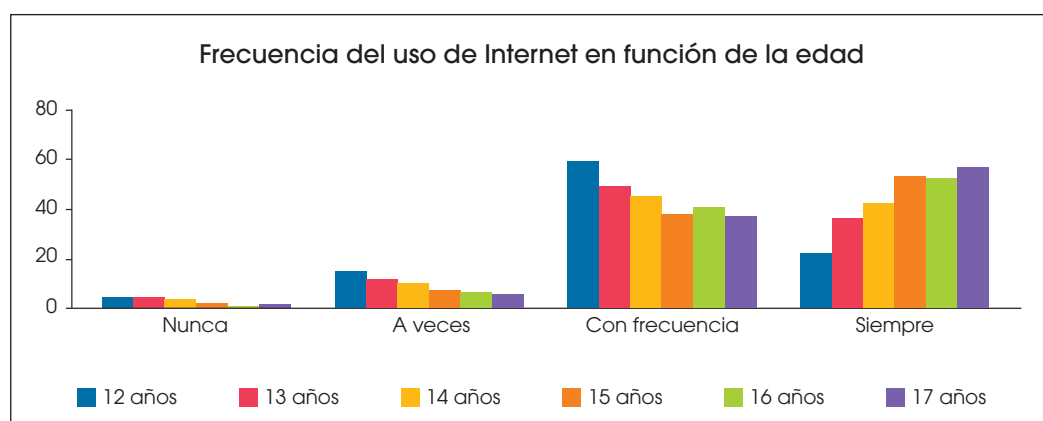


Gráfico 47: Frecuencia del uso de Internet en función de la edad.

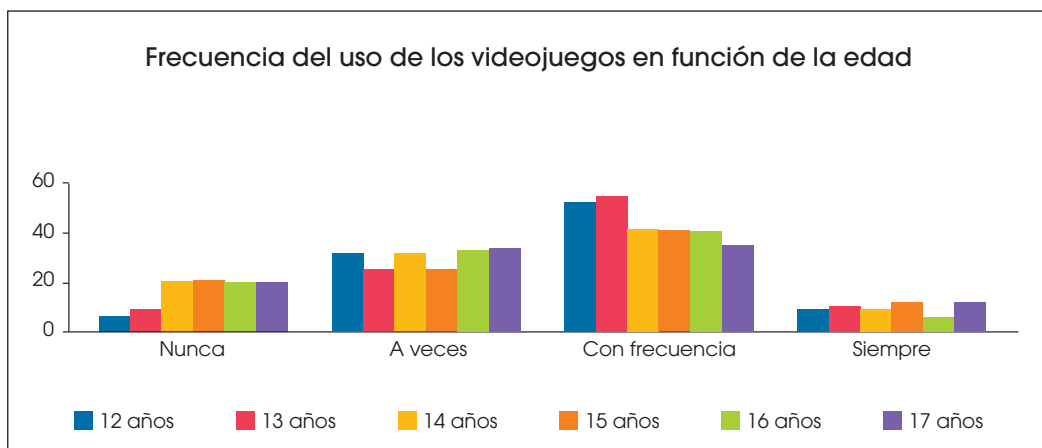


Gráfico 48: Frecuencia del uso de los videojuegos en función de la edad.

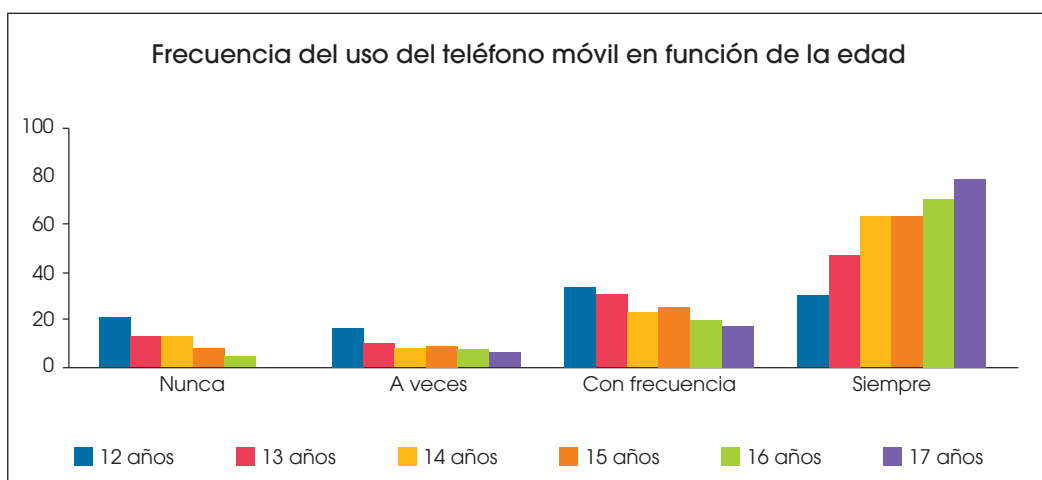


Gráfico 49: Frecuencia del uso del teléfono móvil en función de la edad.

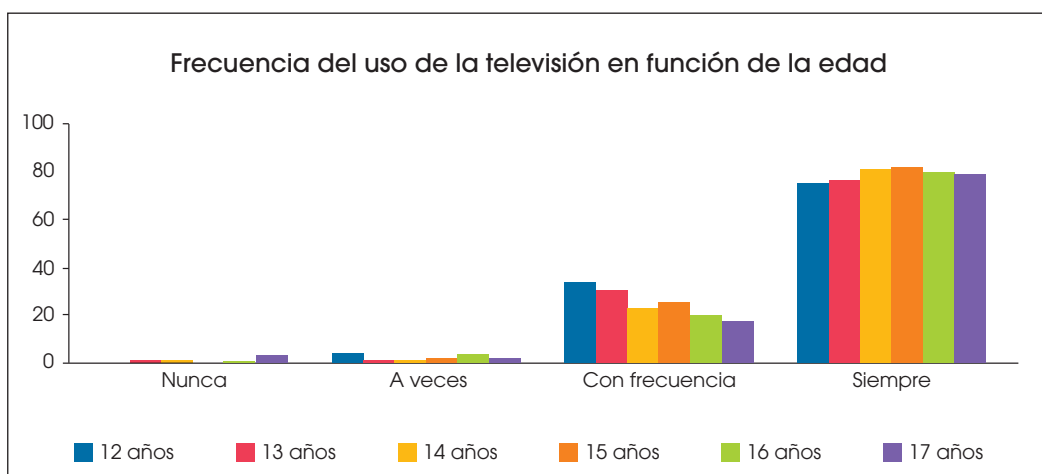


Gráfico 50: Frecuencia del uso de la televisión en función de la edad.

En estudio de correlaciones se comprobó que existían diferencias significativas, en el uso de todas estas tecnologías en función de la edad, excepto en el caso de la televisión, donde no se encontraron diferencias.

Internet y el teléfono móvil correlacionan positivamente con la edad, mientras que los videojuegos lo hacen de forma negativa. Los resultados de las pruebas se recogen en la **tabla 34**:

	Correlación	Valor de T	Nivel de significación
Internet	0,23	9,77	0,001*
Videojuegos	-0,11	-4,79	0,001*
Teléfono móvil	0,28	12,13	0,001*
Televisión	0,04	1,75	0,081

Tabla 34: Correlación entre la frecuencia de uso y la edad.

Los resultados del análisis de la varianza se muestran en la **tabla 35**:

		Suma de cuadrados	Grados de libertad	Media Cuadrática	F	Nivel de significación
Internet	Inter-grupo	47,96	5	9,52	17,82	0,001*
	Intra-grupo	917,14	1704	0,54		
Videojuegos	Inter-grupo	29,71	5	5,94	7,91	0,001*
	Intra-grupo	1279,69	1704	0,75		
Teléfono móvil	Inter-grupo	146,18	5	29,23	33,49	0,001*
	Intra-grupo	1487,49	1704	0,87		
Televisión	Inter-grupo	1,82	5	0,36	1,39	0,23
	Intra-grupo	446,47	1704	0,26		

Tabla 35: ANOVA entre la frecuencia de uso y la edad.

- Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo y la edad

En la **tabla 36**, se muestran los datos que hacen referencia a la frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías, en función de las variables de sexo y edad.

		Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Internet									
Mujeres	12 años	1	0,87	12	10,43	72	62,61	30	26,09
	13 años	3	2,14	14	10,00	59	42,14	64	45,71
	14 años	2	1,24	10	6,21	80	49,69	69	42,86
	15 años	0	---	10	5,46	74	40,44	99	54,10
	16 años	2	2,63	6	7,89	27	35,53	41	53,95
17 años	1	4,17	1	4,16	10	41,66	12	50,00	
Varones	12 años	11	6,28	31	17,71	101	57,71	32	18,29
	13 años	12	5,71	25	11,90	112	53,33	61	29,05
	14 años	12	5,74	25	11,96	86	41,15	86	41,15
	15 años	7	2,43	24	8,33	106	36,80	151	52,43
	16 años	0	---	4	4,30	41	44,09	48	51,61
17 años	0	---	2	5,56	12	33,33	22	61,11	
Videojuegos									
Mujeres	12 años	15	13,04	58	50,43	39	33,91	3	2,61
	13 años	26	18,57	53	37,86	54	38,57	7	5,00
	14 años	63	39,13	75	46,58	22	13,66	1	0,62
	15 años	82	44,81	61	33,33	36	19,67	4	2,18
	16 años	26	34,21	35	46,05	14	18,42	1	1,31
17 años	8	33,33	12	50,00	4	16,66	0	---	
Varones	12 años	4	2,28	34	19,43	113	64,57	24	13,71
	13 años	6	2,86	36	17,14	139	66,19	29	13,81
	14 años	13	6,22	43	20,57	121	57,89	32	15,31
	15 años	16	5,55	59	20,49	160	55,55	53	18,40
	16 años	8	8,60	21	22,58	55	59,14	9	9,68
17 años	4	11,11	8	22,22	17	47,22	7	19,44	
T. móvil									
Mujeres	12 años	18	15,65	12	10,43	38	33,04	47	40,87
	13 años	9	6,43	12	8,57	42	30,00	77	55,00
	14 años	11	6,83	6	3,73	26	16,15	118	73,29
	15 años	4	2,18	13	7,10	40	21,86	126	68,85
	16 años	2	2,63	2	2,63	11	14,47	61	80,26
17 años	0	----	2	8,33	3	12,50	20	83,33	
Varones	12 años	42	24,00	36	20,57	58	33,14	39	22,28
	13 años	37	17,62	23	10,95	65	30,95	85	40,48
	14 años	18	8,61	23	11,00	57	27,27	111	53,11
	15 años	17	5,90	27	9,37	77	26,74	167	57,99
	16 años	4	4,30	9	9,68	22	23,65	58	62,36
17 años	0	----	2	5,55	7	19,44	27	75,00	
Televisión									
Mujeres	12 años	0	---	3	2,61	33	28,69	79	68,69
	13 años	0	---	1	0,71	35	25,00	104	74,28
	14 años	1	0,62	2	1,24	27	16,67	131	81,37
	15 años	1	0,55	2	1,09	29	15,85	151	82,51
	16 años	1	1,32	1	1,32	11	14,47	63	82,89
17 años	0	---	0	---	5	20,83	19	79,16	
Varones	12 años	1	0,57	8	4,57	26	14,86	140	80,00
	13 años	2	0,95	4	1,90	39	18,57	165	78,57
	14 años	1	0,48	14	6,70	40	19,14	167	79,90
	15 años	0	---	9	3,12	45	15,62	234	81,25
	16 años	1	1,07	5	5,38	16	17,20	71	76,34
17 años	2	5,55	1	2,77	5	13,88	28	77,77	

Tabla 36: Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad y el sexo.

- Frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro

La frecuencia de uso de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centros en el que están escolarizados los menores de la muestra se presentan en la **tabla 37** y en los **gráficos 51, 52, 53 y 54**.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
Público	5	2,49	11	5,47	87	43,28	98	48,76
Privado	11	1,73	44	6,93	286	45,04	294	46,30
Concertado	35	4,00	109	12,47	407	46,57	323	36,96
Videojuegos								
Público	57	28,36	60	29,85	67	33,33	17	8,46
Privado	111	17,48	200	31,50	269	42,36	55	8,66
Concertado	103	11,78	235	26,89	438	50,11	98	11,21
T. móvil								
Público	10	4,97	18	8,95	44	21,89	129	64,18
Privado	56	8,82	61	9,61	193	30,39	325	51,18
Concertado	96	10,98	87	9,95	209	23,91	482	55,15
Televisión								
Público	1	0,50	3	1,49	24	11,94	173	86,07
Privado	4	0,63	15	2,36	136	21,42	480	75,59
Concertado	5	0,57	19	2,17	151	17,28	699	79,98

Tabla 37: Frecuencia del uso de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro.

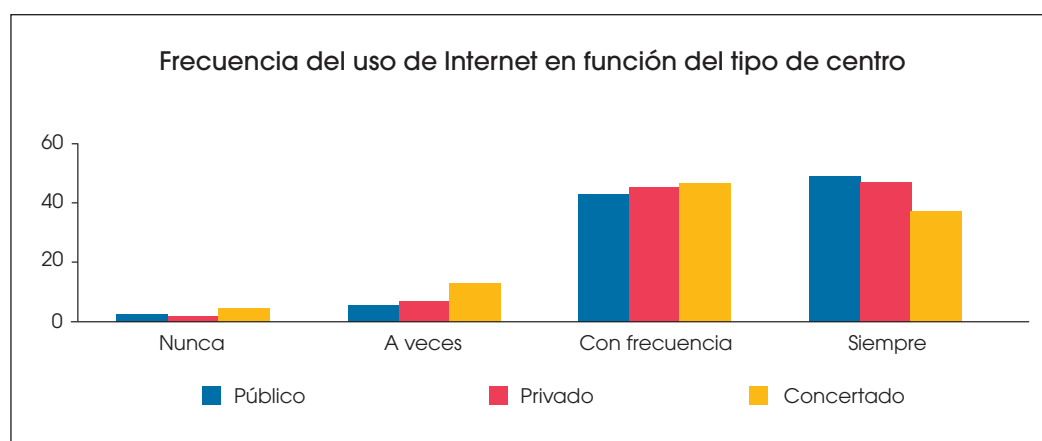


Gráfico 51: Frecuencia del uso de Internet en función del tipo de centro.

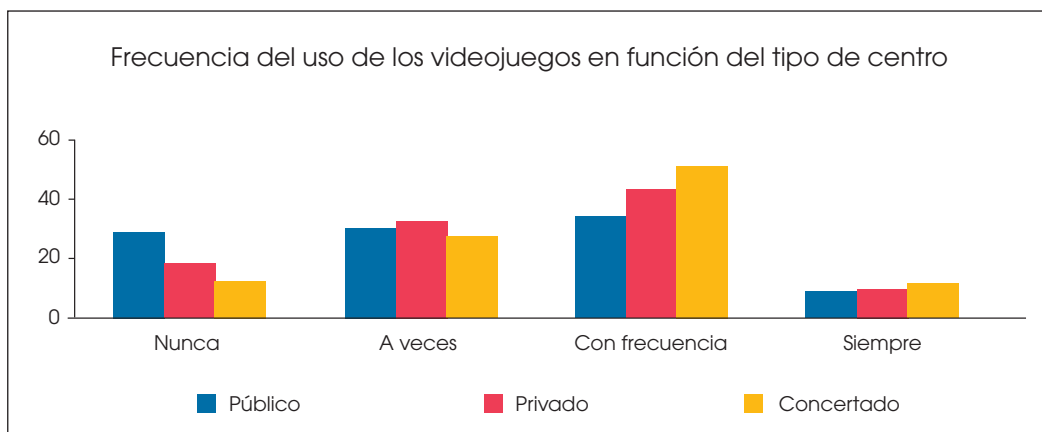


Gráfico 52: Frecuencia del uso de los videojuegos en función del tipo de centro.

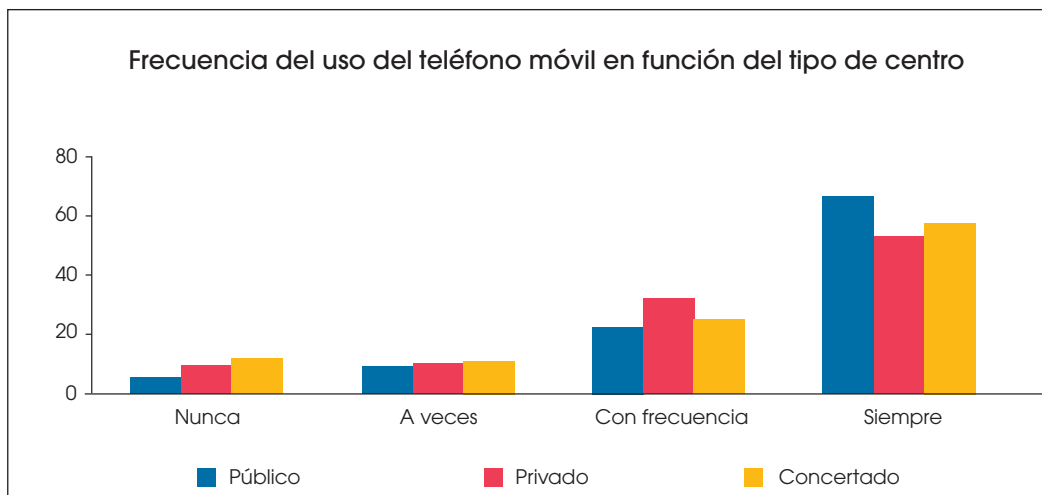


Gráfico 53: Frecuencia del uso del teléfono móvil en función del tipo de centro.

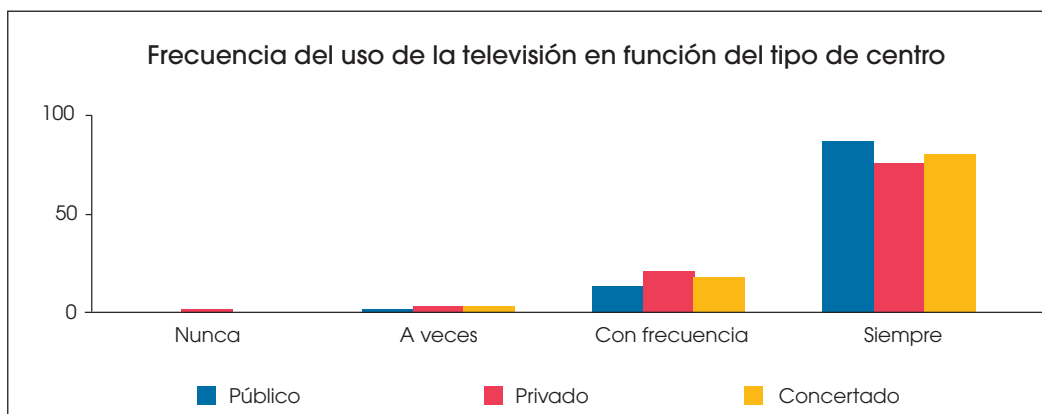


Gráfico 54: Frecuencia del uso de la televisión en función del tipo de centro.

Los resultados de las pruebas de χ^2 se muestran en la **tabla 38**:

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	33,12	6	0,001*
Videojuegos	47,40	6	0,001*
Teléfono móvil	19,09	6	0,004*
Televisión	11,25	6	0,081

Tabla 38: Valores de χ^2 para la comparación de frecuencia de uso y género.

A partir de estos resultados, se puede afirmar que la frecuencia de uso de la televisión no presenta diferencias estadísticamente significativas en función del tipo de centro en el que están escolarizados los menores.

Sin embargo, si hay diferencias en la frecuencia de uso de Internet, el teléfono móvil y los videojuegos. Los alumnos de centros concertados son los que hacen un menor uso de Internet y del teléfono móvil. Sin embargo, estos mismos alumnos juegan a los videojuegos con una mayor frecuencia que escolares de los otros dos grupos. Los alumnos de centros públicos son los que más utilizan Internet y el teléfono móvil.

b) Frecuencia de asistencia a los Cibercentros

El tercer apartado de la primera pregunta del cuestionario DENA, que hace referencia a la frecuencia de asistencia a los Cibercentros, se analizará en función de tres variables: sexo, edad y tipo de centro en el que estaban escolarizados los menores. Los resultados de estos análisis se muestran a continuación.

- Frecuencia de asistencia a los Cibercentros a nivel general

La frecuencia de asistencia a este tipo de locales, a nivel general, se muestra en **tabla 39** y en el **gráfico 55**:

Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
N	%	N	%	N	%	N	%
1370	80,1	243	14,2	79	4,6	18	1,1

Tabla 39: Frecuencia de asistencia al ciber.

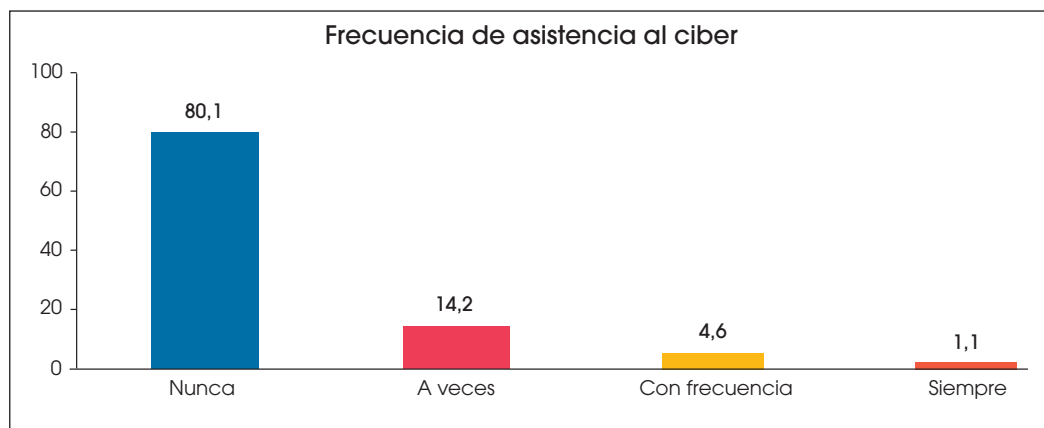


Gráfico 55: Frecuencia de asistencia al ciber.

Estos datos confirman que los menores apenas acuden a estos locales para conectarse a Internet, menos de un 6% de los encuestados lo hacen con frecuencia o siempre.

- Frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función del sexo

Los datos que recogen el número y porcentaje de menores que acude a los Cibercentros se muestra en la [tabla 40](#) y en el [gráfico 56](#).

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Mujeres	571	81,69	89	12,73	32	4,58	7	1,00
Varones	799	79,03	154	15,23	47	4,65	11	1,09

Tabla 40: Frecuencia de asistencia el ciber en función del sexo.

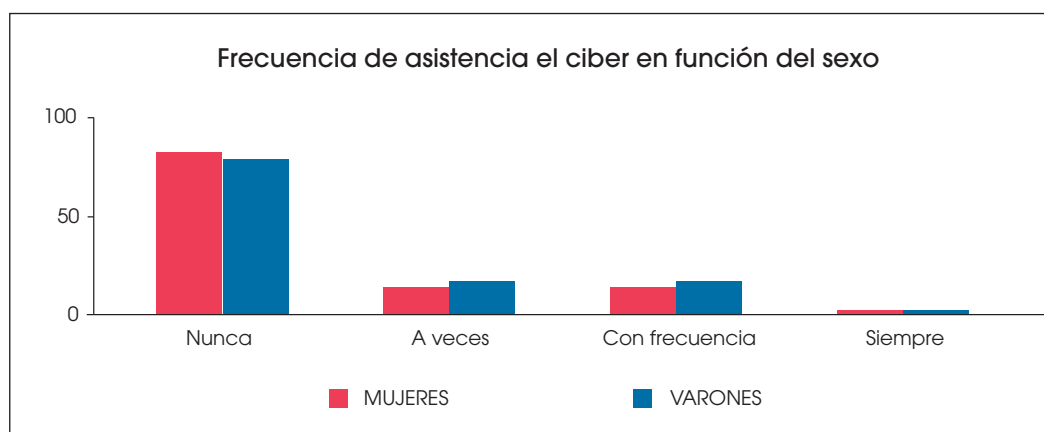


Gráfico 56: Frecuencia de asistencia el ciber en función del sexo.

La prueba de χ^2 , señala que no existen diferencias significativas en la frecuencia de asistencia a los cibercentros en función del sexo ($\chi^2=2,21$, con un nivel de significación de 0,529).

- Frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función de la edad

En la **tabla 41** y en el **gráfico 57**, se presentan los datos que hacen referencia a la frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función de la edad.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
12 años	244	84,14	38	13,10	7	2,41	1	0,34
13 años	277	79,14	55	15,71	15	4,28	3	0,86
14 años	294	79,46	59	15,94	14	3,78	3	0,81
15 años	389	82,59	54	11,46	23	4,88	5	1,06
16 años	129	76,33	26	15,38	8	4,73	6	3,55
17 años	37	61,67	11	18,33	12	20	0	---

Tabla 41: Frecuencia de asistencia al ciber en función de la edad.

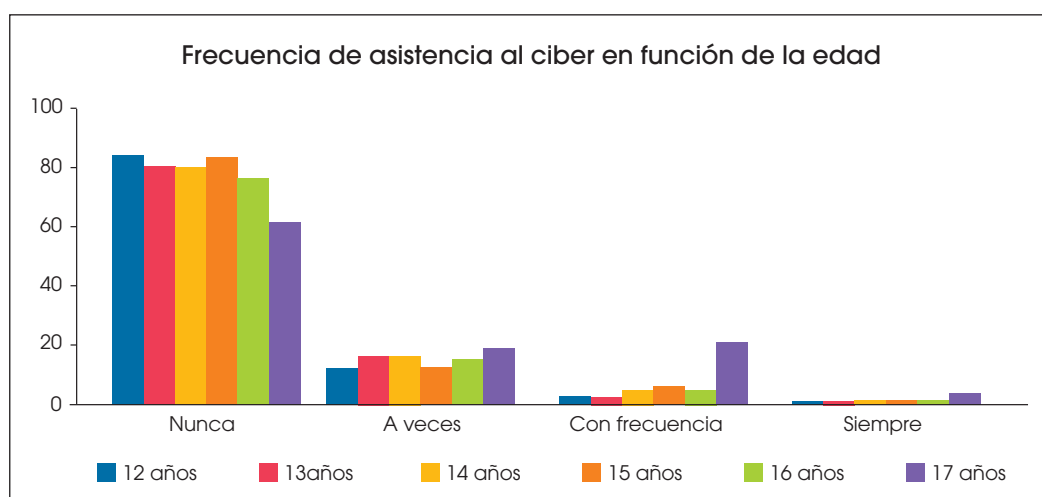


Gráfico 57: Frecuencia de asistencia al ciber en función de la edad.

La correlación entre la frecuencia de asistencia al ciber y la edad es prácticamente 0 ($r_{xy} = 0,06$).

Los resultados del análisis de la varianza entre los grupos en esta variable se recogen en la **tabla 42**:

		Suma de cuadrados	Grados de libertad	Media Cuadrática	F	Nivel de significación
Internet	Inter-grupo	9,31	5	1,86	5,37	0,001*
	Intra-grupo	590,62	1704	0,35		

Tabla 42: ANOVA entre la frecuencia de asistencia a los Cibercentros y la edad.

- Frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función del sexo y de la edad

En la **tabla 43**, se muestran los datos que hacen referencia a la frecuencia de asistencia a los Cibercentros, en función de las variables de sexo y edad.

		Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Mujeres	12 años	96	83,48	13	11,30	5	4,34	1	0,87
	13 años	114	81,43	19	13,57	6	4,28	1	0,71
	14 años	131	81,37	23	14,28	4	2,48	3	1,86
	15 años	161	87,98	14	7,65	8	4,37	0	---
	16 años	56	73,68	13	17,10	5	6,58	2	2,63
	17 años	13	54,17	7	29,17	4	16,67	0	---
Varones	12 años	148	84,57	25	14,28	2	1,14	0	---
	13 años	163	77,62	36	17,14	9	4,28	2	0,95
	14 años	163	77,99	36	17,22	10	4,78	0	---
	15 años	228	79,17	40	13,89	15	5,21	5	1,74
	16 años	73	78,49	13	13,98	3	3,22	4	4,30
	17 años	24	66,67	4	11,11	8	22,22	0	---

Tabla 43: Frecuencia de asistencia al ciber en función del sexo y la edad.

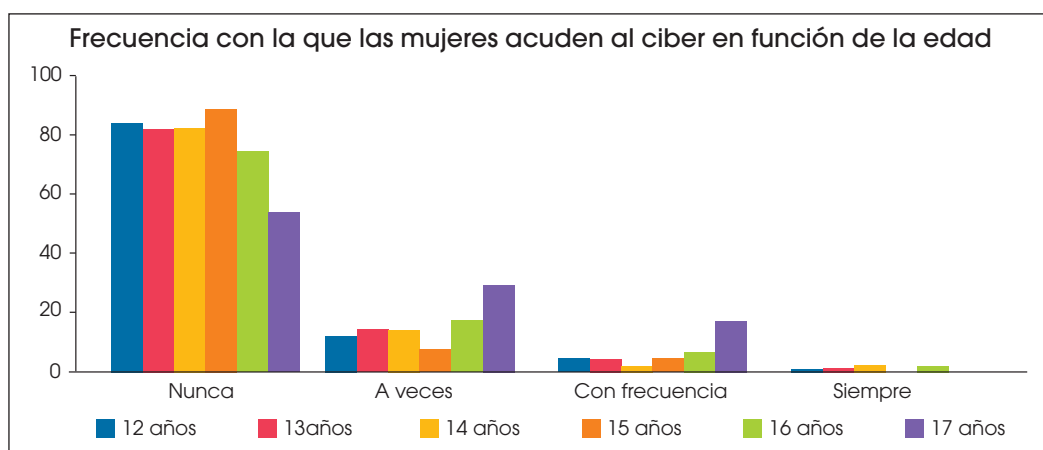


Gráfico 58: Frecuencia con la que las mujeres acuden al ciber en función de la edad.

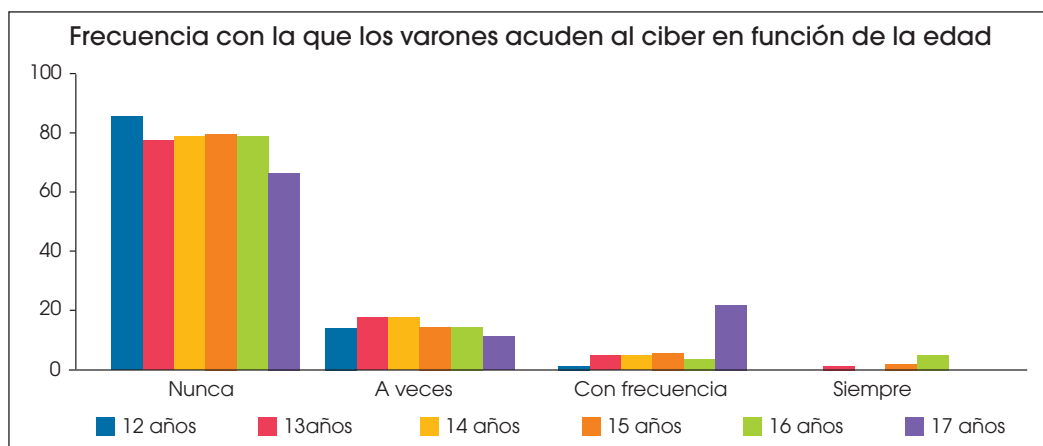


Gráfico 59: Frecuencia con la que los varones acuden al ciber en función de la edad.

- Frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función del tipo de centro

La frecuencia de asistencia a los Cibercentros en función del tipo de centro en el que están escolarizados los menores de la muestra se presenta en la **tabla 44** y en el **gráfico 60**.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Público	162	80,60	29	14,43	8	3,98	2	0,99
Privado	516	81,26	86	13,54	25	3,94	8	1,26
Concertado	692	79,18	128	14,64	46	5,26	8	0,91

Tabla 44: Frecuencia de asistencia al ciber en función del tipo de centro.

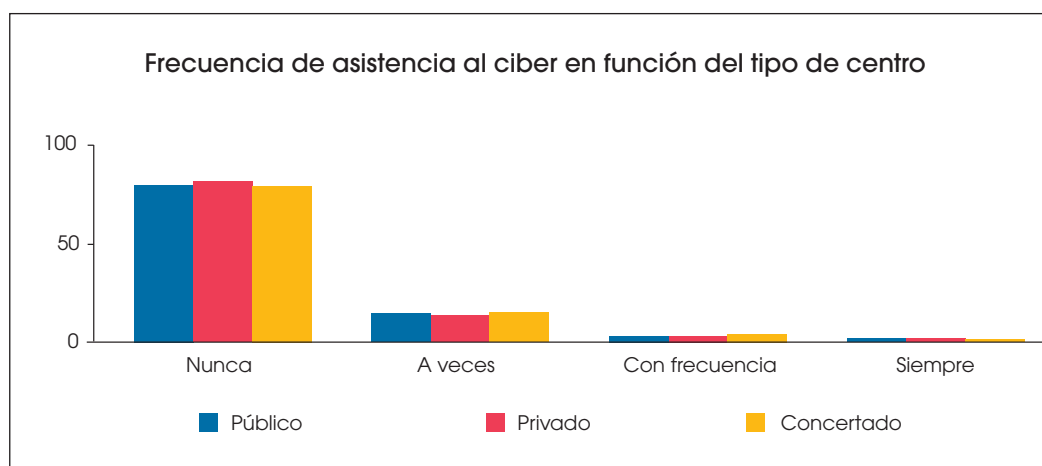


Gráfico 60: Frecuencia de asistencia al ciber en función del tipo de centro.

Las pruebas de χ^2 realizadas para esta variable señalan que no existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto a la frecuencia de asistencia al ciber en función de la titularidad del centro de estudios ($\chi^2 = 2,55$, con un valor de significación de 0,86).

c) Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías

- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías a nivel general

Los datos que hacen referencia a la valoración subjetiva que los menores hacen, a nivel general, acerca del uso de las Nuevas Tecnologías, se presentan en la **tabla 45** y en el **gráfico 61**.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet	652	38,13	736	43,04	235	13,74	87	5,09
Videojuegos	925	54,09	598	34,97	161	9,41	26	1,52
Ciber	1589	92,92	98	5,73	16	0,93	7	0,41
T. Móvil	893	35,96	497	29,06	185	10,82	135	7,89
Televisión	615	92,92	651	38,07	270	15,79	174	10,17

Tabla 45: Percepción de problema del uso de las Nuevas Tecnologías.

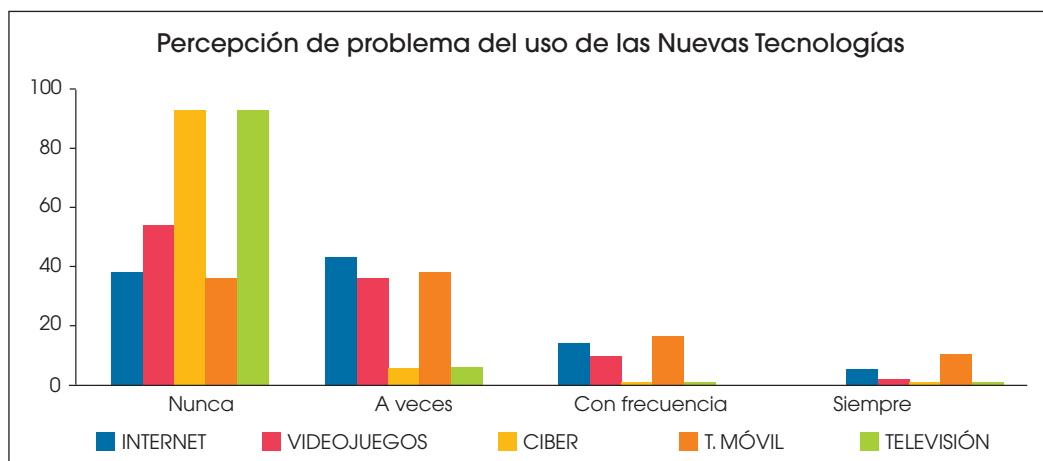


Gráfico 61: Percepción de problema del uso de las Nuevas Tecnologías.

- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo

En la [tabla 46](#) y en los [gráficos 62, 63, 64](#) y [65](#) se presentan los datos que hacen referencia a la percepción de problema derivada del uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
Mujeres	212	30,33	341	48,78	106	15,16	40	5,72
Varones	440	43,52	395	39,07	129	12,76	47	4,65
Videojuegos								
Mujeres	550	78,68	130	18,60	17	2,43	2	0,29
Varones	375	37,09	468	46,29	144	14,24	24	2,37
Ciber								
Mujeres	651	93,13	41	5,86	5	0,71	2	0,29
Varones	938	92,78	57	5,64	11	1,09	5	0,50
T. móvil								
Mujeres	296	42,35	233	33,33	98	14,02	72	10,30
Varones	597	59,05	264	26,11	87	8,60	63	6,23
Televisión								
Mujeres	238	34,05	282	40,34	108	15,45	71	10,16
Varones	377	37,29	369	36,50	162	16,02	103	10,19

Tabla 46: Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo.

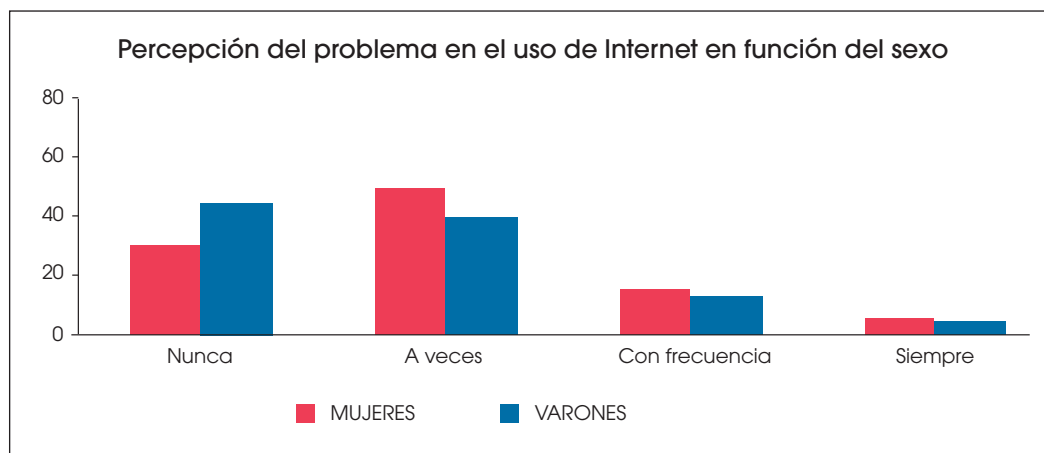


Gráfico 62: Percepción del problema en el uso de Internet en función del sexo.

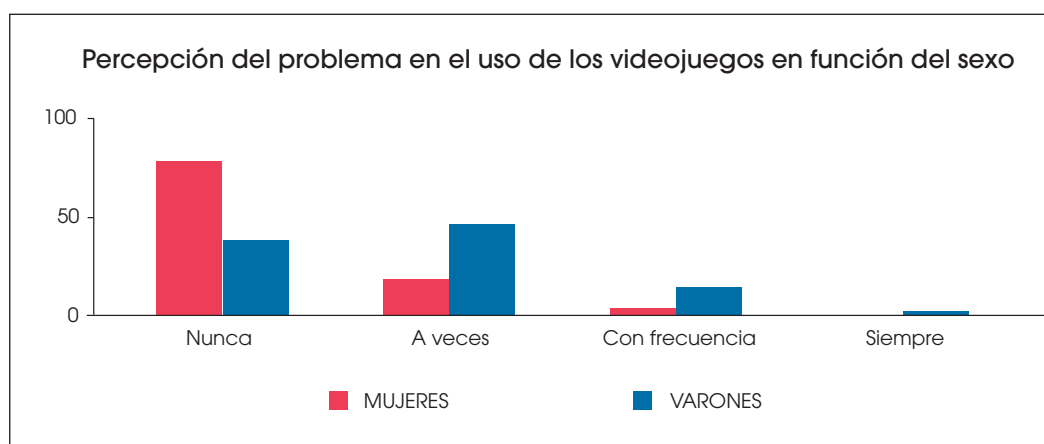


Gráfico 63: Percepción del problema en el uso de los videojuegos en función del sexo.

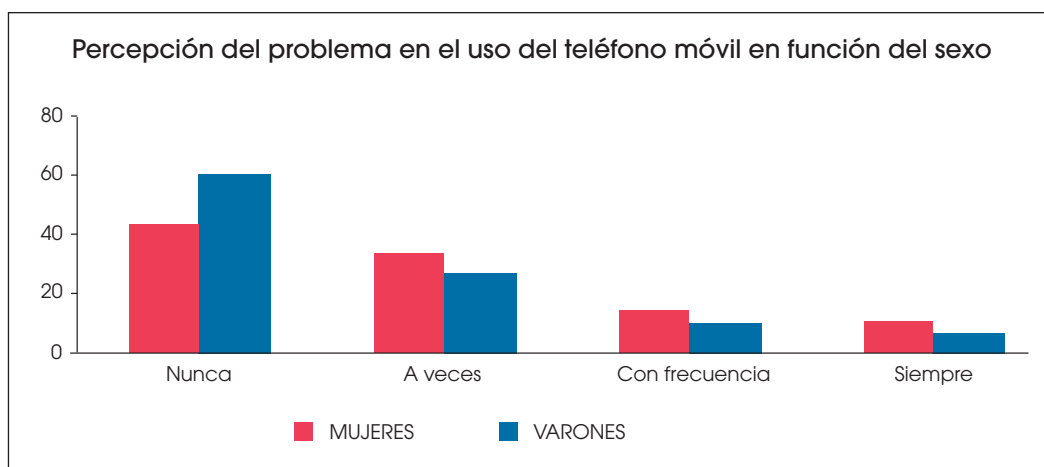


Gráfico 64: Percepción del problema en el uso del teléfono móvil en función del sexo.

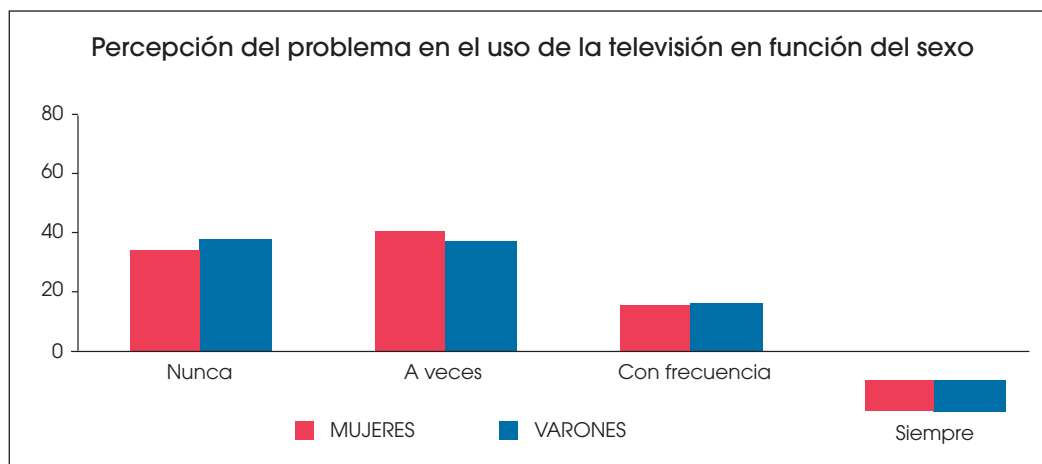


Gráfico 64: Percepción del problema en el uso de la televisión en función del sexo.

A partir de las pruebas de χ^2 , se comprobó que existía diferencia significativa, en función del sexo, en la percepción que los menores tienen de los problemas generados por Internet, los videojuegos y teléfono móvil. Las mujeres consideran que Internet y los teléfonos móviles les generan más problemas mientras que los varones consideran que los videojuegos influyen de manera más negativa en su vida.

La percepción de problemas generados por el ciber o por la televisión, no presentan diferencias significativas en función del sexo.

Los datos de la prueba de χ^2 se presentan en la **tabla 47**:

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	30,60	3	0,001*
Videojuegos	295,87	3	0,001*
Cibercentros	1,09	3	0,778
Teléfono móvil	49,36	3	0,001*
Televisión	2,90	3	0,408

Tabla 47: Correlación entre la percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías y el sexo.

- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad

La valoración subjetiva que los menores hacen acerca de los problemas derivados del uso de las Nuevas Tecnologías, se recogen en la **tabla 48** y en los **gráficos 66, 67, 68 y 69**.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
12 años	142	48,96	124	42,76	16	5,52	8	2,76
13 años	150	42,86	144	41,14	37	10,57	19	5,43
14 años	152	41,08	135	36,49	65	17,57	18	4,86
15 años	144	30,57	223	47,35	79	16,77	25	5,30
16 años	45	26,63	82	48,52	30	17,75	12	7,10
17 años	19	31,67	28	46,67	8	13,33	5	8,33
Videojuegos								
12 años	136	46,90	116	40,00	36	12,41	2	0,69
13 años	179	51,14	134	38,28	35	10,00	2	0,57
14 años	202	54,59	136	36,76	23	6,21	9	2,43
15 años	272	57,75	141	29,94	47	9,98	11	2,33
16 años	104	61,54	48	28,40	15	8,87	2	1,18
17 años	32	53,33	23	38,33	5	8,33	0	---
Ciber								
12 años	279	96,21	8	2,76	2	0,69	1	0,34
13 años	325	92,86	24	6,86	1	0,28	0	---
14 años	341	92,16	25	6,76	2	0,54	2	0,54
15 años	443	94,05	20	4,25	5	1,06	3	0,64
16 años	154	91,12	12	7,10	2	1,18	1	0,59
17 años	47	78,33	9	15,00	4	6,67	0	---
T. móvil								
12 años	192	66,21	75	25,86	14	4,83	9	3,10
13 años	190	54,28	91	26,00	38	10,85	31	8,86
14 años	178	48,11	110	29,73	46	12,43	36	9,73
15 años	226	47,98	153	32,48	54	11,46	38	8,07
16 años	79	46,74	52	30,77	23	13,61	15	8,87
17 años	28	46,67	16	26,67	10	16,67	6	10,00
Televisión								
12 años	90	31,03	118	40,69	50	17,24	32	11,03
13 años	130	37,14	120	34,28	61	17,43	39	11,14
14 años	124	33,51	149	40,27	57	15,40	40	10,81
15 años	174	36,94	194	41,19	68	14,44	35	7,43
16 años	68	40,24	56	33,14	27	15,98	18	10,65
17 años	29	48,33	14	23,33	7	11,67	10	16,67

Tabla 48: Percepción del problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad.

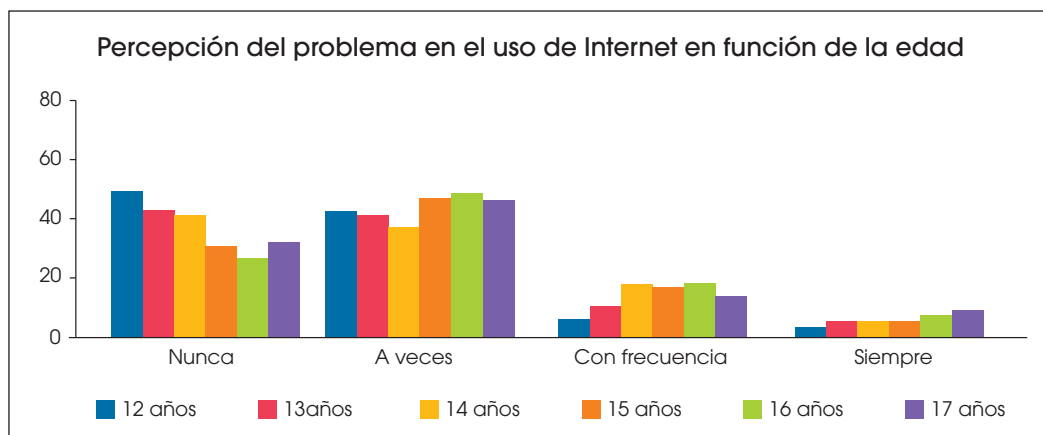


Gráfico 66: Percepción del problema en el uso de Internet en función de la edad.

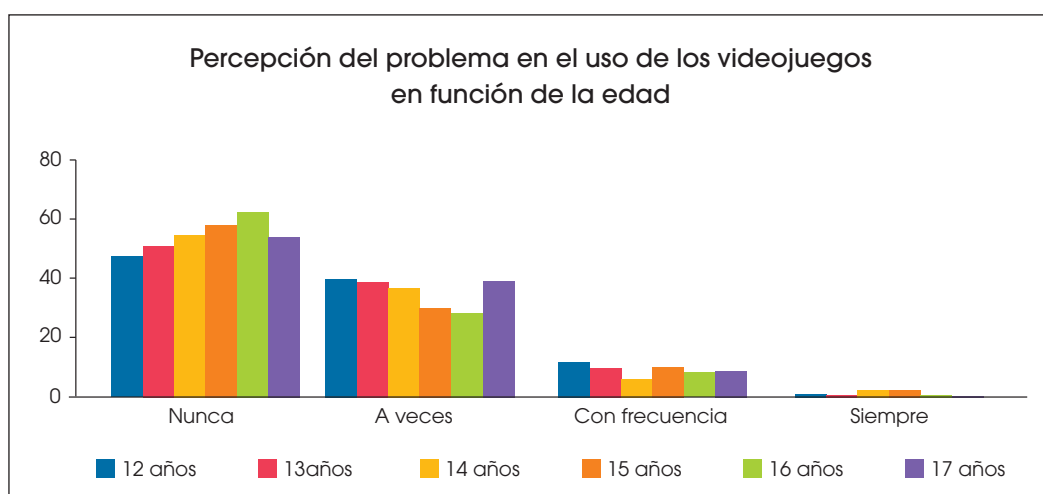


Gráfico 67: Percepción del problema en el uso de los videojuegos en función de la edad.

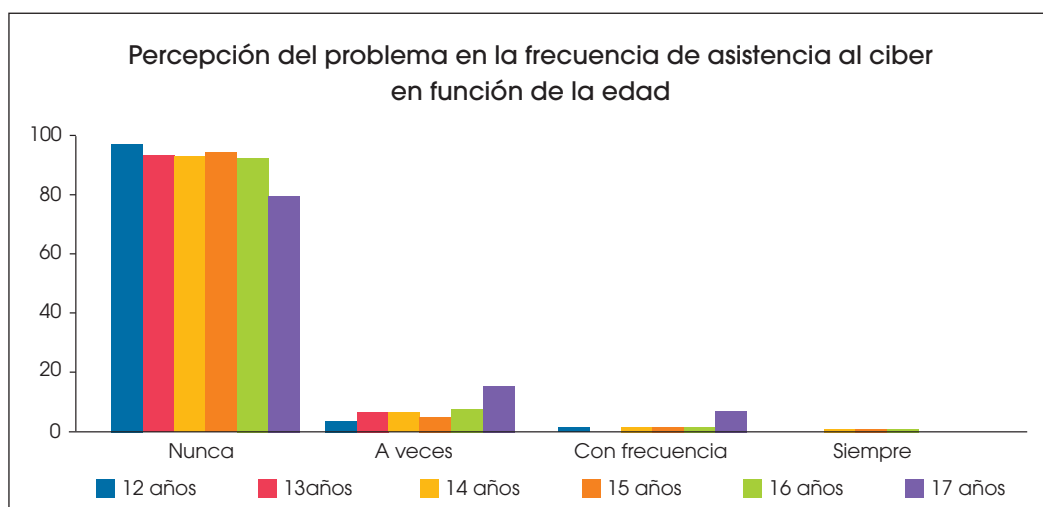


Gráfico 68: Percepción del problema en la frecuencia de asistencia al ciber en función de la edad.

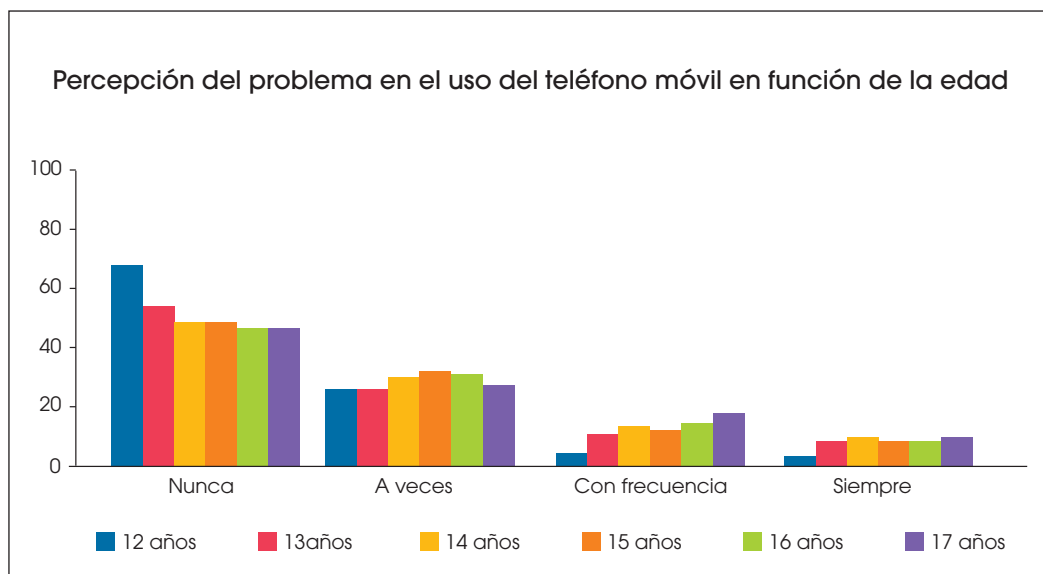


Gráfico 69: Percepción del problema en el uso del teléfono móvil en función de la edad.

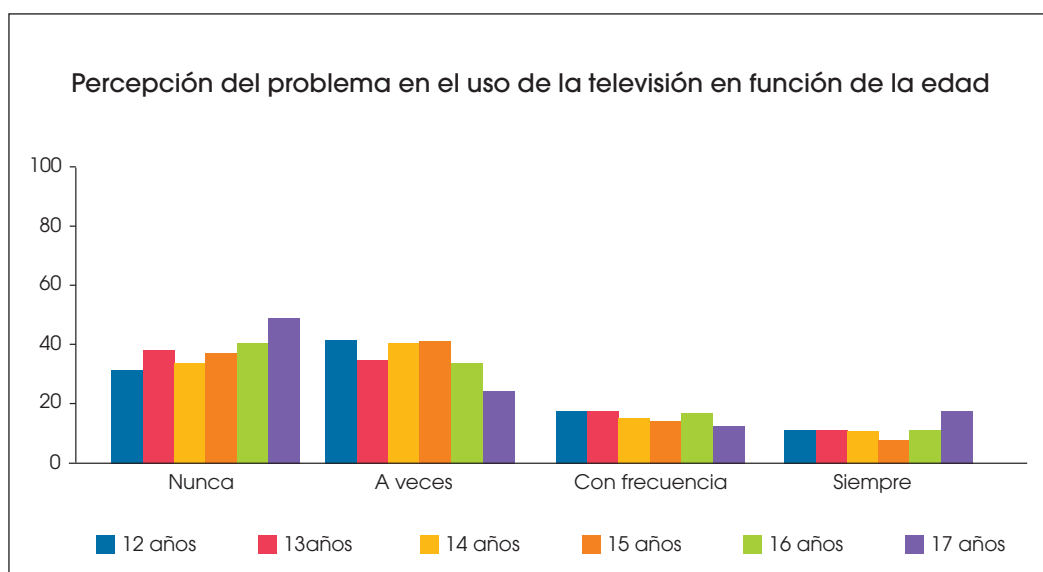


Gráfico 70: Percepción del problema en el uso de la televisión en función de la edad.

La correlación existente entre la percepción de problemas derivados del uso de las Nuevas Tecnologías y la edad es significativa. Internet, la frecuencia de asistencia a los cibercentros y el teléfono móvil correlacionan de forma positiva con la edad, mientras que los videojuegos y la televisión lo hacen de forma negativa.

Los datos de estas correlaciones se muestran en la [tabla 49](#):

	Correlación	Valor de T	Nivel de significación
Internet	0,16	6,91	0,001*
Videojuegos	-0,07	-3,07	0,002*
Cibercentros	0,07	2,76	0,006*
Teléfono móvil	0,12	5,12	0,001*
Televisión	-0,05	-2,28	0,023*

Tabla 49: Correlación entre la percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías y la edad.

Los resultados del análisis de la varianza entre estos dos factores, indican que existen diferencias significativas en la percepción de problema que genera Internet, la asistencia a los cibercentros y el uso del teléfono móvil. Sin embargo, no hay diferenciadas en el uso de los videojuegos y la televisión. Los resultados se muestran en la **tabla 50**:

		Suma de cuadrados	Grados de libertad	Media Cuadrática	F	Nivel de significación
Internet	Inter-grupo	31,27	5	6,25	9,11	0,001*
	Intra-grupo	1169,20	1704	0,69		
Videojuegos	Inter-grupo	3,77	5	0,75	1,44	0,205
	Intra-grupo	889,77	1704	0,52		
Cibercentros	Inter-grupo	2,87	5	0,57	4,68	0,001*
	Intra-grupo	208,80	1704	0,12		
Teléfono móvil	Inter-grupo	33,12	5	6,62	7,66	0,001*
	Intra-grupo	1472,68	1704	0,86		
Televisión	Inter-grupo	5,63	5	1,12	1,22	0,298
	Intra-grupo	1575,36	1704	0,92		

Tabla 50: ANOVA entre la percepción de problema con el uso de las Nuevas Tecnologías y la edad.

- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo y de la edad

En la **tabla 51**, se muestran los datos que hacen referencia a la percepción de problemas en el uso de las Nuevas Tecnologías, en función de las variables de sexo y edad.

		Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Internet									
Mujeres	12 años	51	44,35	51	44,35	9	7,83	4	3,48
	13 años	47	33,57	63	45,00	21	15,00	9	6,43
	14 años	46	28,57	66	40,99	38	23,60	11	6,83
	15 años	41	22,40	108	59,02	27	14,75	7	3,82
	16 años	21	27,63	39	51,31	10	13,16	6	7,89
	17 años	6	25,00	14	58,33	1	4,17	3	12,5
Varones	12 años	91	52,00	73	41,71	7	4,00	4	2,28
	13 años	103	49,05	81	38,57	16	7,62	10	4,76
	14 años	106	50,72	69	33,01	27	12,92	7	3,35
	15 años	103	35,76	115	39,93	52	18,06	18	6,25
	16 años	24	25,81	43	46,24	20	21,50	6	6,45
17 años	13	36,11	14	38,89	7	19,44	2	5,56	
Videojuegos									
Mujeres	12 años	75	65,22	36	31,30	4	3,47	0	---
	13 años	99	70,71	34	24,29	6	4,28	1	0,71
	14 años	131	81,37	28	17,39	2	1,24	0	---
	15 años	160	87,43	19	10,38	3	1,64	1	0,55
	16 años	66	86,84	8	10,53	2	2,63	0	---
	17 años	19	79,17	5	20,83	0	---	0	---
Varones	12 años	61	34,86	80	45,71	32	18,28	2	1,14
	13 años	80	38,09	100	47,62	29	13,81	1	0,48
	14 años	71	33,97	108	51,67	21	10,05	9	4,31
	15 años	112	38,88	122	42,36	44	15,28	10	3,47
	16 años	38	40,86	40	43,01	13	13,98	2	2,15
17 años	13	36,11	18	50,00	5	13,88	0	---	
T. móvil									
Mujeres	12 años	69	60,00	30	26,09	10	8,69	6	5,22
	13 años	62	44,28	42	30,00	18	12,86	18	12,86
	14 años	52	32,30	58	36,02	28	17,39	23	14,28
	15 años	75	40,98	68	37,16	25	13,66	15	8,20
	16 años	32	42,10	26	34,21	11	14,47	7	9,21
	17 años	6	25,00	9	37,5	6	25,00	3	12,50
Varones	12 años	123	70,28	45	25,71	4	2,29	3	1,71
	13 años	128	60,95	49	23,33	20	9,52	13	6,19
	14 años	126	60,29	52	24,88	18	8,61	13	6,22
	15 años	151	52,43	85	29,51	29	10,07	23	7,99
	16 años	47	50,54	26	27,96	12	12,90	8	8,60
	17 años	22	61,11	7	19,44	4	11,11	3	8,33
Televisión									
Mujeres	12 años	36	31,30	49	42,61	16	13,91	14	12,17
	13 años	45	32,14	51	36,43	29	20,71	15	10,71
	14 años	51	31,68	65	40,37	25	15,53	20	12,42
	15 años	64	34,97	81	44,26	27	14,75	11	6,01
	16 años	34	44,74	26	34,21	8	10,53	8	10,53
	17 años	6	25,00	9	37,50	6	25,00	3	12,50
Varones	12 años	54	30,86	69	39,42	34	19,43	18	10,28
	13 años	85	40,48	69	32,86	32	15,24	24	11,43
	14 años	73	34,93	84	40,19	32	15,31	20	9,57
	15 años	110	38,19	113	39,24	41	14,24	24	8,33
	16 años	34	36,56	30	32,26	19	20,43	10	10,75
	17 años	21	58,33	4	11,11	4	11,11	7	19,44

Tabla 51: Percepción del problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo y la edad.

- Percepción de problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro

En la **tabla 52** y en los **gráficos 71, 72, 73, 74 y 75**, se muestran los datos que hacen referencia a la percepción de problema de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro.

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Internet								
Público	65	32,34	101	50,25	26	12,93	9	4,48
Privado	225	35,43	285	44,88	93	14,64	32	5,04
Concertado	362	41,42	350	40,05	116	13,27	46	5,26
Videojuegos								
Público	141	70,15	41	20,40	16	7,96	3	1,49
Privado	373	58,74	207	32,60	50	7,87	5	0,79
Concertado	411	47,02	350	40,04	95	10,87	18	2,06
Ciber								
Público	80	39,80	77	38,31	26	12,93	18	8,95
Privado	230	36,22	246	38,64	111	17,48	48	7,56
Concertado	305	34,90	328	37,53	133	15,22	108	12,36
T. Móvil								
Público	186	92,54	14	6,96	1	0,50	0	---
Privado	600	94,48	26	4,09	6	0,94	3	0,47
Concertado	803	91,87	58	6,64	9	1,03	4	0,46
Televisión								
Público	97	48,26	68	33,83	23	11,44	13	6,47
Privado	331	52,12	199	31,34	67	10,55	38	5,98
Concertado	465	53,20	230	26,31	95	10,87	84	9,61

Tabla 52: Percepción del problema en el uso de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro.

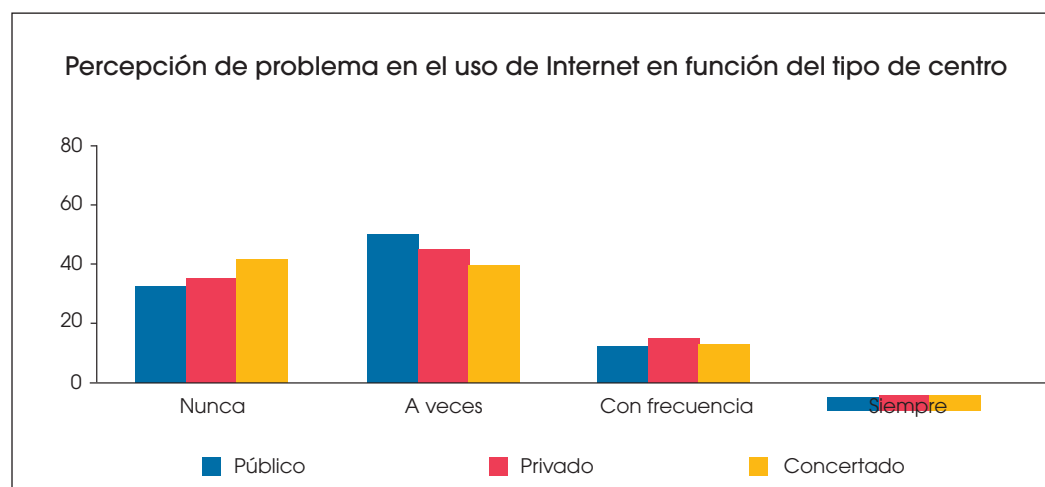


Gráfico 71: Percepción de problema en el uso de Internet en función del tipo de centro.

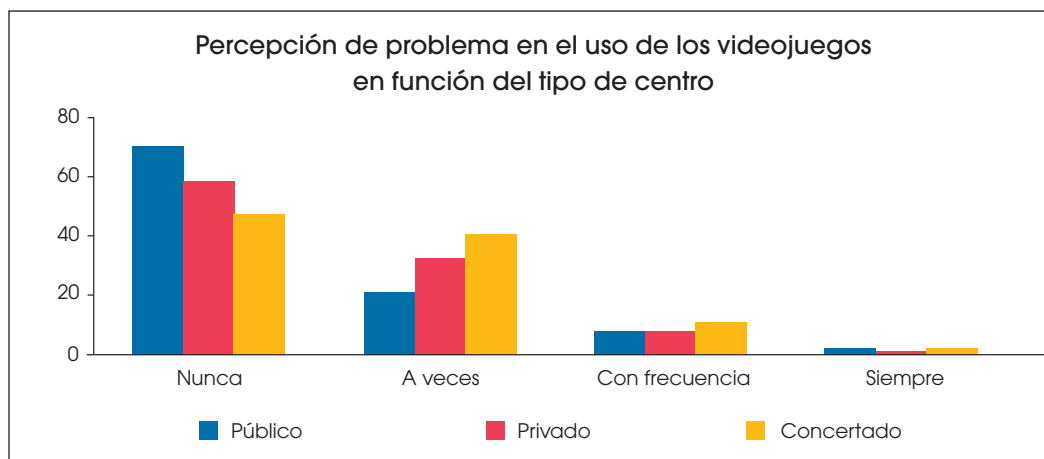


Gráfico 72: Percepción de problema en el uso de los videojuegos en función del tipo de centro.

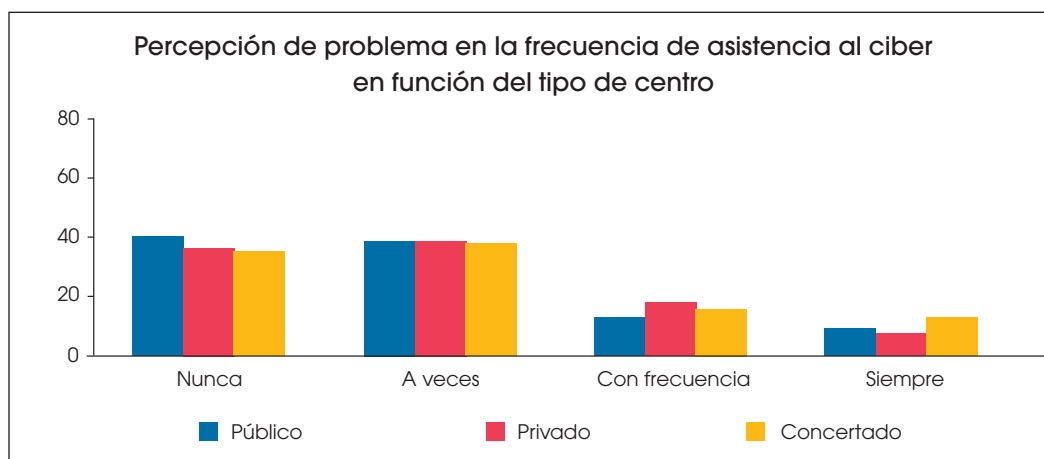


Gráfico 73: Percepción de problema en la frecuencia de asistencia al ciber en función del tipo de centro.

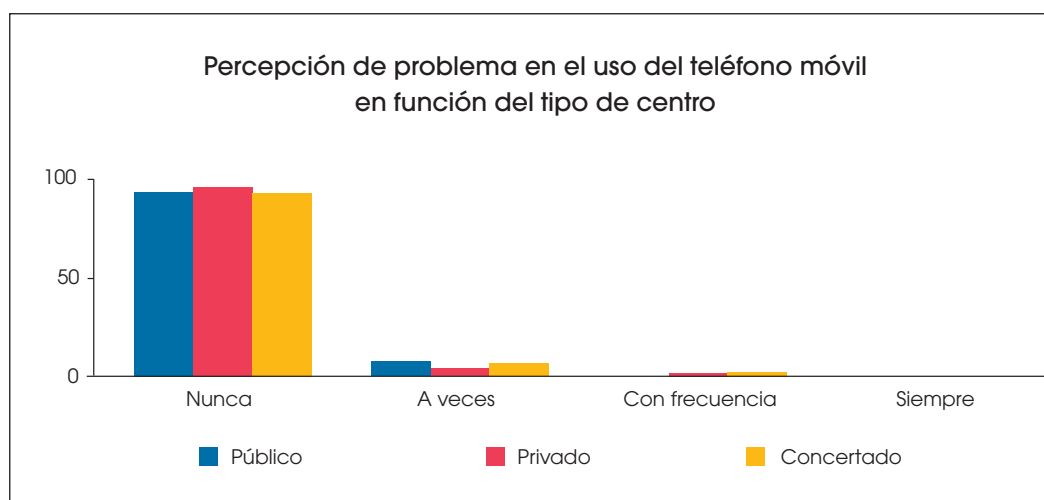


Gráfico 74: Percepción de problema en el uso del teléfono móvil en función del tipo de centro.

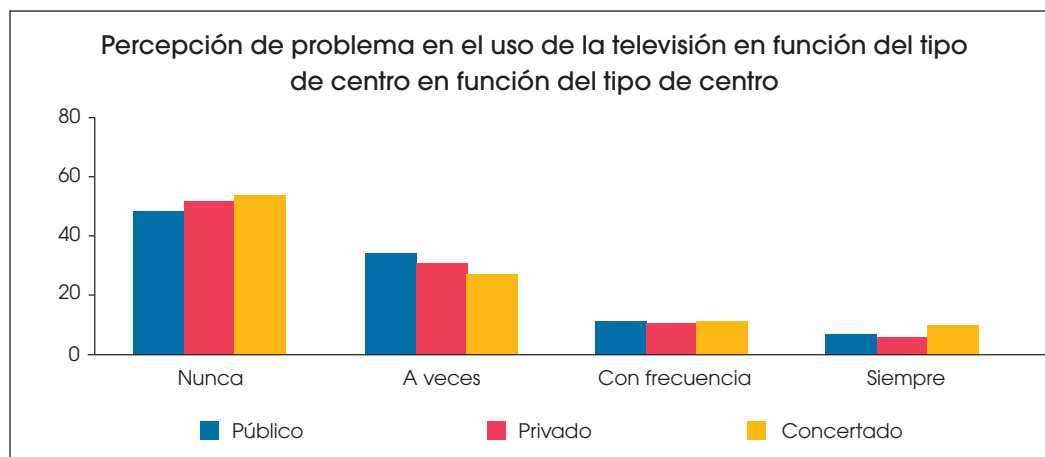


Gráfico 75: Percepción de problema en el uso de la televisión en función del tipo de centro.

Para establecer la existencia de diferencias significativas, se realizaron pruebas de χ^2 cuyos resultados de muestran en la **tabla 53**:

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	11,02	6	0,08
Videojuegos	47,78	6	0,001*
Cibercentros	6,45	6	0,37
Teléfono móvil	12,37	6	0,05
Televisión	12,28	6	0,06

Tabla 53: Valores de χ^2 para la comparación entre la percepción de problema y el tipo de centro.

Según estos datos, podemos afirmar que sólo existen diferencias estadísticamente significativas, en función del tipo de centro en la percepción subjetiva de problema que generan los videojuegos. El número de sujetos de centros públicos que considera que los videojuegos nunca le han causado problemas es superior al de los otros dos grupos.

d) Lugar de uso de las Nuevas Tecnologías

- Lugar de uso de las Nuevas Tecnologías a nivel general

Para realizar estos análisis se seleccionaron aquellos sujetos que empleaban cada una de las tecnologías, descartando los casos de aquellos que afirmaban en la pregunta número uno no haber usado nunca alguno de estos aparatos.

De este modo, en el caso de Internet, se descartó un 2,98% de la muestra total, en el caso de los videojuegos un 15,85%, con respecto al teléfono móvil un 9,47% y un 0,58% de encuestados que no veía nunca la televisión.

INTERNET

Casa		Ciber		Otros	
N	%	N	%	N	%
1540	92,38	70	4,20	57	3,42

Tabla 54: Lugar más frecuente de conexión a Internet.

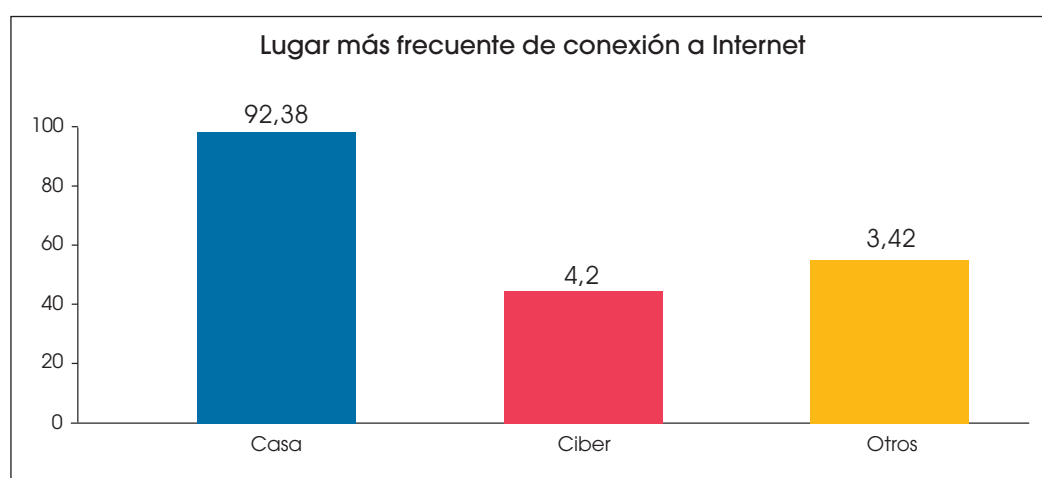


Gráfico 76: Lugar más frecuente de conexión a Internet.

En las indicaciones del cuestionario, no se les pedía a los menores que especificasen la respuesta de otros. Sin embargo, una gran parte de los que señalaron esta opción lo hicieron. En este sentido, cabe destacar que muchos de los menores que se conectan frecuentemente desde lugares distintos a su casa o el ciber, lo hacen desde el colegio, la biblioteca o el trabajo de sus padres.

VIDEOJUEGOS

Casa		Ciber		Otros	
N	%	N	%	N	%
1415	95,93	7	0,47	53	3,59

Tabla 55: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos.

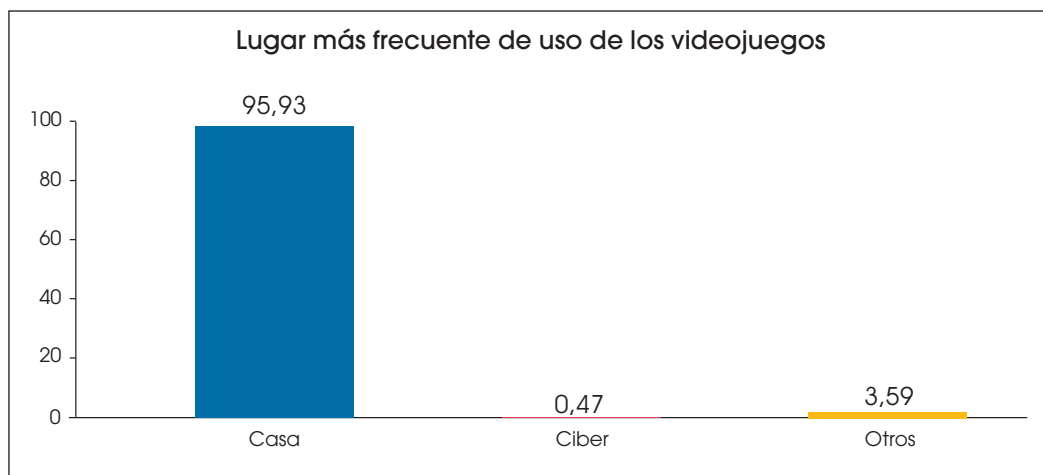


Gráfico 77: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos.

En este caso, también los menores especificaban la categoría de otros, señalando, en la mayor parte de los casos que jugaban en casa de algún amigo.

TELÉFONO MÓVIL

Mi habitación		El colegio		Salón de casa	
N	%	N	%	N	%
1321	83,34	27	1,70	237	14,95

Tabla 56: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil.

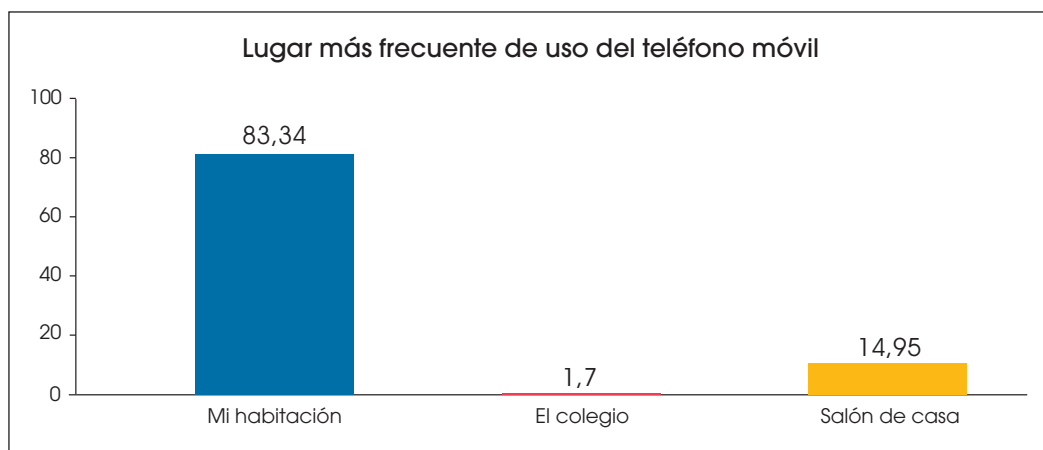


Gráfico 78: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil.

TELEVISIÓN

Mi habitación		Salón de casa		Otros	
N	%	N	%	N	%
370	21,67	1290	75,57	47	2,75

Tabla 57: Lugar más frecuente de uso de la televisión.

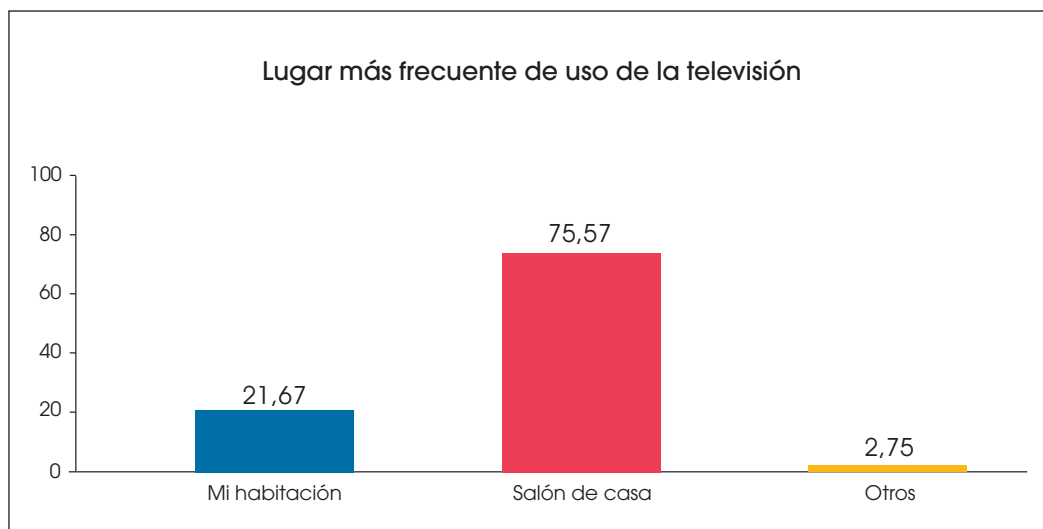


Gráfico 79: Lugar más frecuente de uso de la televisión.

- Lugar de uso de las nuevas tecnologías en función del sexo

Los datos que hacen referencia al lugar más habitual de uso de las Nuevas Tecnologías en función de la variable sexo, se presentan a continuación:

INTERNET

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Mujeres	649	93,65	25	3,61	19	2,74
Varones	892	91,49	45	4,61	38	3,90

Tabla 58: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función del sexo.

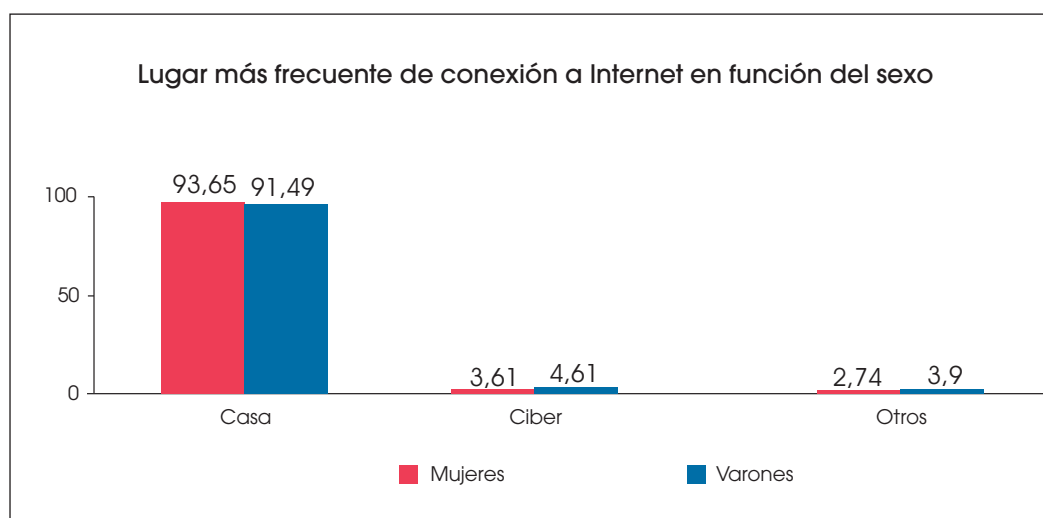


Gráfico 80: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función del sexo.

Las pruebas de χ^2 demuestran que no existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar más frecuente de conexión a Internet en función del sexo ($\chi^2 = 2,77$ con un nivel de significación del 0,25).

VIDEOJUEGOS

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Mujeres	467	93,03	2	0,40	33	6,57
Varones	948	97,43	5	0,51	20	2,05

Tabla 59: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del sexo.

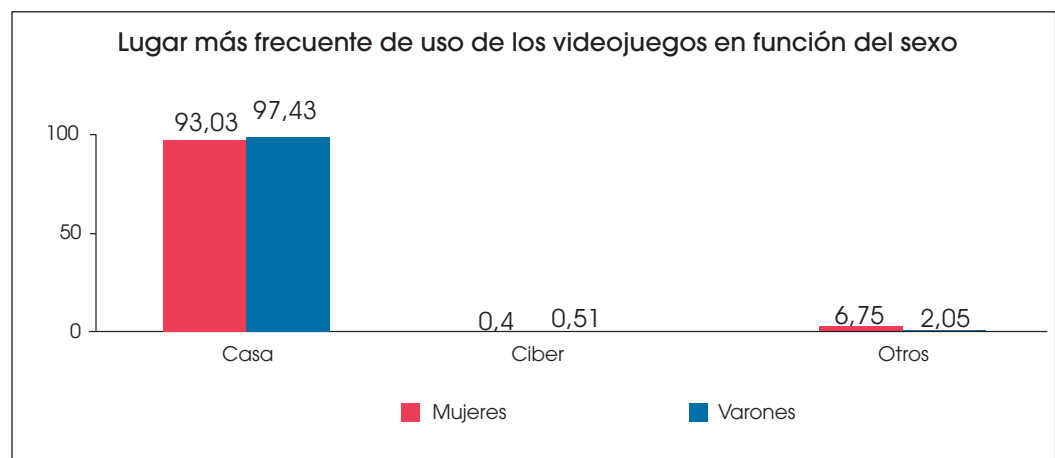


Gráfico 81: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del sexo.

En las pruebas χ^2 se señala que el lugar más frecuente de uso de los videojuegos es estadísticamente diferente en función del sexo ($\chi^2 = 19,57$ con un nivel de significación del 0,001). En este sentido, es importante destacar que las mujeres utilizan de forma más frecuente otros lugares de juego distintos de su propia casa.

TELÉFONO MÓVIL

	Mi habitación		Colegio		Salón de casa	
	N	%	N	%	N	%
Mujeres	554	83,06	4	0,60	109	16,34
Varones	767	83,55	23	2,50	128	13,94

Tabla 60: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función del sexo.

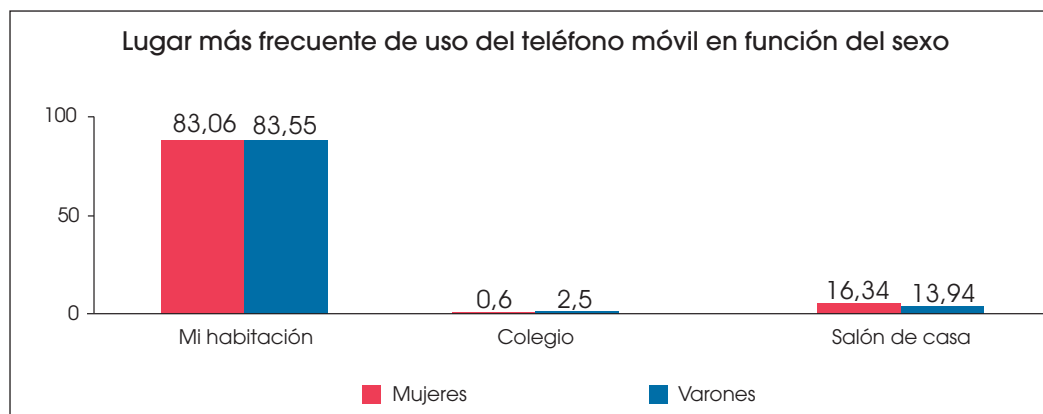


Gráfico 82: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función del sexo.

En las pruebas de χ^2 se señala que el lugar más frecuente de uso de los teléfonos móviles es estadísticamente diferente en función del sexo ($\chi^2 = 9,73$ con un nivel de significación del 0,008). En este sentido, es importante destacar que tanto hombres como mujeres suelen utilizar sus terminales en su propia habitación. Sin embargo, en el colegio, son más los varones que hacen uso de esta tecnología, mientras que en el salón de casa lo utilizan más las mujeres.

TELEVISIÓN

	Mi habitación		Salón de casa		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Mujeres	116	16,62	568	81,37	14	2,01
Varones	254	25,17	722	71,55	33	3,27

Tabla 61: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del sexo.

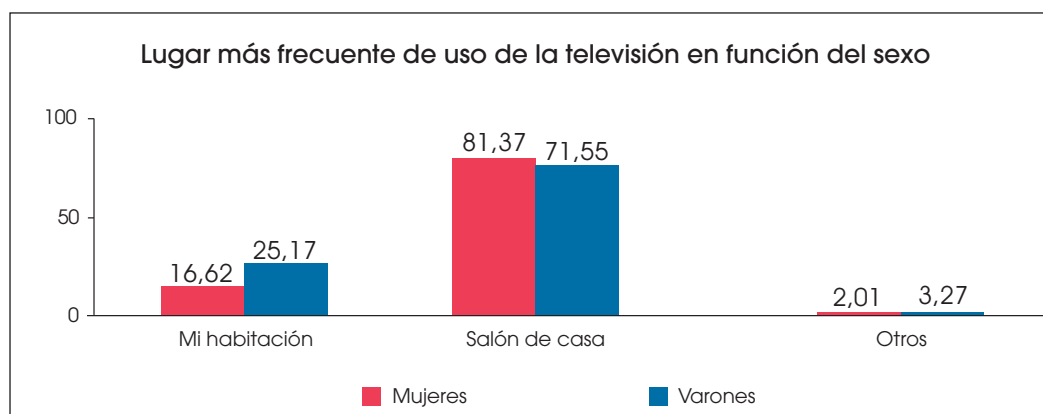


Gráfico 83: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del sexo.

En las pruebas de χ^2 se comprobó que hombre y mujeres diferían en cuanto al lugar más frecuente de uso de la televisión ($\chi^2=21,59$, con un nivel de significación del 0,001). Aunque el salón de casa es la opción mas frecuente, las mujeres lo utilizan más que lo varones, mientras que estos, ven con mayor frecuencia la televisión en su propio cuarto.

- Lugar de uso de las nuevas tecnologías en función de la edad

En función de la edad, los datos que hacen referencia al lugar mas frecuente de uso de las Nuevas Tecnologías, se muestran a continuación.

INTERNET

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
12 años	270	96,08	4	1,42	7	2,49
13 años	304	89,94	19	5,62	15	4,44
14 años	335	93,84	8	2,24	14	3,92
15 años	438	94,19	18	3,87	9	1,93
16 años	146	86,90	11	6,55	11	6,55
17 años	48	81,36	10	16,95	1	1,69

Tabla 62: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función de la edad.

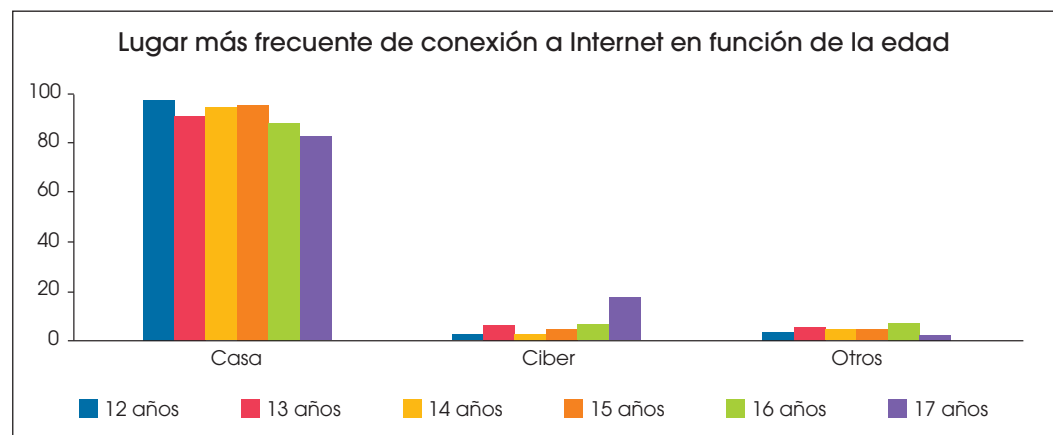


Gráfico 84: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función de la edad.

La prueba de χ^2 señala que el lugar mas frecuente de conexión a Internet difiere significativamente en función de la edad ($\chi^2 = 47,75$, con un nivel de significación del 0,001).

En este sentido es importante tener en cuenta que, la mayoría de los menores de todas las edades, sigue utilizando su propia casa como lugar mas frecuente de conexión. El ciber es un lugar mucho menos frecuente que lo utilizan normalmente los más mayores.

VIDEOJUEGOS

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
12 años	264	96,00	0	---	11	4,00
13 años	313	96,90	2	0,62	8	2,48
14 años	287	95,67	2	0,67	11	3,67
15 años	365	95,30	2	0,52	16	4,18
16 años	136	94,44	1	0,69	7	4,86
17 años	50	100,00	0	---	0	---

Tabla 63: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función de la edad.

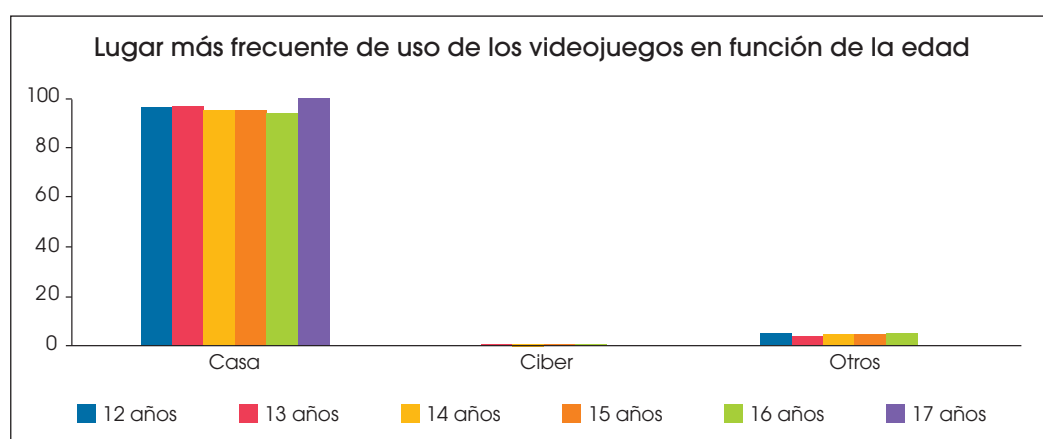


Gráfico 85: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función de la edad.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar de uso de los videojuegos en función de la edad ($\chi^2 = 6,31$, con un nivel de significación del 0,79).

TELÉFONO MÓVIL

	Mi habitación		En el colegio		En el salón de casa	
	N	%	N	%	N	%
12 años	200	82,64	2	0,82	40	16,53
13 años	253	80,83	4	1,28	56	17,89
14 años	285	82,61	10	2,90	50	14,49
15 años	398	86,52	5	1,09	57	12,39
16 años	137	82,53	5	3,01	24	14,46
17 años	48	81,36	1	1,69	10	16,95

Tabla 64: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función de la edad.

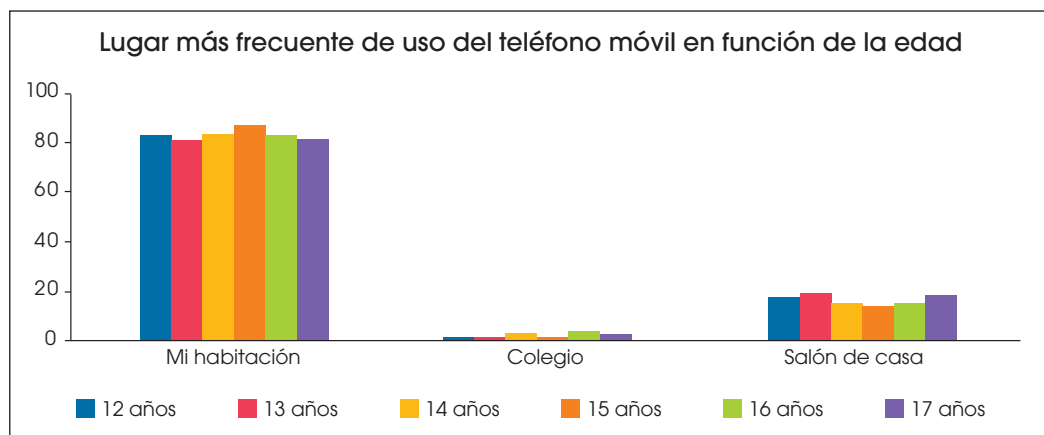


Gráfico 86: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función de la edad.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar de uso del teléfono móvil en función de la edad ($\chi^2 = 12,34$, con un nivel de significación del 0,26).

TELEVISIÓN

	Mi habitación		Salón de casa		Otros	
	N	%	N	%	N	%
12 años	64	22,07	223	76,90	3	1,03
13 años	67	19,20	272	77,94	10	2,86
14 años	71	19,24	288	78,05	10	2,71
15 años	112	23,83	339	72,13	19	4,04
16 años	41	25,26	125	73,96	3	1,77
17 años	15	25,00	43	71,67	2	3,33

Tabla 65: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función de la edad.

En este caso, en la categoría de otros, los menores señalaban como lugares la habitación de los padres, la cocina o la sala de estar.

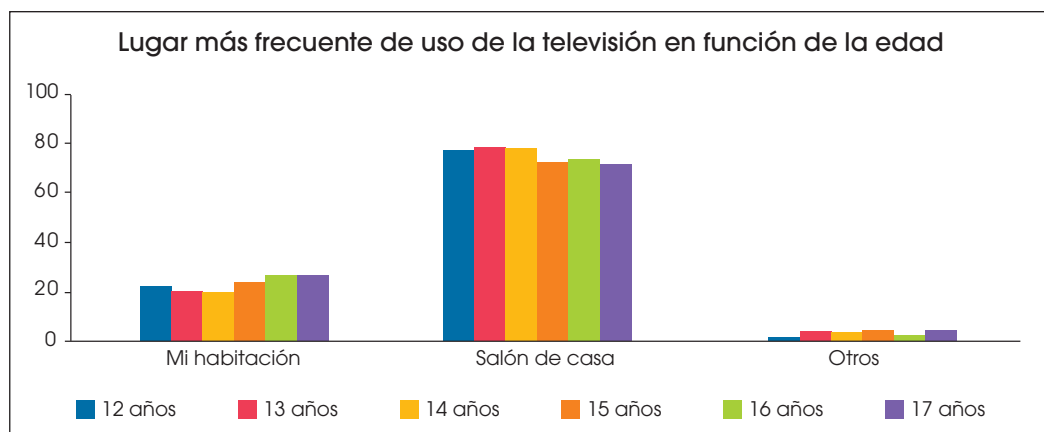


Gráfico 87: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función de la edad.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar de uso de la televisión en función de la edad ($\chi^2 = 12,02$, con un nivel de significación del 0,28).

- Lugar de uso de las nuevas tecnologías en función del sexo y de la edad

En la **tabla 66, 67, 68 y 69** se muestran los datos que hacen referencia al lugar más habitual de uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo y de la edad.

INTERNET

		Casa		Ciber		Otros	
		N	%	N	%	N	%
Mujeres	12 años	112	98,24	1	0,88	1	0,88
	13 años	126	90,65	8	5,75	5	3,60
	14 años	150	94,34	3	1,89	6	3,77
	15 años	179	97,81	4	2,18	0	---
	16 años	62	82,67	6	8,00	7	9,33
	17 años	20	86,96	3	13,04	0	---
Varones	12 años	158	94,61	3	1,80	6	3,59
	13 años	178	89,45	11	5,52	10	5,02
	14 años	185	93,43	5	2,52	8	4,04
	15 años	259	91,84	14	4,96	9	3,19
	16 años	84	90,32	5	5,38	4	4,30
	17 años	28	77,78	7	19,44	1	2,78

Tabla 66: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función del sexo y la edad.

VIDEOJUEGOS

		Casa		Ciber		Otros	
		N	%	N	%	N	%
Mujeres	12 años	96	94,12	0	---	6	5,88
	13 años	113	96,58	0	---	4	3,42
	14 años	94	92,26	2	1,94	7	6,80
	15 años	96	88,89	0	---	12	11,11
	16 años	51	92,72	0	---	4	7,27
	17 años	17	100	0	---	0	---
Varones	12 años	168	97,11	0	---	5	2,89
	13 años	200	97,09	2	0,97	4	1,94
	14 años	193	97,97	0	---	4	2,03
	15 años	269	97,82	12	0,73	4	1,45
	16 años	85	95,50	1	1,12	3	3,37
	17 años	33	100	0	---	0	---

Tabla 67: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del sexo y la edad.

TELÉFONO MÓVIL

		Mi habitación		Colegio		Salón de casa	
		N	%	N	%	N	%
Mujeres	12 años	88	88,13	0	---	13	12,87
	13 años	111	84,09	0	---	21	15,91
	14 años	131	84,52	1	0,64	23	14,84
	15 años	151	83,89	0	---	29	16,11
	16 años	54	72,00	3	4,00	18	24,00
	17 años	19	79,18	0	---	5	20,83
Varones	12 años	112	80,43	2	1,42	27	19,15
	13 años	142	79,45	4	2,21	35	19,33
	14 años	154	81,05	9	4,74	27	14,21
	15 años	247	89,21	5	1,78	28	10,00
	16 años	83	91,21	2	2,20	6	6,59
	17 años	29	82,86	1	2,86	5	14,28

Tabla 68: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función del sexo y la edad.

TELEVISIÓN

		Mi habitación		Salón		Otros	
		N	%	N	%	N	%
Mujeres	12 años	17	14,78	98	85,22	0	---
	13 años	17	12,14	119	85,00	4	2,86
	14 años	28	17,50	129	80,62	3	1,87
	15 años	34	18,58	144	78,69	5	2,73
	16 años	14	18,42	61	80,26	1	1,31
	17 años	6	25,00	17	70,83	1	4,17
Varones	12 años	47	25,86	125	71,43	3	1,71
	13 años	50	23,92	153	73,20	6	2,87
	14 años	43	20,57	159	76,08	7	3,35
	15 años	78	27,18	195	67,94	14	4,88
	16 años	27	29,03	64	68,82	2	2,15
	17 años	9	25,00	26	72,22	1	2,78

Tabla 69: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del sexo y la edad.

- Lugar de uso de las nuevas tecnologías en función del tipo de centro

A continuación, se muestran los datos que hacen referencia al lugar más frecuente de uso de cada una de las tecnologías estudiadas en función del tipo de centro en el que están escolarizados los menores.

INTERNET

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Público	174	88,77	12	6,12	10	5,10
Privado	593	94,88	20	3,2	12	1,92
Concertado	774	91,38	38	4,49	35	4,13

Tabla 70: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función del tipo de centro.

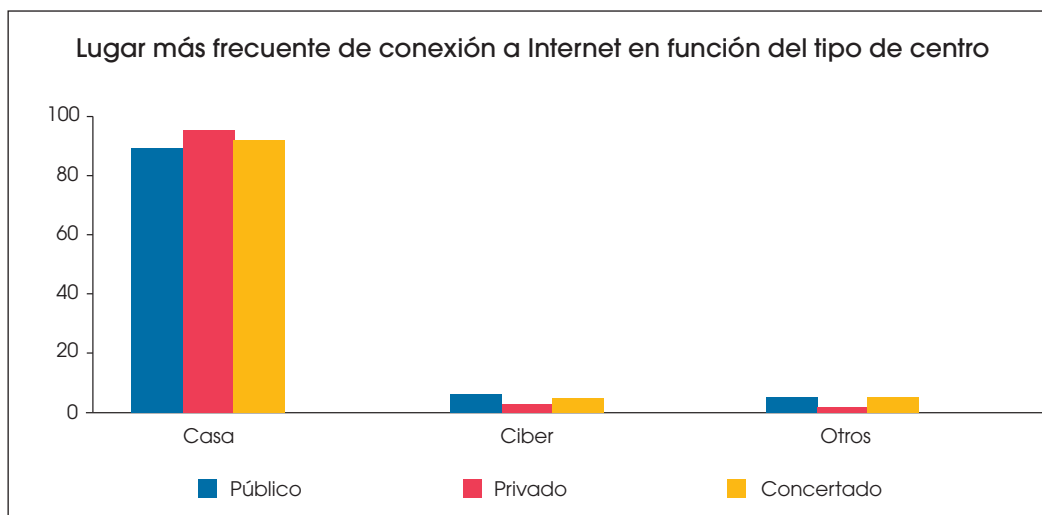


Gráfico 88: Lugar más frecuente de conexión a Internet en función del tipo de centro.

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar de conexión a Internet en función del tipo de centro ($\chi^2 = 11,17$, con un nivel de significación del 0,02).

El propio hogar es la opción más frecuente entre los menores de los tres tipos de centros. Los alumnos de centros públicos utilizan con mayor frecuencia que los de los otros dos grupos los Cibercentros y otros lugares para conectarse a Internet.

VIDEOJUEGOS

	Casa		Ciber		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Público	142	93,42	1	0,66	9	5,92
Privado	511	95,33	4	0,75	21	3,92
Concertado	762	96,82	2	0,25	23	2,92

Tabla 71: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del tipo de centro.

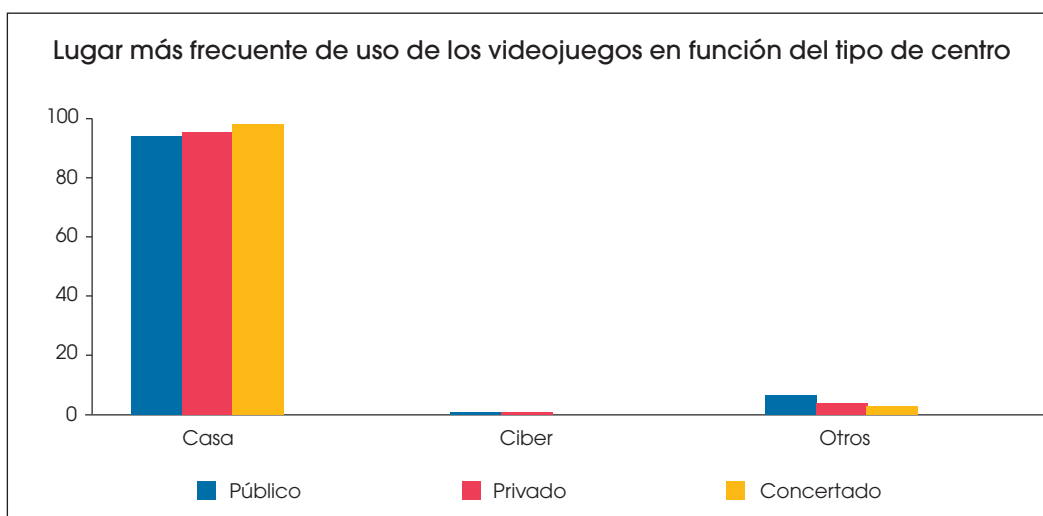


Gráfico 89: Lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del tipo de centro.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar más frecuente de uso de los videojuegos en función del tipo de centro ($\chi^2 = 5,37$, con un nivel de significación del 0,25).

TELÉFONO MÓVIL

	Mi habitación		Colegio		Salón de casa	
	N	%	N	%	N	%
Público	158	81,02	1	0,51	36	18,46
Privado	501	85,06	4	0,68	84	14,26
Concertado	662	82,65	22	2,75	117	14,61

Tabla 72: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función del tipo de centro.

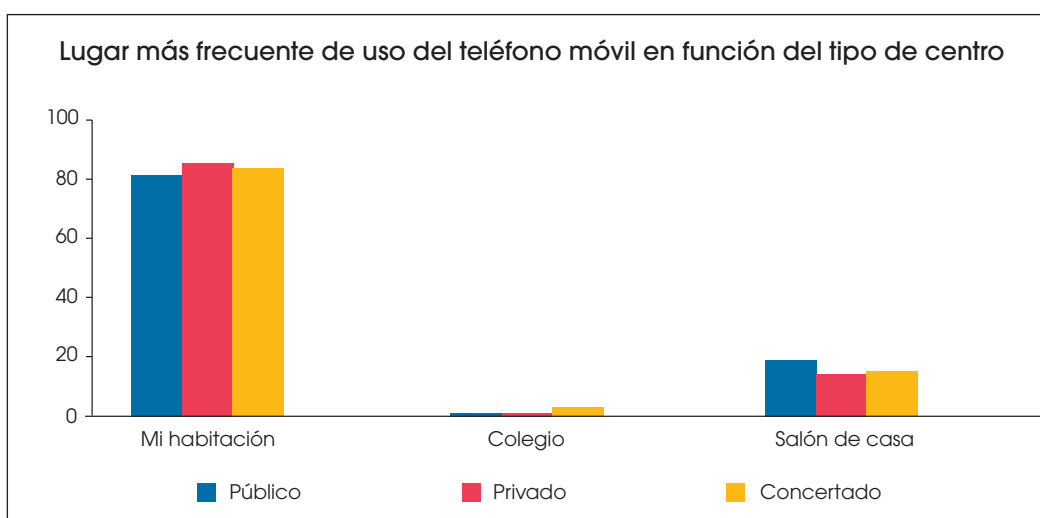


Gráfico 90: Lugar más frecuente de uso del teléfono móvil en función del tipo de centro.

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar de uso del teléfono móvil en función del tipo de centro ($\chi^2 = 12,61$, con un nivel de significación del 0,02).

La habitación es el lugar más empleado por los menores para hacer uso de su teléfono móvil, seguido del salón de casa. Los alumnos de centros públicos utilizan menos el teléfono en su habitación y más en el salón de casa que los sujetos de los otros dos grupos.

TELEVISIÓN

	Mi habitación		Salón de casa		Otros	
	N	%	N	%	N	%
Público	45	22,39	150	74,63	6	2,98
Privado	119	18,77	497	78,39	18	2,84
Concertado	206	23,62	643	73,74	23	2,64

Tabla 73: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del tipo de centro.

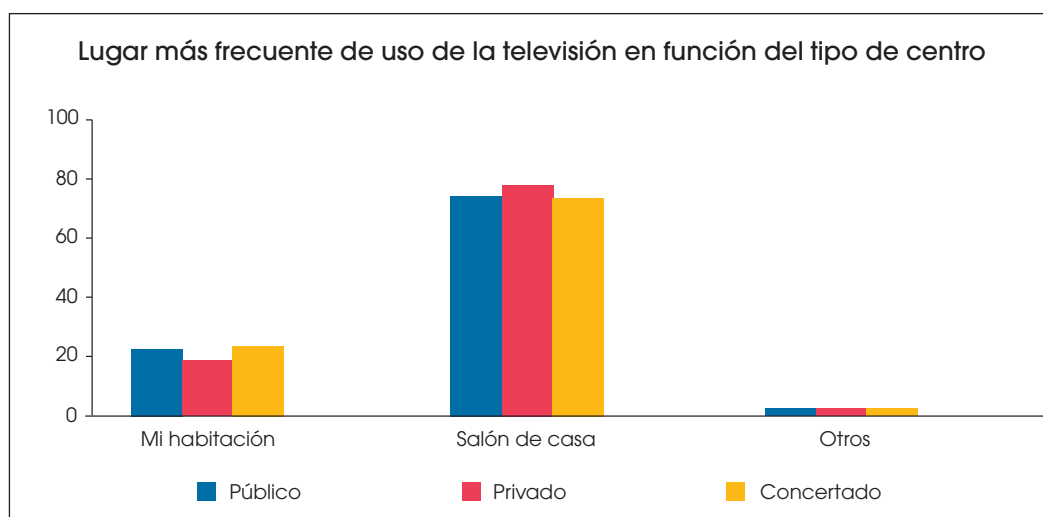


Gráfico 91: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del tipo de centro.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al lugar más frecuente para ver la televisión en función del tipo de centro ($\chi^2 = 5,22$, con un nivel de significación del 0,26).

e) Tiempo diario de uso de las Nuevas Tecnologías

- Tiempo diario del uso de las Nuevas Tecnologías a nivel general

En la tabla 74 y en el gráfico 92, se muestran los datos que hacen referencia al número medio de horas diarias que los menores hacen uso de las Nuevas Tecnologías.

	Media	Desviación típica	Rango de variación
Internet	1,60	0,95	1-6
Videojuegos	1,30	0,70	1-6
Teléfono móvil	1,65	1,27	1-6
Televisión	1,96	1,08	1-6

Tabla 74: Numero medio de horas al día.

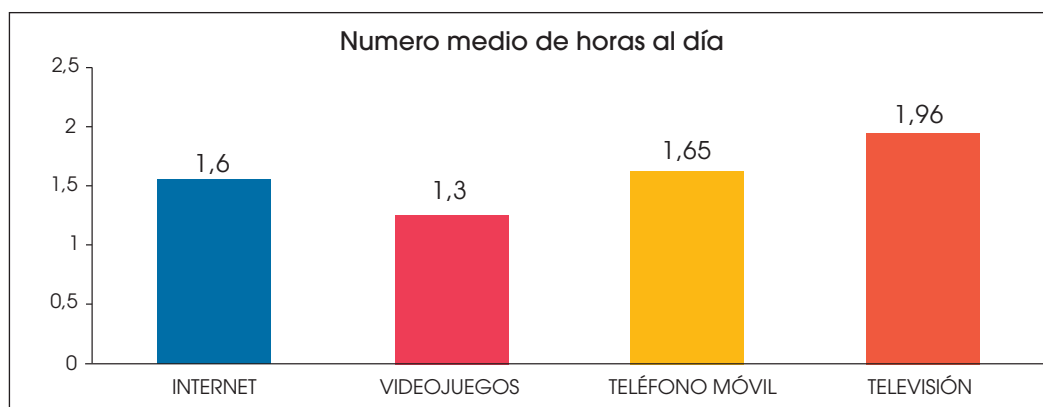


Gráfico 92: Lugar más frecuente de uso de la televisión en función del tipo de centro.

- Tiempo diario del uso de las Nuevas Tecnologías en función del sexo

En la **tabla 75** y en el **gráfico 93**, se recogen los datos acerca del número medio de horas al día que los menores utilizan las Nuevas Tecnologías en función del sexo.

	Internet		Videojuegos		T. Móvil		Televisión	
	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds
Mujeres	1,62	0,91	1,09	0,33	1,79	1,37	1,90	1,06
Varones	1,58	0,97	1,41	0,80	1,54	1,17	1,99	1,08

Tabla 75: Numero medio de horas al día en función del sexo.

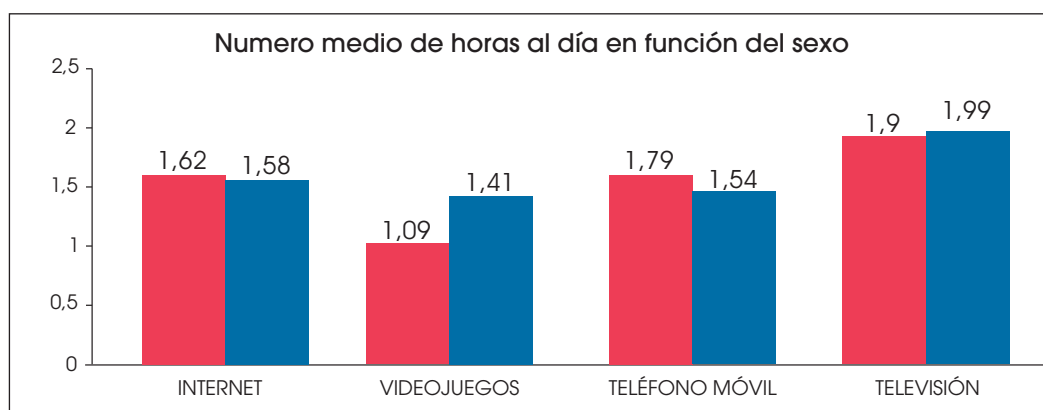


Gráfico 93: Numero medio de horas al día en función del sexo.

El resultado de los pruebas de χ^2 para estas dos variables se muestran en la **tabla 76**:

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	12,65	5	0,03*
Videojuegos	75,63	5	0,001*
Teléfono móvil	34,79	5	0,001*
Televisión	4,73	5	0,45

Tabla 76: Correlación entre el tiempo diario de uso de las Nuevas Tecnologías y el sexo.

Se puede afirmar que existen diferencias en el tiempo diario de uso de Internet, los videojuegos y el teléfono móvil. Las mujeres dedican más tiempo al uso de Internet y del teléfono móvil, mientras que los varones utilizan los videojuegos durante más tiempo. No hay diferencia en el tiempo de ver la televisión.

- Tiempo diario del uso de las Nuevas Tecnologías en función de la edad

El tiempo medio de uso de las Nuevas Tecnologías en función de la variable edad, se muestra en la [tabla 77](#) y en el [gráfico 94](#).

	Internet		Videojuegos		T. Móvil		Televisión	
	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds
12 años	1,31	0,66	1,31	0,71	1,26	0,81	1,88	1,12
13 años	1,44	0,78	1,28	0,64	1,65	1,32	1,90	1,06
14 años	1,62	0,91	1,24	0,56	1,67	1,24	1,90	1,05
15 años	1,75	1,10	1,35	0,79	1,57	1,17	1,97	1,01
16 años	1,78	1,03	1,31	0,77	2,05	1,54	2,11	1,14
17 años	2,03	1,13	1,28	0,67	2,49	1,72	2,47	1,27

Tabla 77: Numero medio de horas al día en función de la edad.

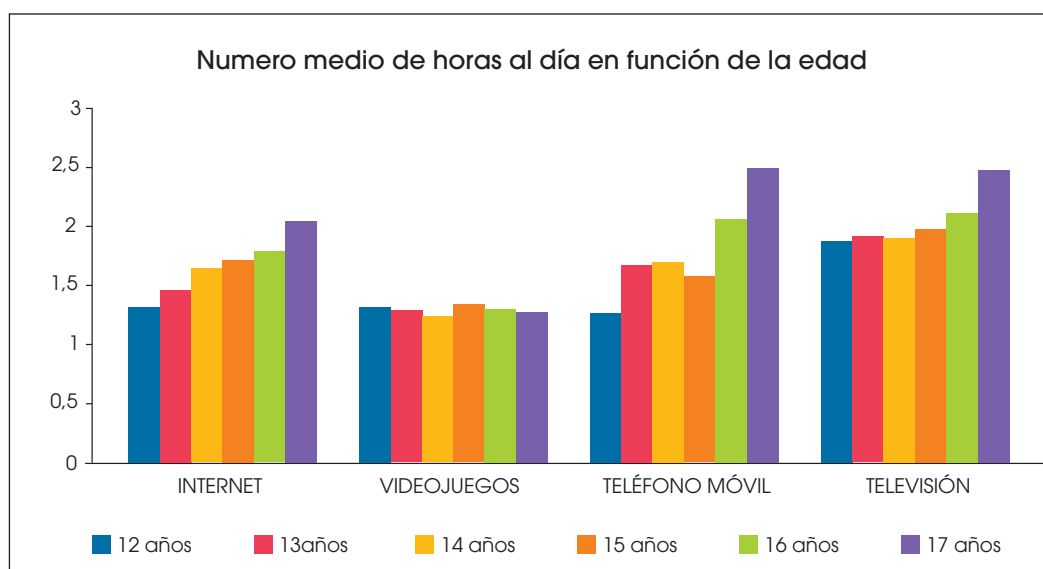


Gráfico 94: Numero medio de horas al día en función de la edad.

Los resultados del análisis de correlaciones entre el tiempo medio de uso al día y le edad se muestran en la [tabla 78](#).

	Correlación	Nivel de significación
Internet	0,20	0,001*
Videojuegos	0,01	0,61
Teléfono móvil	0,16	0,001*
Televisión	0,08	0,001*

Tabla 78: Correlación entre el tiempo medio de uso al día y la edad.

Los resultados del análisis de la varianza, se muestran en la **tabla 79**:

	Suma de cuadrados	Grados de libertad	F	Nivel de significación
Internet	59,62	5	13,78	0,001*
Videojuegos	2,16	5	0,89	0,49
Teléfono móvil	108,53	5	14,10	0,001*
Televisión	23,27	5	4,05	0,001*

Tabla 79: Análisis de la varianza entre el tiempo medio de uso al día y la edad.

- Tiempo diario del uso de las nuevas tecnologías en función del sexo y de la edad

En la **tabla 80** se presentan los datos referentes al tiempo medio de uso diario de las Nuevas Tecnologías en función del sexo y de la edad.

		Internet		Videojuegos		T. móvil		Televisión	
		Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds
Mujeres	12 años	1,28	0,57	1,07	0,29	1,39	0,92	1,75	1,11
	13 años	1,54	0,83	1,14	0,37	1,79	1,38	2,03	1,16
	14 años	1,70	0,98	1,05	0,26	1,84	1,37	1,85	1,02
	15 años	1,72	0,96	1,11	0,39	1,64	1,21	1,87	1,00
	16 años	1,77	1,03	1,11	0,37	2,23	1,69	2,10	1,09
	17 años	1,96	0,95	1,06	0,24	2,79	2,04	1,92	0,83
Varones	12 años	1,33	0,72	1,46	0,84	1,17	0,72	1,97	1,11
	13 años	1,36	0,74	1,36	0,74	1,55	1,27	1,82	0,99
	14 años	1,55	0,85	1,34	0,65	1,54	1,11	1,93	1,07
	15 años	1,78	1,18	1,44	0,88	1,52	1,15	2,03	1,01
	16 años	1,77	1,02	1,44	0,92	1,90	1,41	2,11	1,18
	17 años	2,08	1,23	1,39	0,79	2,29	1,47	2,83	1,38

Tabla 80: Numero medio de horas al día en función del sexo y de la edad.

- Tiempo diario del uso de las nuevas tecnologías en función del tipo de centro

El tiempo medio de uso diario de las Nuevas Tecnologías en función del tipo de centro en el que estaban escolarizados los menores de la muestra se recoge en la **tabla 81** y en el **gráfico 95**.

	Internet		Videojuegos		T. móvil		Televisión	
	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds
Público	1,77	0,97	1,26	0,60	1,77	1,40	2,20	1,13
Privado	1,62	1,01	1,21	0,60	1,48	1,08	1,75	0,96
Concertado	1,54	0,89	1,37	0,76	1,74	1,35	2,05	1,12

Tabla 81: Numero medio de horas al día en función del tipo de centro.

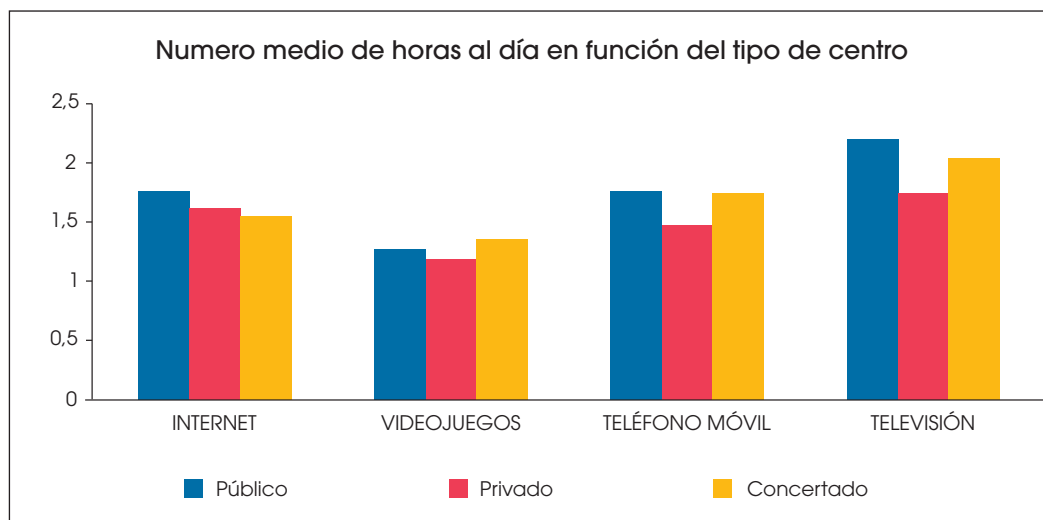


Gráfico 95: Número medio de horas al día en función del tipo de centro.

El resultado de los pruebas de χ^2 para estas dos variables se muestran en la **tabla 82**:

	Valor de χ^2	Grados de libertad	Nivel de significación (bilateral)
Internet	34,95	10	0,001*
Videojuegos	27,45	10	0,002*
Teléfono móvil	21,27	10	0,019*
Televisión	52,63	10	0,001*

Tabla 82: Correlación entre el tiempo diario de uso de las Nuevas Tecnologías y el tipo de centro.

Se puede afirmar que el número medio de horas al día que los menores dedican al uso de las Nuevas Tecnologías difiere en función del tipo de centro en el que estudien.

En general, los sujetos de centros públicos son los que dedican un mayor tiempo a este uso, excepto en el caso de los videojuegos que son superados por el grupo de sujetos de centros concertados. Los sujetos pertenecientes al grupo de colegios privados son los que hacen un menor uso de este tipo de instrumentos.

f) Síntomas característicos de las adicciones

– Síntomas característicos de las adicciones a nivel general

En la **tabla 83**, se muestran la media y desviación típica de los síntomas que pueden considerarse como indicadores de un problema de adicción, a nivel general.

	Internet		Videojuegos		T. móvil		Televisión	
	Media	Ds	Media	Ds	Media	Ds	Media	% Ds
1. Mayor dedicación del tiempo necesario	1,85	0,78	1,55	0,71	----	----	----	----
2. Malestar si no puede utilizarse	1,71	0,89	1,35	0,62	1,65	0,90	1,60	0,74
3. Conflictos en las relaciones interpersonales	1,10	0,36	1,10	0,39	1,10	0,40	1,10	0,40
4. Engaños y mentiras a los miembros de la familia	1,19	0,48	1,17	0,44	1,21	0,56	1,22	0,55
5. Pérdida de interés por act. previamente gratificantes	1,14	0,42	1,16	0,44	----	----	1,21	0,48
6. fracasos en los esfuerzos de control	1,25	0,56	1,31	0,63	1,23	0,60	1,37	0,66
7. Alivio con el uso	1,98	0,91	2,13	1,01	1,74	0,93	2,39	1,01
8. Malestar si pasa mucho tiempo sin usarlo	1,30	0,66	1,24	0,60	1,38	0,81	1,26	0,64
9. Anticipar la actividad	1,53	0,79	1,43	0,71	1,30	0,67	1,48	0,72
10. Consultas frecuentes	----	----	----	----	2,86	1,12	----	----
11. Selección de la programación	----	----	----	----	----	----	3,07	1,10

Tabla 83: Media y desviación típica de los síntomas que indican adicción.

– Síntomas característicos de adicción a Internet

En la **tabla 84**, se muestran la media y desviación típica de los síntomas que pueden considerarse como indicadores de un problema de adicción, a Internet.

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
1. Mayor dedicación del tiempo necesario	34,5	50,1	10,9	4,6
2. Malestar si no puede utilizarse	51,2	33,9	7,7	7,2
3. Conflictos en las relaciones interpersonales	92,0	6,8	0,8	0,4
4. Engaños y mentiras a los miembros de la familia	84,9	12,2	2,5	0,5
5. Pérdida de interés por act. previamente gratificantes	88,4	9,8	1,4	0,5
6. fracasos en los esfuerzos de control	80,5	15,8	2,3	1,4
7. Alivio con el uso	33,2	44,8	12,6	9,5
8. Malestar si pasa mucho tiempo sin usarlo	78,3	16,2	2,6	2,8
9. Anticipar la actividad	61,6	28,5	5,5	4,5

Tabla 84: Porcentaje de menores que presentan síntomas de adicción a Internet.

- Síntomas característicos de adicción a los videojuegos

En la **tabla 85**, se muestran la media y desviación típica de los síntomas que pueden considerarse como indicadores de un problema de adicción a los videojuegos.

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
1. Mayor dedicación del tiempo necesario	56,0	36,1	5,4	2,6
2. Malestar si no puede utilizarse	71,8	23,3	3,4	1,5
3. Conflictos en las relaciones interpersonales	92,3	5,8	1,5	0,5
4. Engaños y mentiras a los miembros de la familia	85,5	12,6	1,4	0,5
5. Pérdida de interés por act. previamente gratificantes	86,3	12,0	1,2	0,5
6. Fracazos en los esfuerzos de control	76,2	18,5	3,4	2,0
7. Alivio con el uso	31,3	38,9	15,5	14,2
8. Malestar si pasa mucho tiempo sin usarlo	82,9	12,4	2,5	2,2
9. Anticipar la actividad	67,3	24,6	5,8	2,3

Tabla 85: Porcentaje de menores que presentan síntomas de adicción a los videojuegos.

- Síntomas característicos de adicción al teléfono móvil

En la **tabla 86**, se muestran la media y desviación típica de los síntomas que pueden considerarse como indicadores de un problema de adicción al teléfono móvil.

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
1. Consultas frecuentes	16,8	20,2	22,8	40,1
2. Malestar si no puede utilizarse	56,6	29,6	6,1	7,8
3. Conflictos en las relaciones interpersonales	92,7	5,4	1,3	0,7
4. Engaños y mentiras a los miembros de la familia	84,9	11,0	2,3	1,7
5. Fracazos en los esfuerzos de control	83,9	11,9	1,8	2,4
6. Alivio con el uso	51,5	32,0	8,0	8,6
7. Malestar si pasa mucho tiempo sin usarlo	77,5	12,5	4,6	5,4
8. Anticipar la actividad	79,3	14,4	3,5	2,8

Tabla 86: Porcentaje de menores que presentan síntomas de adicción al teléfono móvil.

- Síntomas característicos de adicción a la televisión

En la **tabla 87**, se muestran la media y desviación típica de los síntomas que pueden considerarse como indicadores de un problema de adicción a la televisión.

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
1. Selección de la programación	14,2	14,3	22,0	49,4
2. Malestar si no puede utilizarse	52,5	37,8	6,6	3,0
3. Conflictos en las relaciones interpersonales	93,1	4,9	1,1	0,9
4. Engaños y mentiras a los miembros de la familia	82,8	12,8	3,3	1,0
5. Pérdida de interés por act. previamente gratificantes	82,4	15,3	1,8	0,6
6. fracasos en los esfuerzos de control	71,1	22,5	4,6	1,9
7. Alivio con el uso	20,7	38,8	21,8	18,7
8. Malestar si pasa mucho tiempo sin usarlo	81,5	13,6	2,1	2,8
9. Anticipar la actividad	62,5	29,3	5,4	2,8

Tabla 87: Porcentaje de menores que presentan síntomas de adicción a la televisión.

4. Discusión de los resultados

El presente estudio ha tenido como principal objetivo el estudio de los hábitos de comportamiento en torno a las Nuevas Tecnologías (Internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión) de un grupo representativo de menores de la Comunidad de Madrid.

En general, a partir de los resultados hallados en este trabajo, se puede afirmar que los menores de la Comunidad de Madrid utilizan las Nuevas Tecnologías de forma regular y frecuente. El 80% de los menores encuestados afirma usar Internet, los videojuegos, el teléfono móvil y la televisión de esta forma mientras que solo un 7% de ellos asegura no utilizar nunca alguno de estos aparatos.

Estos mismos datos coinciden con recientes investigaciones realizadas en diversos puntos de la geografía española, que aseguran que los menores utilizan de forma cada vez más frecuente este tipo de instrumentos (Bustamante, 2003; INE, 2004; aDeSe, 2006; N-Economía, 2007; Martínez, 2008).

La televisión es el instrumento que se utiliza con más frecuencia, seguido de Internet y el teléfono móvil. Los videojuegos son los aparatos menos utilizados. Es posible que el hecho de que la televisión sea el aparato más utilizado se deba a que, de los instrumentos estudiados, es el que lleva más tiempo dentro de hogares españoles. En este sentido, y teniendo en cuenta las investigaciones que confirman que la sociedad española invierte cada vez en la compra de aparatos de tecnología (AIMC, 2007), cabe preguntarse si estas diferencias van a atenuarse con el tiempo o si incluso es posible que se inviertan.

En función del sexo, los datos extraídos de este estudio, afirman que las mujeres utilizan más Internet y los teléfonos móviles, mientras que los varones juegan más a los videojuegos. Estos mismo datos han sido encontrados en diversas investigaciones previas (Protégeles, 2002, 2005; Aftab, 2005) que consideran, que las mujeres son mas vulnerables ha hacerse adictas al chat, mientras que los hombres disfrutan mas con los videojuegos. Sin embargo, en nuestro estudio, las diferencias entre sexo son menores que las de estos estudios previos, por lo que nos planteamos que es posible que, con el tiempo, estas diferencias tiendan a atenuarse.

En cuanto a la edad, se ha comprobado que el uso de Internet y de los teléfonos móviles aumenta con la edad, mientras que el de los videojuegos es más frecuente entre los más pequeños. Estos mismos datos han sido encontrados por diversas investigaciones previas (Protégeles, 2002, 2005; León y López, 2003). En realidad, es lógico pensar que los menores mas pequeños, dado su nivel evolutivo y madurativo, tiendan a utilizar instrumentos que suelen ser sencillos de manejar y les permiten seguir disfrutando de la actividad de juego.

Los datos encontrados también señalan que existen diferencias en la frecuencia de uso en función del tipo de centro en el que están escolarizados los menores. Los alumnos de centros concertados son los que juegan con mayor frecuencia a los videojuegos, mientras que los de centros públicos utilizan más Internet y el teléfono móvil. Estos datos, correlacionan con un mayor tiempo de uso diario. Es decir, los menores que usan los aparatos de forma más frecuente, además lo hacen durante más tiempo. Este dato, puede considerarse como una señal del poder adictivo de este tipo de instrumentos, de este modo, se supone que una vez que se iniciada la conducta de juego, es difícil pararla.

En referencia a la frecuencia de asistencia a los Cibercentros, y en comparación con datos de estudios anteriores (Protégeles, 2002) es posible afirmar que la tendencia a utilizar este tipo de centros tiende a disminuir. En el año 2002, el 37% de los menores utilizaba los Cibercentros para conectarse a Internet, mientras que según los datos de nuestro estudio, en la actualidad, apenas un 19,9% acude a este tipo de centros. Es posible que la causa principal de este hecho sea el aumento del número de ordenadores y conexiones a Internet en los hogares madrileños.

Actualmente, la frecuencia de asistencia a los Cibercentros es tan baja que no se han encontrado diferencias en función del sexo, ni del tipo de centro en el que están escolarizados los menores. Sin embargo, si se han encontrado diferencias en función de la edad. Como cabe esperar, los adolescentes de mayor edad son los que acuden a estos centros. Es posible que los muchos de ellos se hayan iniciado, tiempo atrás, en el uso de Internet en estos lugares y por ello, aun mantengan este hábito. Sin embargo, teniendo en cuenta la reducida frecuencia de asistencia a este tipo de lugares, estas diferencias deben de ser interpretadas con precaución.

En cuanto a la percepción de problema, a nivel general es importante destacar que ésta correlaciona de forma positiva con el tiempo de uso de las tecnologías. De este modo, cuanto mayor es el tiempo dedicado a su uso, mayor percepción subjetiva de problema siente la persona.

En función del sexo, no hay diferencias en la percepción de problema que genera la asistencia al ciber, ni la televisión. Sin embargo, coincidiendo con las diferencias encontradas en cuanto a la frecuencia de uso, las mujeres consideran tener más problemas con el uso de Internet y los teléfonos móviles, mientras que los hombres ven más problemas con los videojuegos.

Por otro lado, se observa una mayor percepción de problema a medida que aumenta la edad de los menores. Este hecho, además de coincidir, como en los casos anteriores, con la mayor frecuencia de uso, podría ser explicado por una mayor acumulación de experiencias negativas por parte de los más mayores. Con el tiempo, los sujetos van siendo más conscientes de los efectos perjudiciales de su uso, al experimentar más situaciones conflictivas. Los más pequeños, que aun se están iniciando el uso, es posible que no logren darse cuenta de estas consecuencias.

El tipo de centro solo influye en la percepción de problema que generan los videojuegos. Los sujetos de centros públicos, que son los que menos utilizan este tipo de aparatos, difieren significativamente de los otros dos grupos afirmando no haber sentido nunca problemas en cuanto a su uso.

La televisión es la tecnología que mayor percepción problema genera en los menores y sin embargo, dada la generalización de su uso, es la que menos alarma social ha creado y, como se ha podido comprobar, la menos estudiada en este sentido.

En cuanto al lugar de uso de las Nuevas Tecnologías, a nivel general y tal y como han asegurado otras investigaciones, el hogar es la opción mas empleada por los usuarios.

Los menores se conectan a Internet y juegan a los videojuegos de forma mayoritaria en sus propios hogares. Tendencia que ha aumentado con el tiempo, ya que mientras que en el 2002 el 84% de los menores se conectaba a Internet desde su propio hogar (Protégeles, 2002), en nuestro estudio, este porcentaje ha aumentado hasta el 92,38%.

En función del sexo, es importante destacar que son las mujeres las que suelen utilizar de forma asidua otros lugares para jugar a los videojuegos. Este hecho, puede ser explicado si tenemos en cuenta que ellas son jugadoras menos asiduas que, en muchas ocasiones, se inician en el juego por contagio social, y por ello, no juegan en su propia casa, sino en la de algún amigo.

El teléfono móvil, que es utilizado mayoritariamente en la habitación de los menores es muy poco utilizado en el entorno del colegio. Es posible que dada la prohibición vigente de hacer uso de este tipo de terminales dentro del aula, haga que los menores no sientan la necesidad de hacerlo en sus entornos. Los varones son los que más lo utilizan en este entorno. De la misma manera que también ellos lo utilizan con más frecuencia en su propio cuarto. En este sentido, es importante tener en cuenta que el teléfono móvil es, en muchas ocasiones utilizado por ellos, no solo para comunicarse sino para jugar a las aplicaciones que ya ofrecen estos terminales.

La televisión sigue siendo vista mayoritariamente en el salón de la casa, aunque el porcentaje de menores que lo hace en su propia habitación ha aumentado en los últimos años. En el año 2004, el 12 % de los menores veía la televisión en su habitación, (CEACCU, 2004) mientras que en la actualidad, en base a los datos de nuestra investigación, esta cifra ha aumentado hasta el 21,67%. Por un lado, el hecho de que las familias pasen cada vez menos tiempo reunidas y, por otro lado, el aumento del número de aparatos de televisión dentro de los hogares, pueden ser considerados como dos factores causales de esta tendencia.

Los datos que hacen referencia al tipo de centro, señalan que son los menores de centros públicos los que más emplean los cibercentros y otros lugares para conectarse a Internet. Es posible, que dadas las condiciones socioculturales y familiares de los alumnos de estos centros, la disponibilidad de Internet en el hogar sea menor. Este hecho, destaca la importancia de estos instrumentos, ya que el deseo de conectarse a ellas entre los menores es tal, que aceptan hacerlo a pesar de la incomodidad y falta de privacidad de este tipo de lugares.

En cuanto a la frecuencia de síntomas que pueden considerarse indicadores de adicción, es importante destacar que, la presencia de los mismos supera en muchos casos a la que se ha encontrado en otros trastornos similares. El juego patológico, por ejemplo, tiene una prevalencia en torno al 2,4% de la población, mientras que, en base a los datos de este estudio, es previsible que la adicción a las Nuevas Tecnologías resulte superior.

En todos los casos, el alivio que genera el uso de las Nuevas Tecnologías es el síntoma más señalado. Los datos hallados en este estudio, permiten afirmar que 22,1% de los menores usuarios de Internet aseguran sentirse relajados con su uso. El 29,7% de los jugadores de videojuegos, el 16,6% de los usuarios de teléfonos móviles y el 40,5% de los espectadores de televisión confirman la presencia de este síntoma. Este hecho podría ser considerado cómo un síntoma de adicción si tenemos en cuenta las descripciones que

el DSM-IV-TR hace para poder diagnosticar la dependencia de sustancias. Según esta manual, una persona dependiente, además de tolerancia a la sustancia, experimenta abstinencia. La abstinencia es un síndrome específico que surge debido al cese o reducción del consumo y que causa un malestar clínicamente significativo que lleva a la persona a volver a consumir para lograr sentirse bien. El hecho de que los menores se sientan relajados con el uso de las Nuevas Tecnologías puede indicar que mientras no pueden utilizarlas se sientan mal (inquietos, nerviosos, irritados...) y por ellos, las utilizan para aliviar ese malestar, de la misma manera que la persona adictiva a una sustancia vuelve a consumir.

En segundo lugar, también de forma general es importante tener en cuenta que los menores aseguran sentirse mal si no pueden utilizar las Nuevas Tecnologías. El 14,9% de los menores internautas, el 4,7% de los jugadores, el 10% de los menores que emplean el teléfono móvil y el 4,9% de los espectadores de televisión aseguran sentirse de este modo con siempre o con frecuencia. Este efecto ante la falta de tecnologías, puede ser un indicador de abstinencia de los menores. Tal y como se ha comentado anteriormente, según los criterios diagnósticos del DSM-IV-TR, el síndrome de abstinencia que se produce tras el cese del consumo o por la reducción del mismo produce un malestar clínicamente significativo.

Por otro lado, los menores que utilizan Internet o juegan a los videojuegos, aseguran dedicar más tiempo del que consideran necesario a su uso (15,5% y 8%, respectivamente), lo cual podría ser un indicador de la incapacidad que sienten para dejar de utilizarlos. En este sentido es importante tener en cuenta que, uno de los síntomas centrales que el DSM-IV-TR define para el juego patológico es el fracaso de los esfuerzos para detener, interrumpir o controlar la conducta de juego. Por otro lado, este mismo manual considera esto mismo un síntoma central de la dependencia a sustancias.

En cuanto al teléfono móvil, destaca la tendencia de los menores a consultar su móvil para comprobar si tiene llamadas perdidas o mensajes. Un 62,9% lo hace con frecuencia o siempre, lo cual puede interpretarse como un indicador del nivel de dependencia que sienten ante estos aparatos. Este dato puede ser comparable con el exceso de tiempo que los adictos a sustancias emplean con actividades relacionadas con la misma, síntomas que el DSM-IV-TR considera central para el diagnóstico de dependencia.

En referencia la televisión, conviene destacar el número de menores que se considera selectivo con respecto a la programación que ve de la televisión. Un 71,4% de los menores asegura decidir el programa que quiere ver en la televisión con frecuencia o siempre. Este dato, que podría ser considerado como contrario a la hipótesis de adicción, puede indicarnos que, en realidad, los menores se sienten movidos por los cánones impuestos por en la sociedad. No sabemos hasta que punto ellos son realmente conscientes de los contenidos que ven a través de la televisión o si es la sociedad, y mas concretamente su grupo de iguales, los que imponen y determinan esa selección.

En relación a este estudio, es necesario señalar dos limitaciones: en primer lugar, con respecto a la muestra. Aunque el número de sujetos es elevado, no necesariamente resulta representativo de la población. En este caso, se han evaluado sujetos que estaban escolarizados en centros de educación formal, sin tener en cuenta que, a partir de los 16 años, el sistema educativo ofrece otras vías de formación, y además, deja de ser obligatoria. Es posible que los hábitos y costumbres de este grupo de menores, que no se han evaluado, difieran en algún sentido con los de aquellos que se han estudiado.

Por otro lado, también en referencia a la muestra, hay que señalar la falta de representatividad de ésta en función del tipo de centro. Se han evaluado alumnos de centros públicos, privados y concertados, sin tener en cuenta la distribución de alumnos en función de esta variable en la Comunidad de Madrid. Como ya se explicó al describir el proceso de selección, se solicitó la colaboración de los centros que previamente habían entrado en contacto con la Asociación Protégeles y a los que ésta iba a acudir en un periodo de tiempo concreto determinado para llevar a cabo la recogida de datos.

Finalmente, a nivel metodológico, hay que destacar las dificultades que se han encontrado para encontrar estudios semejantes con los que poder establecer conclusiones. El tema de la adicción a las Nuevas Tecnologías tiene, en los últimos tiempos, una importante repercusión mediática y sin embargo, muy pocos investigadores han dedicado sus esfuerzos a llevar a cabo estudios serios sobre ellos. La mayor parte de los datos encontrados están realizados por empresas de sondeos de opinión y publicados en prensa de divulgación general.

Por este motivo y a pesar de los sesgos y dificultades, este estudio puede ser considerado como algo relevante. Los datos obtenidos en esta investigación son indicativos y representan de manera general el estado actual de este tipo de comportamientos entre los menores de nuestra sociedad.

Las conclusiones establecidas en este estudio son relevantes y señalan la necesidad de seguir profundizando en el estudio de este tipo de trastornos.

5. Conclusiones

1. Los menores utilizan las nuevas tecnologías de forma frecuente y regular: se conectan a Internet una media de 1,60 horas al día, juegan a los videojuegos 1,30 horas al día, utilizan el teléfono móvil 1,65 horas al día y ven la televisión una media de 1,96 horas al día. Lo que hace un total promedio de 1,63 horas diarias empleadas en el uso de nuevas tecnologías

2. La televisión sigue siendo el instrumento mas utilizado por los menores, seguido de Internet, el teléfono móvil y en último lugar los videojuegos.
3. Los menores utilizan las Nuevas Tecnologías fundamentalmente en su propio hogar: el 92,38% se conecta a Internet en su propio hogar, solo el 4,20% utiliza los Cibercentros para ello.
4. La tendencia a hacer uso de este tipo de instrumentos en el propio hogar, aumenta con el tiempo, lo cual demuestra que las Nuevas Tecnologías están cada vez mas presentes en los hogares.
5. Aumenta el número de menores que utiliza las Nuevas Tecnologías en su propia habitación: el 83,34% usa el teléfono móvil y el 21,67% ve la televisión en su propio cuarto.
6. El uso de las nuevas tecnologías es diferente en función del sexo. Las mujeres utilizan más Internet y el teléfono móvil, mientras que los varones dedican más tiempo a los videojuegos.
7. En función de la edad, también se han encontrado diferencias significativas respecto a la frecuencia de uso de las nuevas tecnologías. Los videojuegos son mas utilizados por los más pequeños, mientras que el tiempo dedicado a Internet y al teléfono móvil aumenta con la edad.
8. Los menores de centros públicos utilizan con mayor frecuencia el teléfono móvil. Los videojuegos son especialmente utilizados por los menores de centros concertados, los cuales hacen un menor uso de Internet en comparación con los otros grupos.
9. El uso de la televisión es tan generalizado y la asistencia a los Cibercentros tan escasa que ninguna de las dos actividades presenta diferencias significativas en función del sexo, la edad o el tipo de centro en el que están escolarizados los menores.
10. Un número importante de menores se siente aliviado por el uso de las Nuevas Tecnologías.
11. Los menores aseguran ser selectivos con el tipo de programas que ven en la televisión.
12. La percepción subjetiva de problemas por el uso de las Nuevas Tecnologías correlaciona con la frecuencia de uso. De este modo, la televisión es la tecnología que mayor percepción de problema genera.
13. Las mujeres afirman tener más problema que los varones en el uso de Internet y del teléfono móvil, mientras que estos últimos sienten mayor dificultades con el uso de los videojuegos.
14. La percepción de problema por el uso de los videojuegos y de la televisión disminuye con la edad.