

# Ordenadores, videojuegos, medios electrónicos de comunicación social y los trastornos específicos del lenguaje



Kevin Durkin

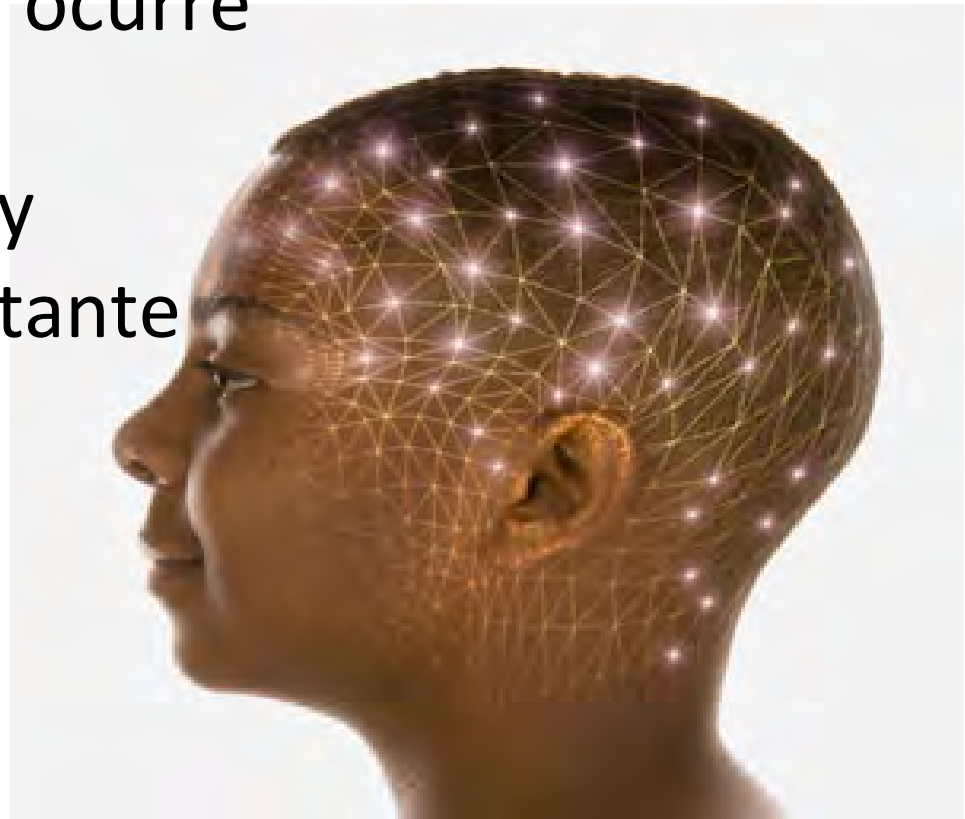


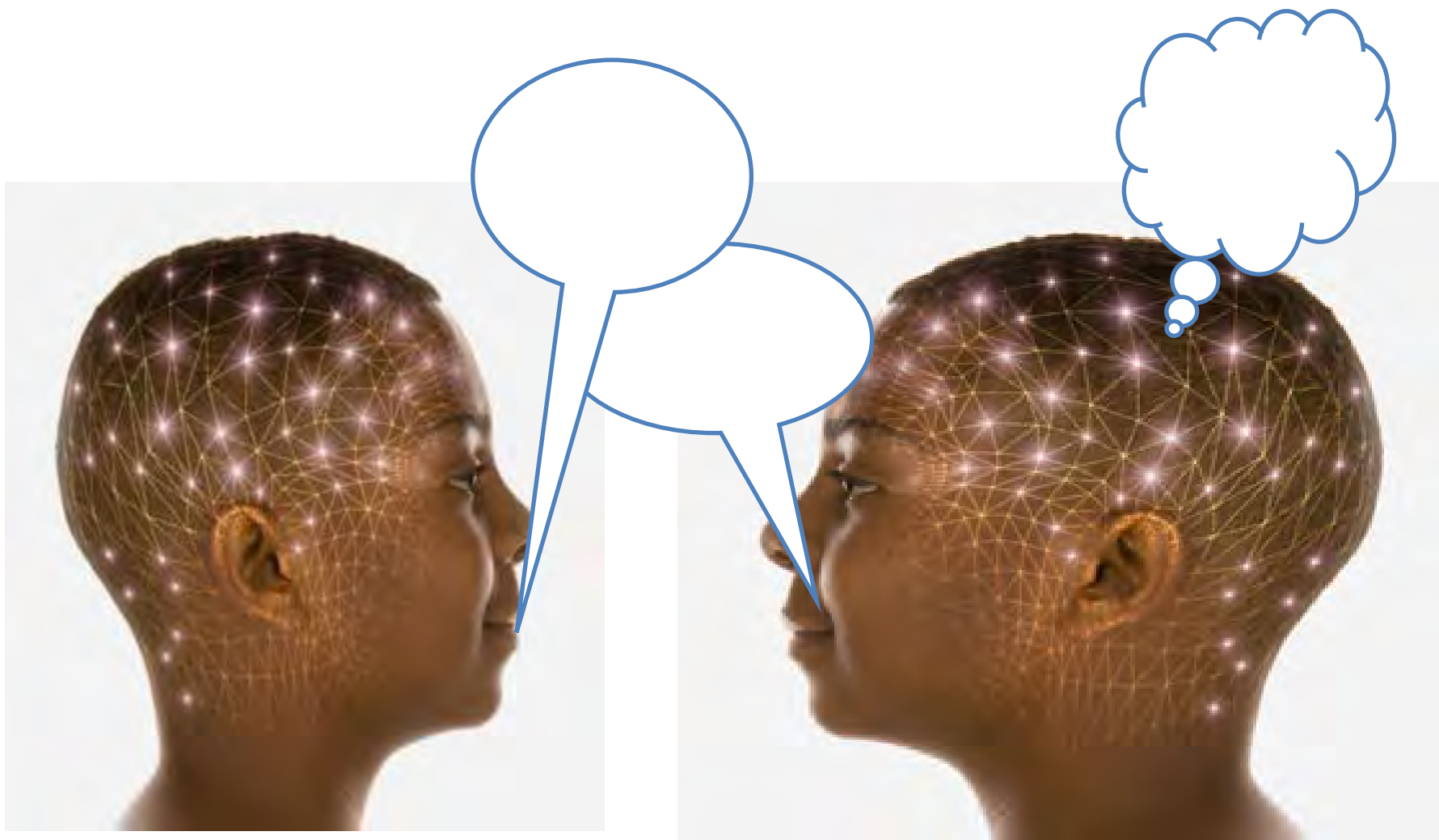
Quinta Jornada sobre el TEL (AVATEL),  
Valencia, 12 Sept 2012

lo que ocurre aquí  
es muy importante



y también ...  
lo que ocurre  
aquí  
es muy  
importante





Lenguaje: una herramienta vital para conectarse

# El contacto social

- ... es esencial para el desarrollo humano sano
- ... es esencial para forjar un camino en el mundo



conectarse con otros es esencial





en el mundo de hoy,  
formamos muchas  
conexiones







una herramienta  
vital para la conexión



una herramienta  
vital para la conexión

A photograph of two children sitting on a couch, playing video games. The child in the foreground is a young boy with light-colored hair, wearing a blue long-sleeved shirt with white stripes on the sleeves. He is looking intently at a screen (not visible) and holding a black video game controller. The child in the background is a girl with dark hair, wearing a red shirt, also holding a controller. The room is dimly lit, with a strong blue light source, possibly from the screen or ambient lighting, creating a cool, monochromatic atmosphere. The text "una herramienta vital para la conexión" is overlaid in white on the right side of the image.

una herramienta  
vital para la conexión



Pero ...

*dependen del lenguaje*

*es dependen del lenguaje*



- Incluso la comunicación *depende del lenguaje*



MON103074 [RF] © www.visualphotos.com

# ¿Los niños con TEL, cómo usan los nuevos medios tecnológicos?

- Ordenadores
- Los teléfonos móviles (SMS)
- Videojuegos



# Los niños con TEL

- Luchan con el lenguaje
- Participan menos en conversaciones activas
- Participan con menos frecuencia en interacciones sociales positivas
- A principios de la adolescencia tienden a tener opiniones negativas de sus propias habilidades sociales y sufren de baja autoestima

# Los niños con TEL

- Tienden a tener menos amigos/relaciones de baja calidad en la amistad
- Pero *quieren* tener amigos

# Los niños con TEL

- Tienen habilidades noverbales dentro de lo normal
- Merecen una educación buena
- Un día van a estar en el mundo laboral



Los jóvenes con TEL  
pueden tener más  
problemas sociales,  
educativos, y  
de comportamiento

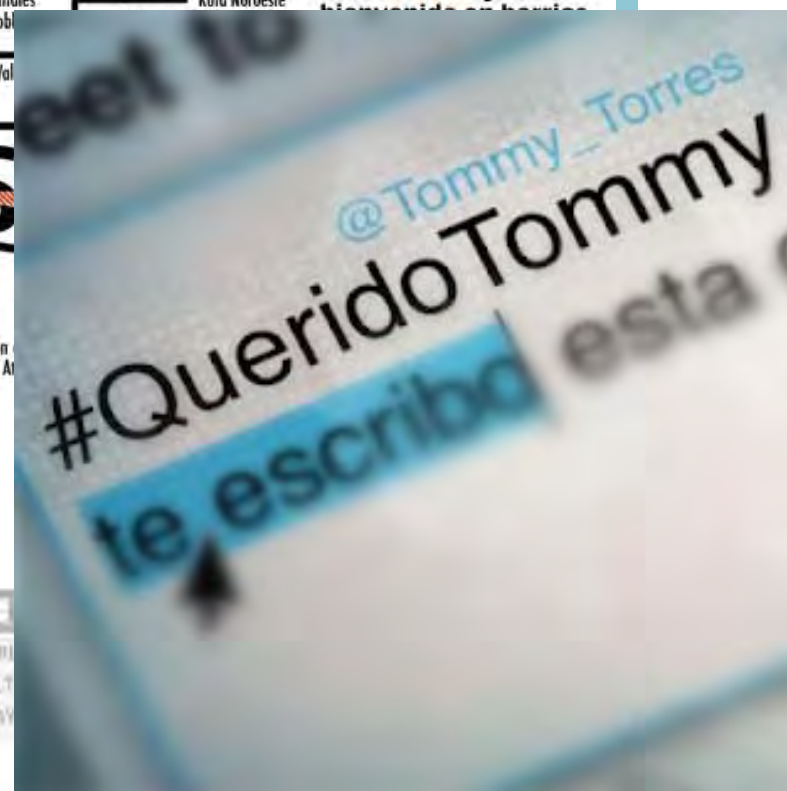
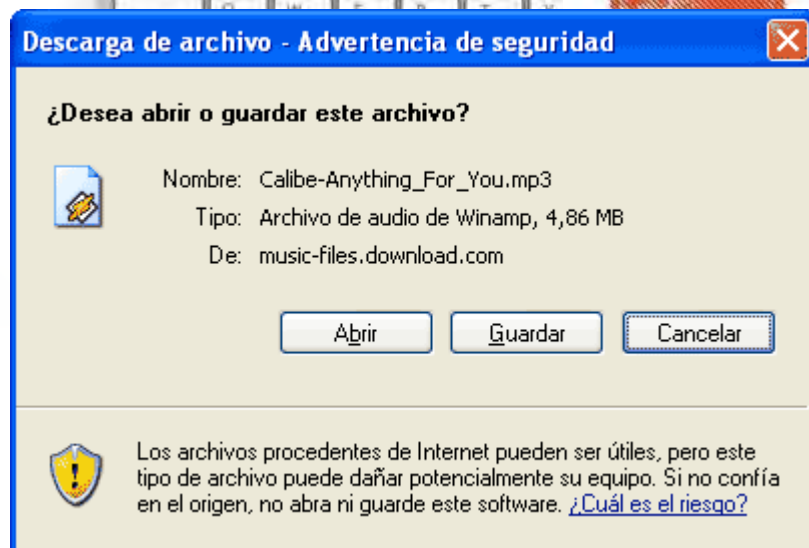
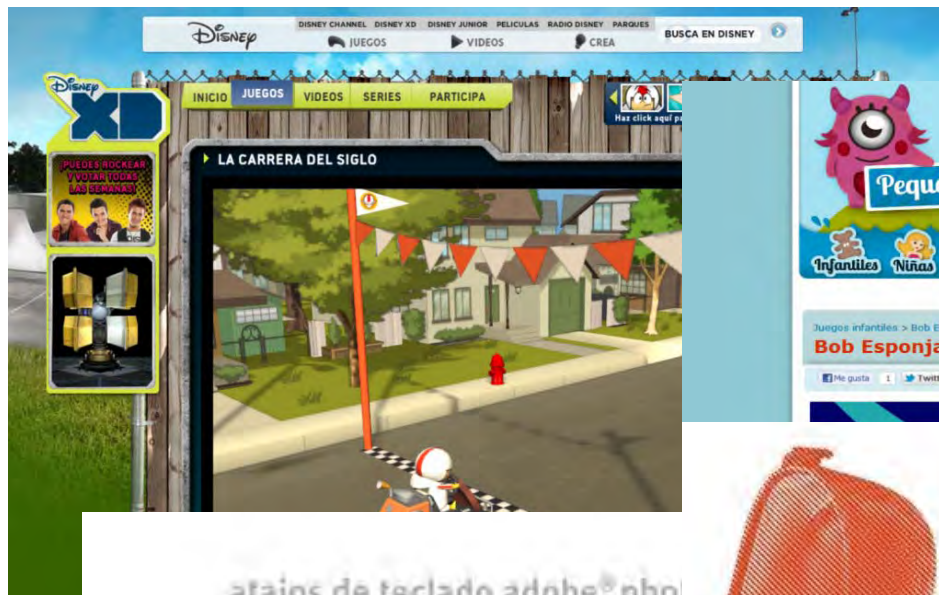


una herramienta  
vital para la conexión

**conexión con  
sus compañeros**

**conexión para trabajar**







# ¿cómo utilizan los ordenadores los jóvenes TEL?

- Hemos examinado:
- los usos interpersonales
- y los usos educativos



# Estudio 1



- Comparamos los usos de los ordenadores en adolescentes con y sin TEL
- Participaron en entrevistas y llevaron diarios
- Frecuencia de usos: interpersonales y educativos

(Durkin, Conti-Ramsden et al., 2009)

# Los participantes

- 55 adolescentes con TEL
- 72 adolescentes con desarrollo típico, DT)
- 17 años
- 17 años

# Resultados

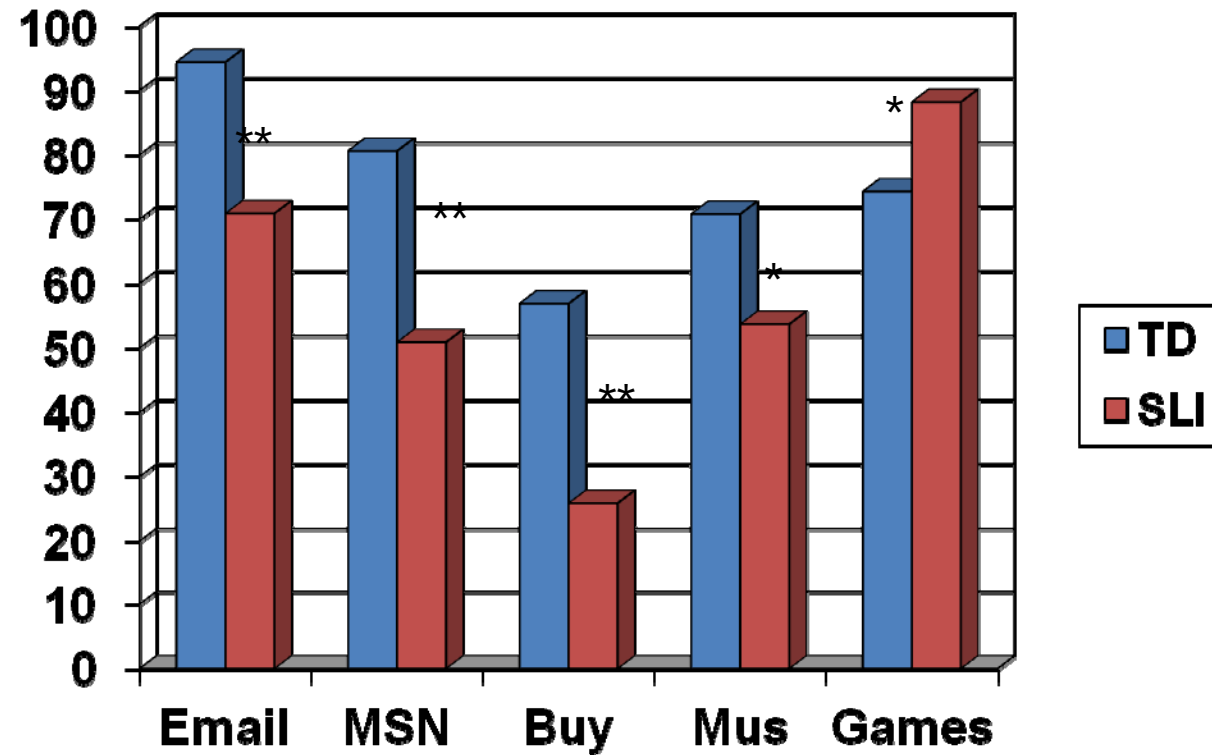
- El acceso a ordenadores personales fue esencialmente universal: todos los jóvenes con y sin TEL
- Ambos grupos mostraron una preferencia para usos interpersonales



- Prácticamente todos los adolescentes con TEL se dedican a los usos interpersonales de los nuevos medios
- Sin embargo, el uso es restringido en los adolescentes con TEL ...



## Usos del ordenador para fines no educativos



Buy = Comprar artículos vía web

Mus = Descargar musica

Games = Jugar juegos (offline: no usando el internet)

\*\* =  $p < .001$

\* =  $p < .05$



- En una semana típica...  
Una proporción significativamente mayor de adolescentes con TEL no utilizan aplicaciones educativas
- DT: 8% no utilizan
- TEL: 33% no utilizan



- Los adolescentes con TEL encuentran los ordenadores menos fácil de usar
- - Implica leer, escribir y entender demasiado texto
- - El texto es difícil de entender
- - La información es demasiado técnica



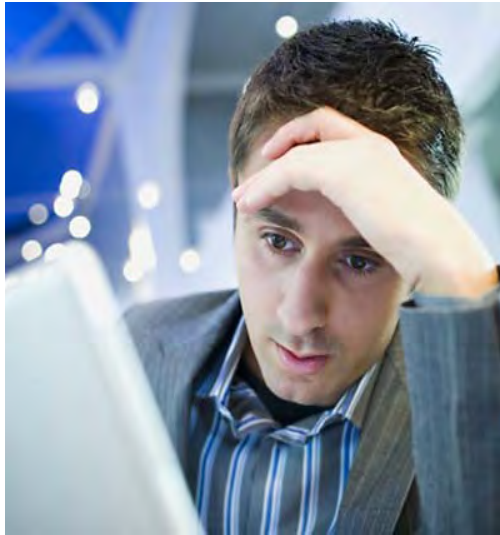
Los adolescentes con TEL utilizan una serie de aplicaciones educativas en el internet y fuera del internet (offline)

Pero lo hacen menos frecuentemente que los jovenes con DT

(por ejemplo, la descarga de materiales educativos, el uso de bibliotecas en el internet)



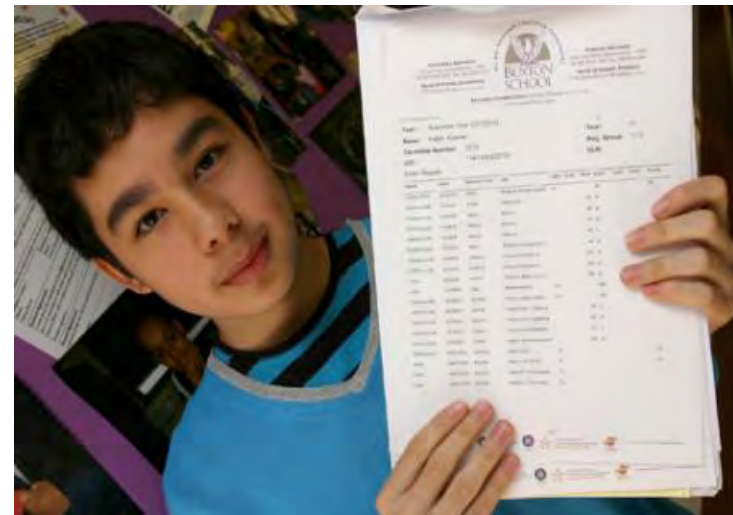
## Estudio 2



- Conti-Ramsden, Durkin and Walker (2010): adolescentes con TEL reportaron mayores niveles de ansiedad cuando usan el ordenador comparado a sus compañeros de desarrollo típico

# Estudio 3

- ¿ En los adolescentes con TEL, la frecuencia de uso del ordenador esta relacionada con mejores resultados educativos?





# Los participantes

- 55 adolescentes con TEL
- 56 adolescentes con desarrollo típico, DT)
- 17 años
- 17 años

- Todos los participantes habían completado su educación obligatoria en el Reino Unido
- Tuvieron acceso a un ordenador en su propia casa
- Grupos emparejados en cuanto al nivel de educación materna y nivel económico

- Frecuencia de uso para fines de ocio

("¿Con qué frecuencia utilizas el ordenador en casa para divertirte, por ejemplo, jugar juegos, navegar por la web?")

- La frecuencia de uso educativo

("¿Con qué frecuencia utiliza tu ordenador en casa para el trabajo escolar / universitario, por ejemplo, para buscar información, para hacer deberes? ")

- 

1 = menos de una vez a la semana, 2 = una vez a la semana, 3 = dos a tres veces a la semana, 4 = cada día

- Examinamos el uso a los 16/17 años :
- Los resultados de exámenes nacionales a los 16/17 años
- Nivel de estudios a los 19 años (0 – 6)

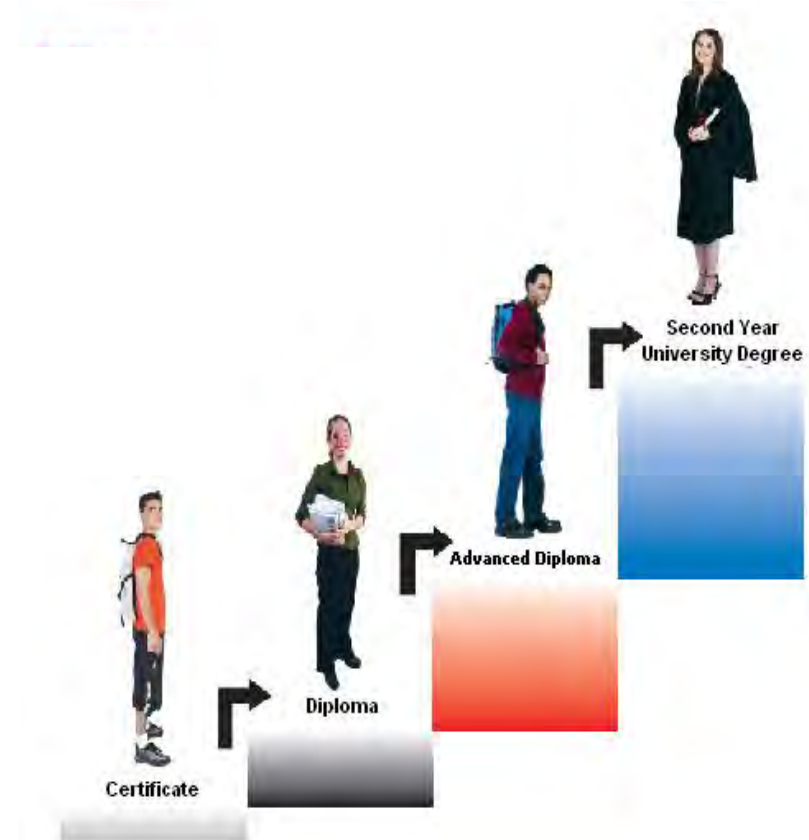
# Resultados

- Promedios del progreso educativo a los 19 años:

- $DT = 5.6$

- $TEL = 2.4$

- $p < .001, d = 2.11$



- Frecuencia de los usos del ordenador para fines de ocio no fue un factor significativo que prediga los resultados de exámenes ni el progreso educativo en ninguno de los grupos
- En contraste, frecuencia de los usos educativos si fue un factor importante y predijo los resultados de los exámenes a los 17 años (TEL y DT)
- Y también el progreso educativo a los 19 años (TEL solamente)



# ¿Por qué?

La persistencia frente a  
un reto = a trabajar duro



Las habilidades  
transferibles

# Ordenadores: resumen

- Los niños con TEL utilizan ordenadores
- Prefieren usos interpersonales
- Encuentran que los usos educativos son difíciles
- Pero si persisten, tienden a obtener mejores resultados en la educación



una herramienta  
vital para la conexión

# TEL y teléfonos móviles

- Los teléfonos móviles *dependen del lenguaje*



# TEL y teléfonos móviles

- Los adolescentes con TEL están motivados a utilizar los móviles, especialmente para la interacción entre pares
- Pero lo hacen menos que sus compañeros típicos
- El mejor predictor de uso: los factores sociales
- (Conti-Ramsden, Durkin, & Simkin, 2010)



q qrs?    npb

m1ml

b7s

wpa

KO

fu+?

ymam

vns?

tasOK?

a10

tq



JO  
R 100  
PINTADO

pel



Esp no es Ugnda

# TEL y teléfonos móviles

- Los mensajes de texto....  
son exigentes para los jóvenes con dificultades  
de alfabetismo

# Estudio 4

- Adolescentes con TEL y mensajes de texto

# Los participantes

- 47 adolescentes con TEL
- 47 adolescentes con DT
- 16/17 años
- 16/ 17 años

- Medidas:



- Nivel de alfabetización (lectura y escritura)
- Frecuencia de uso de mensajes de texto
- Uso de “textismos”

q qrs?    npb

m1ml

b7s

wpa

KO

fu+?

ymam

vns?

tasOK?

a10

tq

# Resultados

- Los adolescentes con TEL:
- componen textos cortos
- usan menos cantidad de textismos (relación de palabras que son textismos al numero de palabras totales)
- la densidad de textismos esta correlacionada con el nivel de alfabetización ( $r_s$  .29 a .38)

(Durkin, Conti-Ramsden, y Walker, 2011)



# Resumen: Teléfonos móviles

- Los adolescentes con TEL están motivados a utilizar los móviles
- Pero lo hacen menos que sus compañeros típicos
- Componen textos mas cortos
- Utilizan un menor número de textismos



una herramienta  
vital para la conexión

A photograph of two children playing video games. The child in the foreground is a young boy with light hair, wearing a blue long-sleeved shirt, looking intently at a screen. He is holding a black video game controller. Behind him, another child is partially visible, also playing. The room is dimly lit with a strong blue light, likely from the screen or ambient lighting. The text 'una herramienta vital para la conexión' is overlaid on the right side of the image.

# ¿Por qué ‘conexión’?

- Los jóvenes disfrutan los videojuegos
- Los videojuegos son muy importante entre la comunidad de coetanos/pares
- Los videojuegos están asociados con un desarrollo positivo en el niño



**AVISO IMPORTANTE:**  
**Avisos GRATIS**  
avisosgratis@ediformalmonterrey.com.mx  
**LLAMANOS AL TEL: 8344-4490**  
**Ejemplar de cortesía**  
**prestado en venta**



**México no es un Estado fallido: Calderón**

El presidente Felipe Calderón aseguró que México no es un estado fallido, ni ha perdido el control de su territorio a manos del crimen organizado como han supuesto algunos informes del Gobierno estadounidense.

VIERNES 27 DE FEBRERO DE 2009

N. 8712

DE 21

8344-26-66 Nuevo Teléfono, con 8 líneas

# Videojuegos dañan el cerebro de los niños y provocan muchas enfermedades

Investigadores internacionales alertaron sobre el riesgo de los videojuegos para la salud mental y física de los niños, han detectado crisis epilépticas, alteraciones del nervio óptico, migrañas, obesidad y tabaquismo entre los menores que se exponen mucho a los videojuegos. Piden a los padres cuidar a sus hijos.

**ESPECIAL DE**  
**COMUNICACIÓN**  
**Y CULTURA**  
**DEPORTES**

**CRÓNICA DEPORTES**  
hay mucho que se ha

**El País tiene margen de maniobra**

TheWiredBlog.com

PSOE

RUBALCABA

{ escuchar  
hacer  
capilar

PROPUESTAS

Videojuegos en el  
Plan Nacional sobre Drogas

PSOE

Montaje fotográfico.

**NUEVO • SOLO 75 PTAS. • INSOLITO • ASOMBROSO**

# **NOTICIAS**

**DEL MUNDO**

Semanario de Información • 9 de enero de 1995 • N.º 16 • 75 ptas.

**UN AÑO DE DICHA**  
**En el 95**  
**mejora todo**

## **VICTIMA DE LOS VIDEO JUEGOS**

SU MADRE LE  
DICE QUE NO  
JUEGUE PERO ES  
MUY CABEZOTA



Mario es imbatible con su megaconsola; su padre le considera un profesional. Pág. 7



**Antonia  
tiene  
72 años**

Dejó de envejecer poco después de los 30. Sin embargo, fuma, bebe y lleva una vida activa... Tiene una hija de 40 años. Pág. 11

**PERO EL NO LA PERDONA**  
**Besa por donde**  
**pisa su novio**

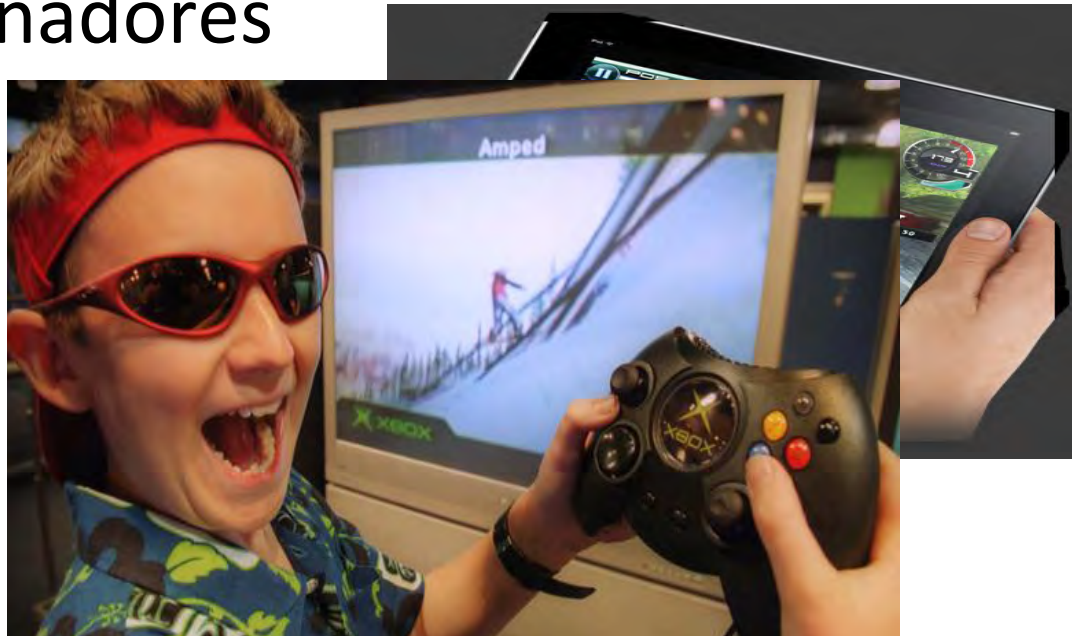


Se separaron y  
ella quiere volver



# ¿Por qué 'conexión'?

- Los jóvenes disfrutan los videojuegos
- - los videojuegos les ayudan a estar a gusto con los ordenadores



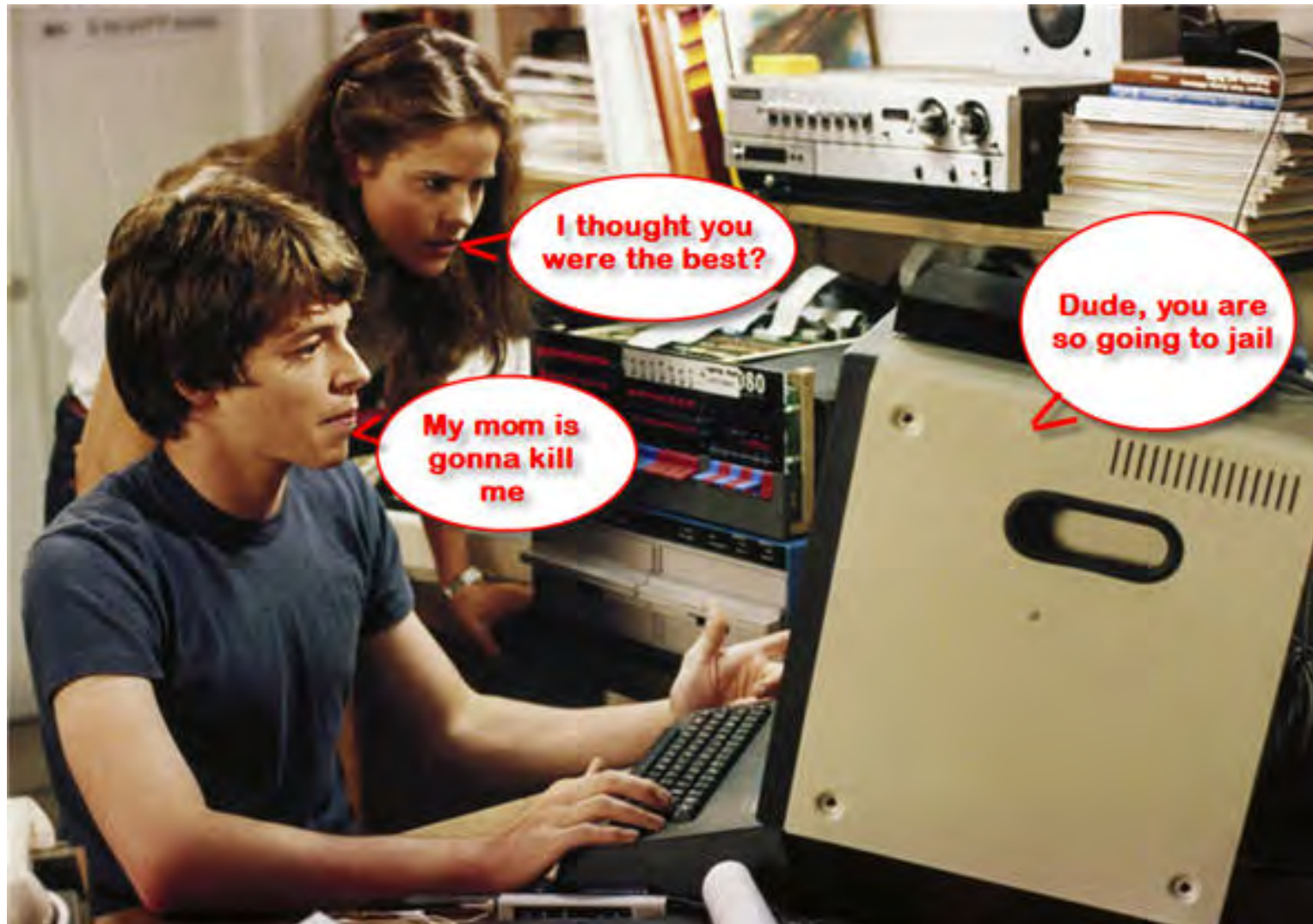


# ¿Por qué 'conexión'?

- - los videojuegos son muy importantes para interaccionar con sus pares







**I thought you  
were the best?**

**My mom is  
gonna kill  
me**

**Dude, you are  
so going to jail**

¿Por qué ‘conexión’?

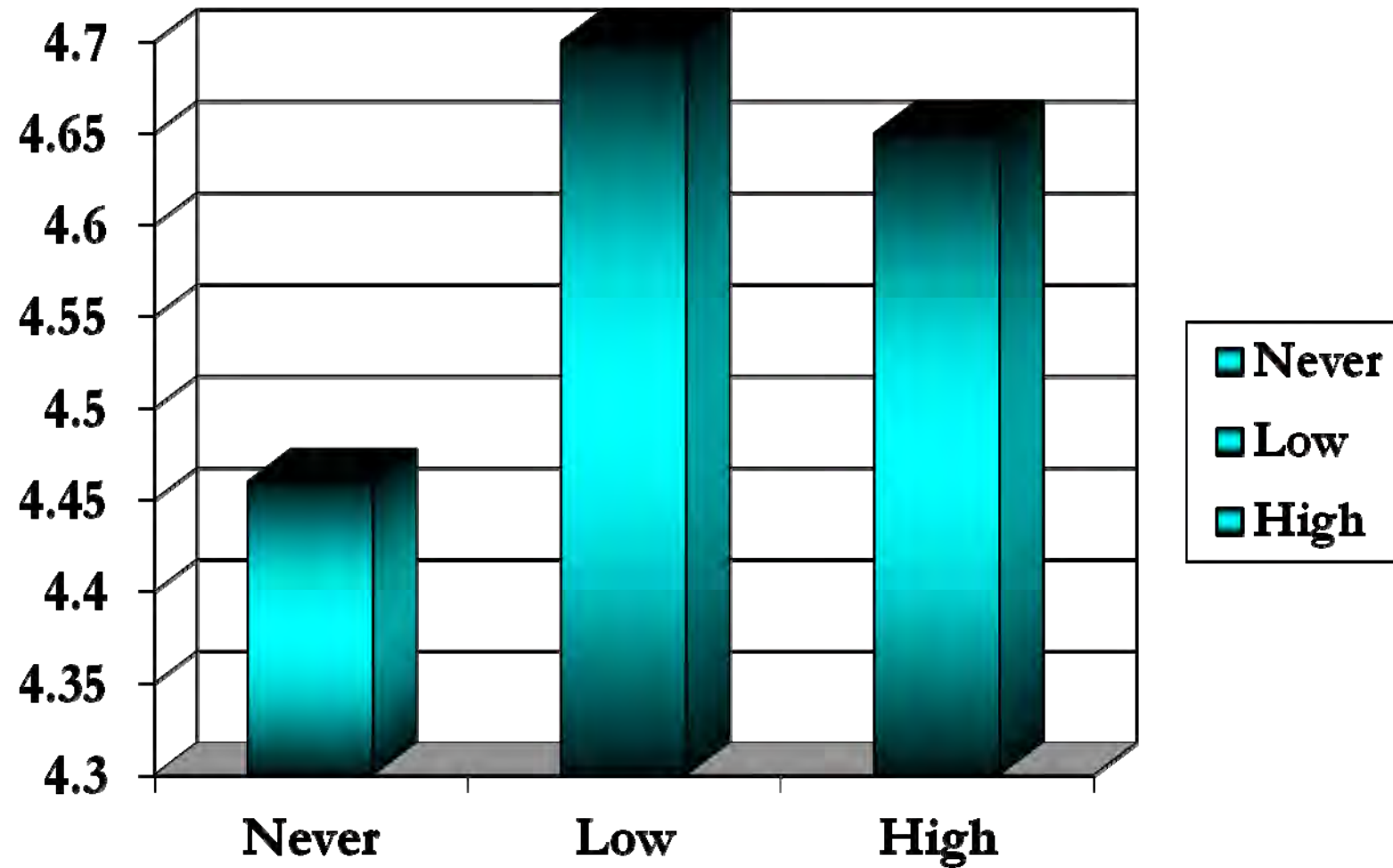
Los videojuegos están  
relacionados con un  
desarrollo positivo

- ¿qué?!

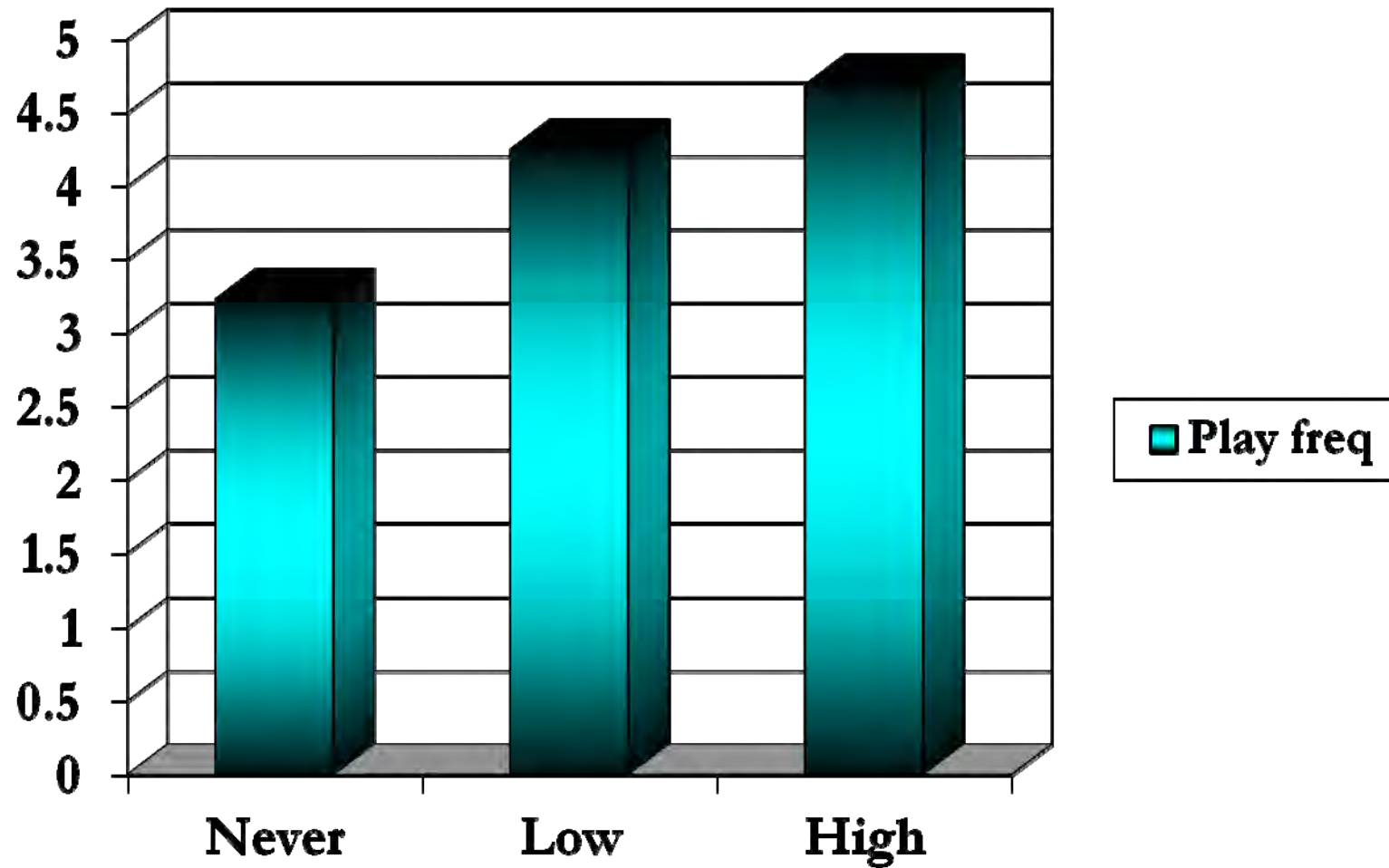
# Durkin y Barber (2002)

- 1000+ US 16-años de edad
- Medimos el uso de los medios de comunicación (incl. juegos) y aspectos diversos de adaptación social, el bienestar, el rendimiento educativo

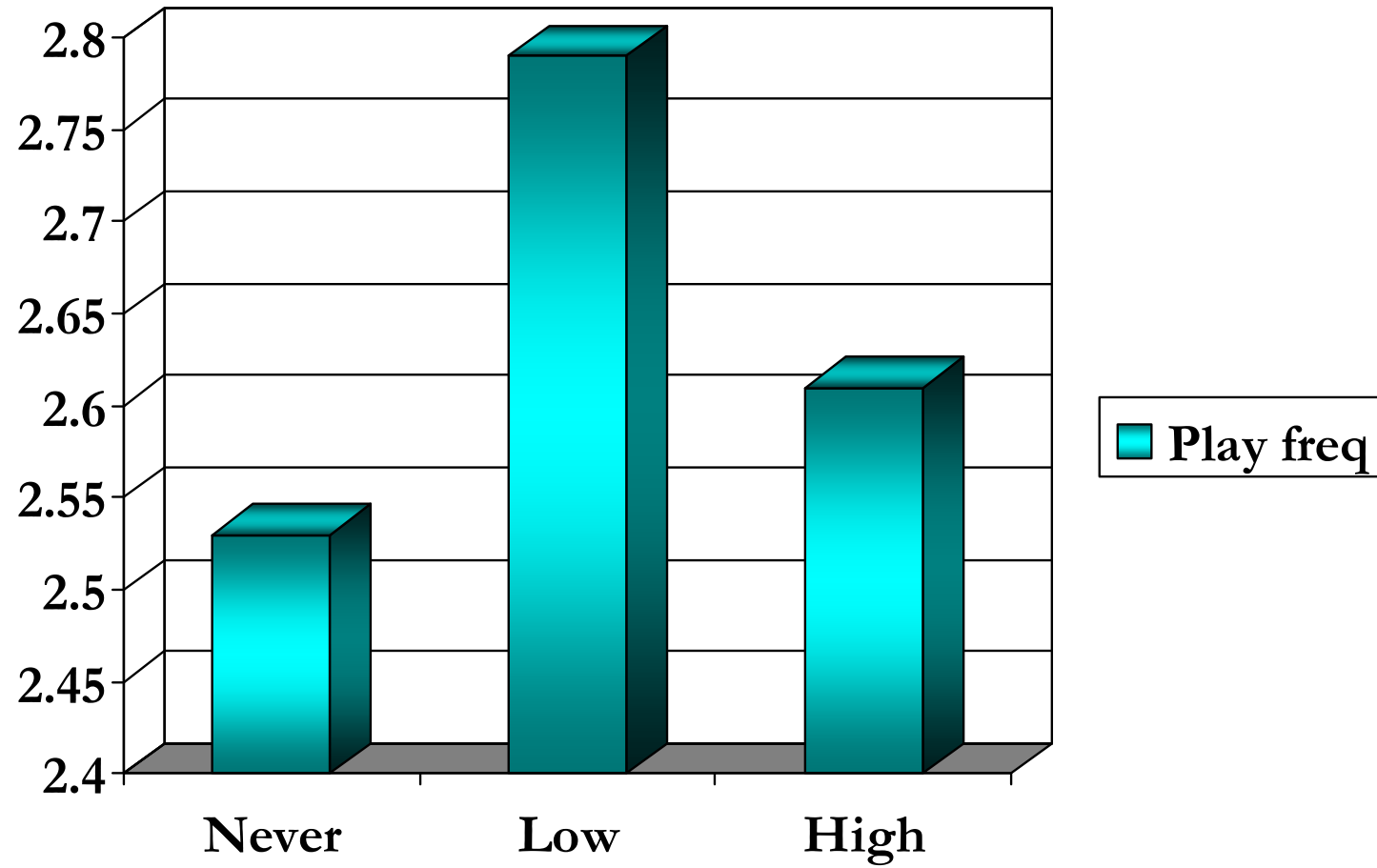
# Autoestima



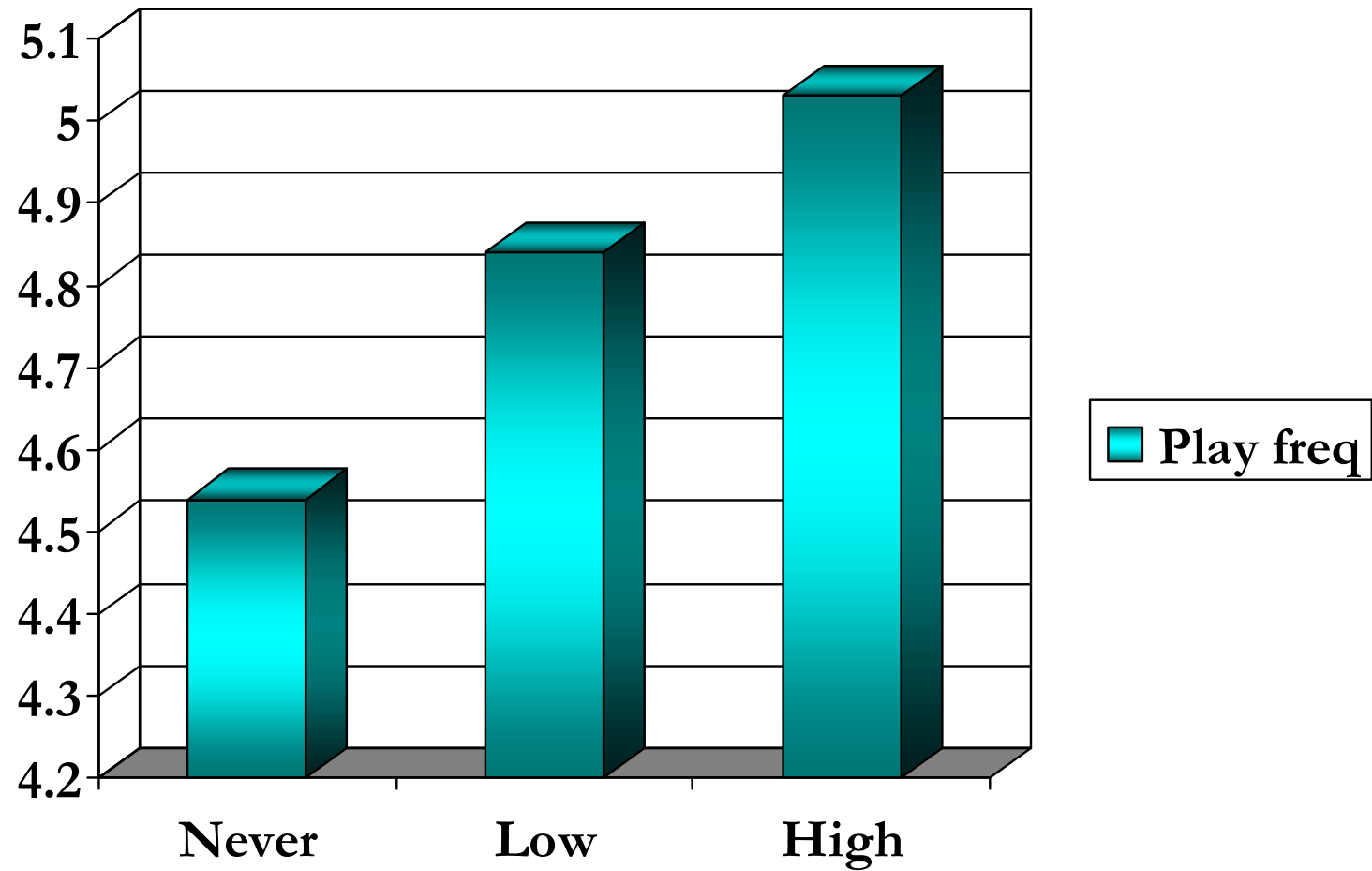
# Conocimientos de informática



# GPA

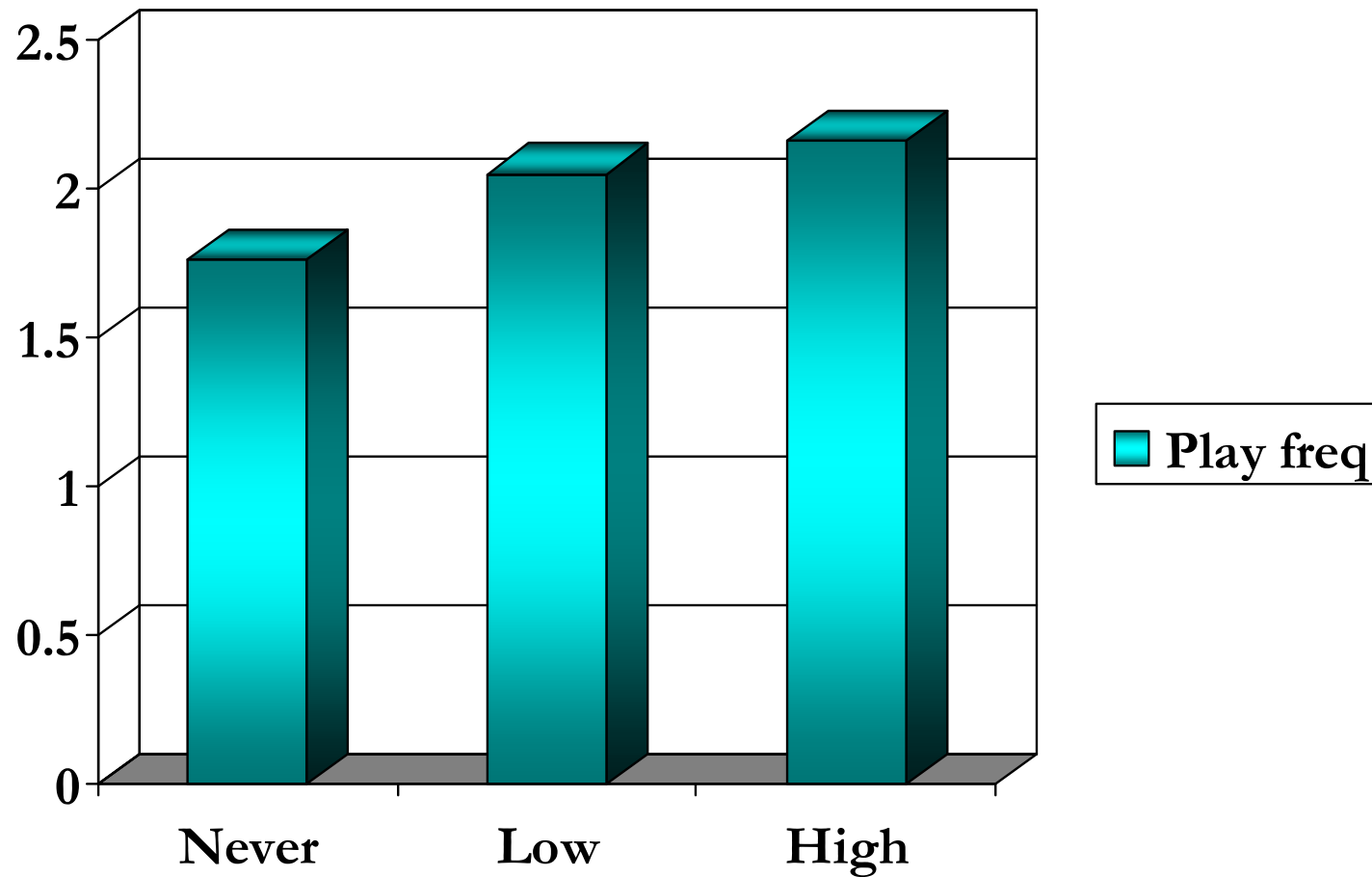


# Acercamiento familiar

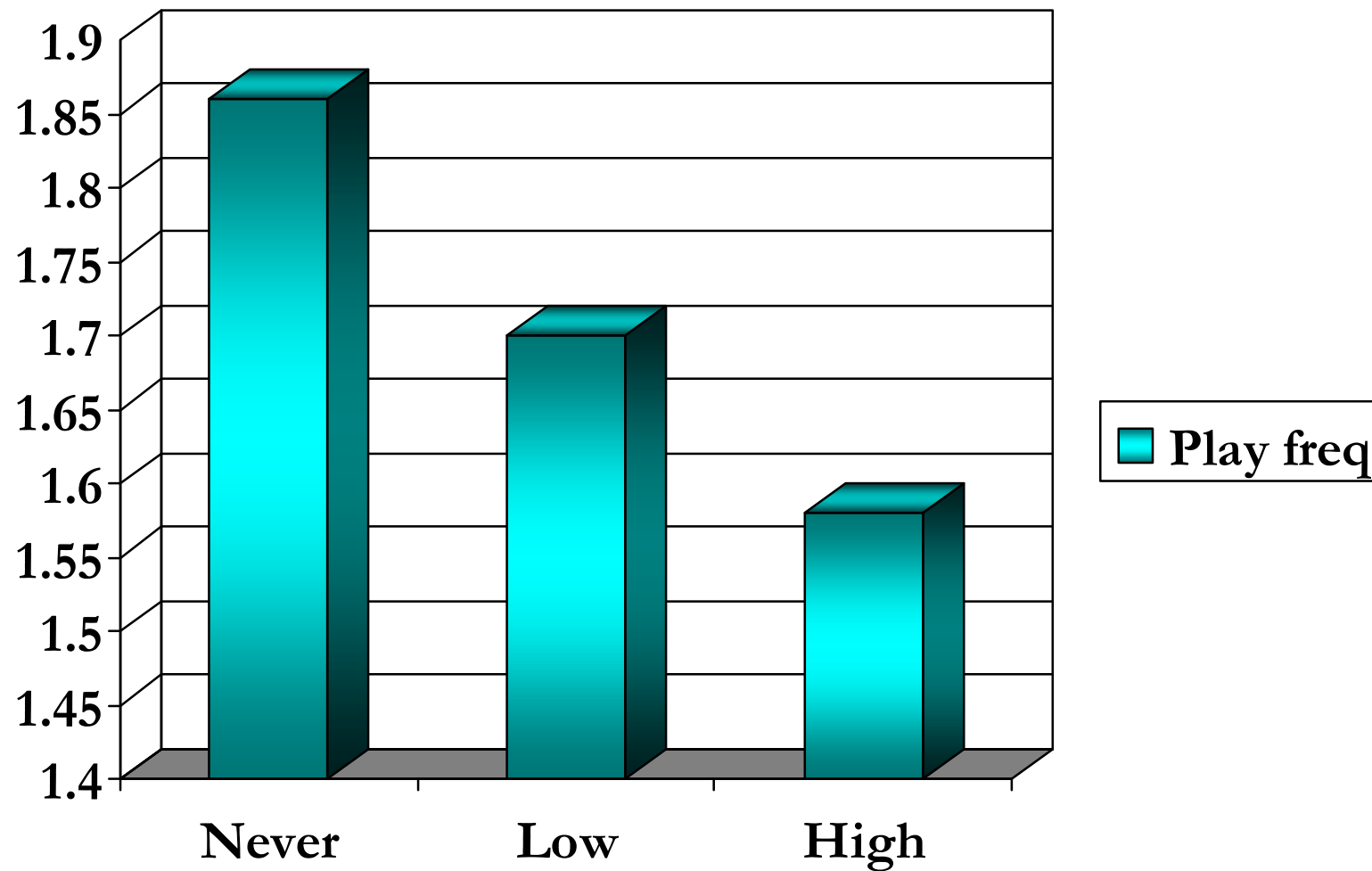




# Actividades / clubes de participación



# Comportamientos de riesgo: consumo de sustancias



# Durkin y Barber (2002)

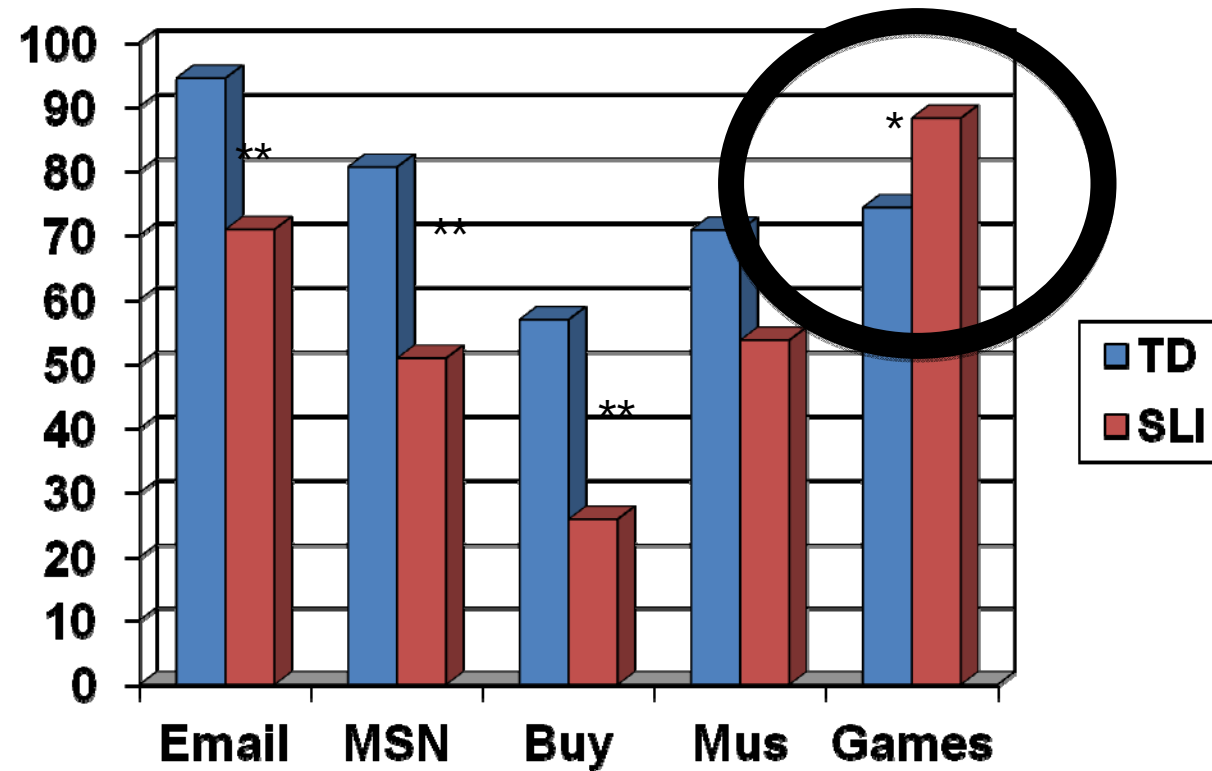
- Los jóvenes que nunca juegan con videojuegos, no obtienen resultados más favorables
- en **ninguna** de las medidas



videojuegos no dañan el cerebro

¿Y los niños con TEL?

## Usos del ordenador para fines no educativos



Buy = Comprar artículos vía web

Mus = Descargar musica

Games = Jugar juegos (offline: fuera de línea)

\*\* =  $p < .001$

\* =  $p < .05$

- Se necesita más investigación
- Pero sabemos que a los adolescentes con TEL les gustan los videojuegos
- Sabemos que cantidades moderadas de jugar con videojuegos esta asociado con resultados positivos para el desarrollo
- Pero nos queda la pregunta: ¿Cuánto tiempo con los videojuegos?

iAdvertencia!





demasiado juego causa nintendonitis

# Resumen: videojuegos

- Los jóvenes disfrutan los VGs
- - *adolescentes con TEL necesitan oportunidades para disfrutar*
- Los jóvenes discuten los VGs con sus pares
- - *adolescentes con TEL necesitan oportunidades para hablar y discutir y necesitan amigos*
- Los videojuegos están asociados con un desarrollo positivo
- - *adolescentes con TEL necesitan tener un desarrollo positivo*

# Conclusiones



- El uso de ordenadores pueden apoyar la educación
- Teléfonos móviles y mensajes de texto son importantes para las relaciones entre pares
- VG juego puede apoyar las relaciones entre pares y el funcionamiento social



# Conclusiones

- Las nuevas tecnologías no son una panacea
- Sin embargo, pueden ser parte de una adolescencia sana, equilibrada y bien adaptada para los niños y jóvenes con TEL







no se limita a jugar videojuegos durante 30 minutos

# HA JUGADO DEMASIADO CON LOS VIDEOJUEGOS

A fuerza de practicar con los videojuegos, Mario ha desarrollado una enorme cabeza que le permite controlar la consola con el pensamiento.



Por  
**JAVIER  
SUAREZ**  
RISQUECH

No hay por qué compadecerle. Como se puede apreciar en la fotografía, el pequeño Mario padece una deformación craneal, pero está en plena forma y es muy feliz.

Como todos los niños de su edad (9 años), Mario pasa mucho tiempo ante la pantalla: más de seis horas diarias. La mayoría de ellas las emplea en los videojuegos, batallando con sus enemigos cibernéticos. Los habitantes de su megav consola japonesa.

Al margen de su peculiar cabeza, Mario es imbatible con estos aparatos. Su padre le considera un auténtico profesional. "Me gana incluso en el programa de karate. Siempre me deja K.O.", comenta.

La madre, por su parte, trata de distraerle, de hacerle olvidar de vez en cuando su obsesión por las maquinillas. Al contrario que su padre, ella se muestra preocupada por el niño.

"Cuando empezó a crecerle la cabeza intuí que algo raro ocurría —explica la madre—, pero los médicos me han dicho que todo está bien y que la deformidad se debe al hiperdesarrollo de algunas partes del cerebro a causa de su afición a jugar permanentemente".



**"YO LE DIGO QUE NO JUEGUE, PERO ES MUY CABEZOTA", AFIRMA SU MADRE**



## Las bolas de nieve se venderán en las tiendas

No todos los inviernos nieva. Sin embargo, los niños no tendrán que privarse de jugar con las bolas de nieve, ya que una empresa japonesa acaba de comercializar unas bolas sintéticas que son exactas a las naturales. A España llegarán el año que viene a un precio de 50 pesetas por bola.

## TIENE 65 DIENTES

La dentadura de Arturo, Cantalapiedra suma nada menos que 65 piezas, cuando lo normal son 32. El caso está siendo estudiado por varios dentistas, con gran entusiasmo por parte, sobre todo, al margen de la media cantidad de dientes. Arturo cuenta con 42 años.

# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- Prohibición
- Aceptación completa
- Negociación
- Desplazamiento
- Establecer reglas
- Participar



# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- Prohibición
- Posibles consecuencias:
- “Reactance” : desobediencia y desafío
- Conflicto entre padres e hijos



# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- Aceptación completa
- Posibles consecuencias:



- El exceso sin regular (juegos inadecuados para su edad)



go, niños  
jugar con  
biados para

# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- **Negociación**
- Posibles consecuencias:
  - El niño habla / escucha un poco
  - Llegar a un acuerdo juntos
  - PERO
  - Las preocupaciones de los padres pueden resaltar algunos tipos de juegos y hacerlos aún más atractivos



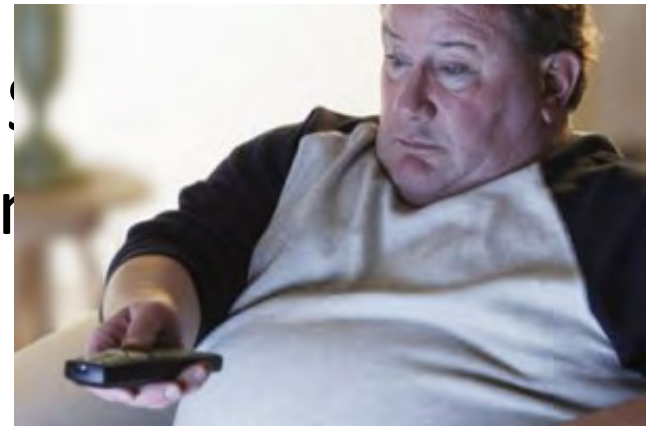
# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son



actividades)

es!

- PERO:
- tienen que competir con VGS como el entretenimiento, la diversión



# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- **Establecer reglas**
- Decidir cuáles son las reglas
- Explicarlas claramente
- Negociar si es necesario
- Usar juegos como recompensa



## Posibles consecuencias:

- Conflicto entre padres e hijos
- Pero persistencia y negociación puede llevar a una situación que funciona



# El exceso de videojuegos: ¿cuáles son las opciones?

- Participar y compartir
- (aprender, discutir)
- Posibles consecuencias:
  - Padres e hijos disfrutan juntos
  - ¡Como padre, tu puedes volverte adicto!



EL "NAUTILUS" SE REMONTÓ A LA SUPERFICIE Y ENTONCES, UNO DE SUS TRIPULANTES...



¡SOCORRO! MI CAPTAN...!

¡DURÓ CON ELLOS...!



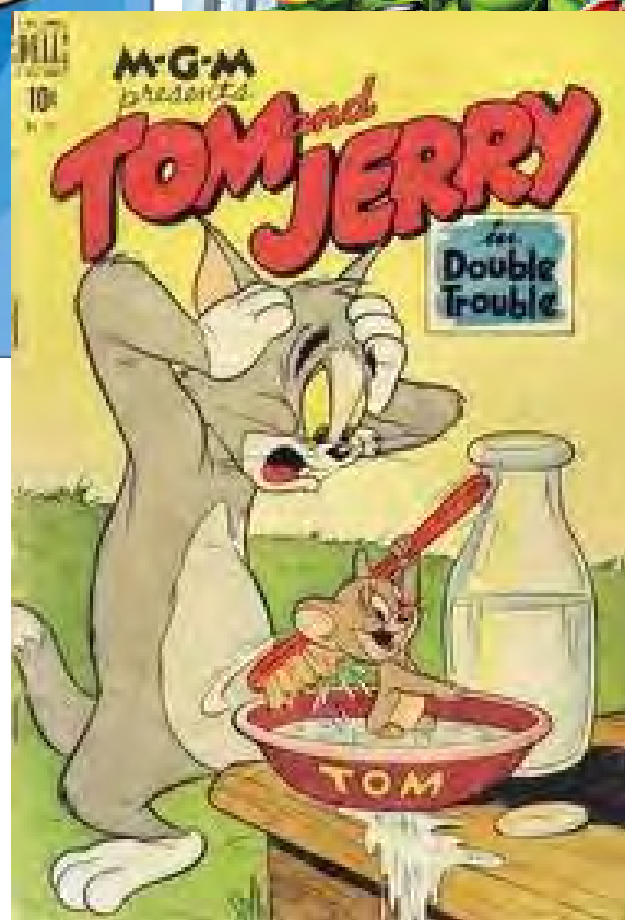
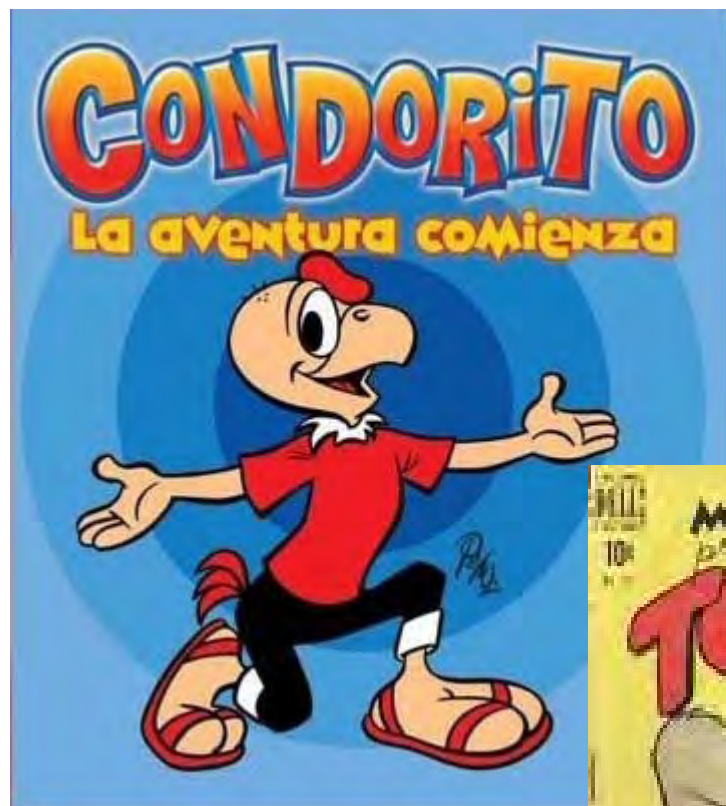
EL HORRIBLE COMBATE ACABÓ CON LA VICTORIA DE LOS TRIPULANTES DE LA NAU, QUE PROSIGUIÓ POCO MÁS TARDE SU NAVEGACIÓN...











REGALO! CALENDARIO FUTBOL FRANCIA 1998

# CONDORITO





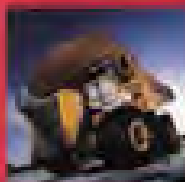


Año 21 | Número 248 | JULIO 2007

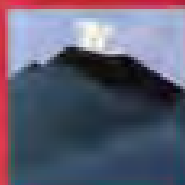
# MU

## INTERESANTE

GANA ENTRADAS PARA  
ANIMATRONICS DE  
ANIMAL PLANET



**TECNOLOGÍA**  
Lo más grande



**VÓLCANES**  
La amenaza del  
Llaima



**MUNDO**  
Día de la Tierra

**ADemás**

**DEBATE**  
Dios vs Ciencia  
**SALUD**  
El código ADN



# VISIONES PELIGROSAS

Los escritores de  
ciencia ficción adelantan  
el futuro de Chile





PAL

# TOM & JERRY

IN

## HOUSE TRAP



Libi Soft



# PlayStation®



XBOX 360

PAL

# SUPERMAN RETURNS

12+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)











