



# PsicoNoticias

NOTICIAS Y ACTUALIDAD DE LA PSICOLOGIA

BOLETIN PSICONOTICIAS N°18 | 18 DE JUNIO 2021

## El 35% de los jóvenes españoles no controla el uso del móvil

Más de un tercio de los jóvenes de España tienen problemas para controlar el uso del teléfono móvil. Siendo aquellos más hiperconectados los que mayor malestar físico y psicológico sufren. Esta es una de las conclusiones que revela un estudio realizado por el Instituto Cultura y Sociedad (ICS) de la Universidad de Navarra, con 1.200 jóvenes entre 18 y 22 años.

Estos casos se ven en cualquier sitio en el día a día, personas que no levantan su mirada de la pantalla y pasan de una aplicación a otra sin pestañear. "El móvil lo suelo utilizar para hablar por redes sociales principalmente. Luego, cuando tengo tiempo libre en el transporte público consumo series y vídeos. Incluso hago compras online", cuenta Patricia, tiene 21 años y ejemplifica el actuar de millones de personas.

Uno de los datos más negativos de todo el estudio se ha obtenido al relacionar la intensidad con la que estos jóvenes utilizan la tecnología para realizar multitud de tareas y el malestar psicológico que conlleva. En otras palabras, a mayor hiperconexión, mayor irritabilidad, tensión psicológica y roces en la interacción social. (Fuente: El País)



**Psico-Dato:** Por el cuidado y preocupación del adulto pasa el tener hijos sanos mentalmente y no hiperconectados.

## Me gustan los videojuegos, ¿qué puedo estudiar?



Empecemos respondiendo que sí hay carreras universitarias al respecto, aunque no necesariamente todas versan en la creación de videojuegos. Por ejemplo, si sientes que lo tuyo es la investigación de todo lo que surge sobre la industria del videojuego, entonces te recomendamos considerar la carrera de Comunicación, aquella que por lo general estudian quienes se dedican al periodismo.

Entonces, si comienzas una carrera en comunicación y te perfilas a periodismo de tecnología y videojuegos, podrías trabajar en medios especializados.

Si te quieres dedicar a la programación de videojuegos, un ejemplo es la Facultad de Videojuegos y Medios Interactivos de la Universidad AME de Monterrey, y la licenciatura consta de nueve tetramestres que abarcan desde materias básicas y psicología del entretenimiento, hasta aquellas completamente especializadas como animación, escultura digital, ambientación e iluminación y programación de videojuegos online. (Fuente: Uno Cero)

**Psico-Dato:** La realidad laboral permite que puedas trabajar en lo que te gusta, el tema es tener motivación, habilidades, y sobre todo, perseverancia.

