

4/4/2014

TELEVISIÓN
INTERNET
VIDEOJUEGOS

¿HEMOS METIDO EL ENEMIGO EN CASA?



Pautas para el consumo seguro y crítico de las pantallas

Índice

INTRODUCCIÓN	Página 3
TELEVISIÓN: La pantalla que más miramos	Página 4
INTERNET: La pantalla que está cambiando nuestras vidas	Página 9
VIDEOJUEGOS EN EL HOGAR: ¿Sí o No?	Página 13
ANEXO I: PAUTAS PARA CONSULTA EN EL HOGAR	Página 25
ANEXO II: CUESTIONARIO	Página 27
CONCLUSIÓN	Página 30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS y PÁGINAS CONSULTADAS	Página 31

Introducción

Nos encontramos en una sociedad atestada, dominada y a merced de la información.

Ya sea por medio de la televisión de los videojuegos, móviles o de Internet, los ciudadanos estamos siendo bombardeados segundo a segundo, minuto a minuto, cada día en el momento que utilicemos estos medios de comunicación y ocio. Tenemos anuncios publicitarios, artículos, libros, noticias que se tratan de diferente manera según el canal que quieras visionar, y la tarea de discriminar esa información se hace cada vez más ardua.

Ni qué decir tiene si nos situamos desde el punto de vista de un menor, que todavía no tiene una visión clara del mundo en el que vive, y que es susceptible de ser engañado y utilizado por los promotores de esa información.

Por todo lo expuesto queremos contribuir en el duro trabajo de los padres a la hora de enseñar a sus hijos como moverse en esta “Era de la Información” mediante una serie de consejos y pautas que se encuentran recogidas en este documento.



TELEVISIÓN: La pantalla que más miramos

Sin duda, la pantalla televisiva se ha convertido en un agente educativo “no formal”. A través de este aparato, además de entretenimiento e información, nos llegan ideas, actitudes y comportamientos que marcan nuestros consumos y nuestros estilos de vida.

Debemos ser conscientes de que no todos los contenidos emitidos durante la programación televisiva son adecuados para niñas y niños. De hecho, sólo el 25% de esos contenidos están destinados a programas infantiles. De manera que las familias, en sus casas, tienen un papel muy importante en la educación de niños y niñas. Esta influencia familiar es mayor o menor en función del tiempo que le dediquemos a una comunicación cercana.

- Niñas/os entre 4 y 12 años pasan unas 1.500 horas/año frente a la TV, mientras en las aulas pasan 900 horas/año.
- 1 de cada 3 menores dispone de un aparato de TV en su habitación y habitualmente la ve en solitario.
- Sólo el 30% de los padres y madres ven la TV con sus hijos/as siempre o casi siempre.

Cada vez se emiten menos horas de programación infantil y los contenidos de esa programación se cuidan cada vez menos. *(Actualmente los canales mantienen una feroz competencia para atraer a un público lo más amplio posible, de forma que los anunciantes inviertan su dinero en los espacios televisivos de mayor audiencia y obtengan así los mayores beneficios para sus cadenas).* Por tanto, debemos ser conscientes de que además de ser un potente medio de información, entretenimiento y un instrumento educativo, la televisión es un negocio cuyo fin es obtener beneficios en relación con las empresas de publicidad.



“¿Qué haces? Estoy viendo la tele”

¿Cuántas veces no hemos dicho o escuchado esta frase? Pues bien; ver, es una actitud pasiva y mirar implica una actitud activa. Es difícil pensar que la televisión pueda relacionarse con promover una actitud activa; pero es posible.



En cuanto a la violencia, cabe destacar que tiene un gran impacto en la televisión. La contemplación de la misma, provoca violencia o al menos eso es lo que se supone, pero es difícil de demostrarlo empíricamente. Las variables negativas implicadas en el impacto de la violencia podrían ser las siguientes:

- **El contexto donde ocurre esa violencia.** Si los contextos que se nos ofrecen son similares a nuestro medio vital habitual, se podría dar un aumento de las actuaciones violentas por identificación con las mismas. La mayor parte de la violencia en televisión ocurre en contextos interpersonales muy similares a nuestras propias vivencias.
- **La justificación de la violencia.** La violencia gratuita tiende a aumentar el comportamiento violento, en la mayoría de las situaciones violentas que aparecen en la pequeña pantalla no se presenta como el último recurso sino más bien como el único. Los menores pueden acabar pensando que el ser violento es el único modo de ser.
- **El contenido de la justificación.** Qué se nos puede decir con esa violencia. Los héroes violentos suelen erigirse en portadores de la verdad y la justicia, y dictaminan la bondad de los hechos por encima de los criterios éticamente aceptados por la sociedad.
- **La persona que recibe violencia.** Evidentemente la receptividad de la persona que está expuesta a las acciones violentas en la televisión depende de muchas variables, como el grado de frustración con el que se encuentre el televidente, agresividad del receptor o, en su caso, la fragilidad de sus criterios éticos que les hace aceptar las expresiones violentas sin discernir su idoneidad.

La asunción de la violencia por parte de los más pequeños se puede explicar a través de distintos mecanismos psicológicos:

- Identificación con los personajes de los programas televisivos.
- Imitación de un modelo socialmente aceptable
- Agudización. La violencia incrementaría el comportamiento violento de los sujetos propensos a la misma. Actuaría como estímulo desencadenante en aquellos niños especialmente inquietos.
- Ansiedad. El temor ante el entorno que se nos presenta como violento, conduce a respuestas defensivas que pueden producir respuestas de imitación, que en este caso serán respuestas violentas.
- Asociación. Se trata de asociar que ante situaciones de conflicto la única respuesta posible es la respuesta violenta. La repetición de este mecanismo va a generar otro proceso:
- Activación del individuo: la repetición de respuesta violentas va a disminuir el umbral de sensibilidad del niño ante la misma y le va a facilitar emitir respuestas similares.

- **Desensibilización.** La sucesiva exposición ante situaciones violentas produce que el niño cada vez sienta menos malestar ante las mismas. Para un niño que está acostumbrado a aceptar las respuestas violentas no le va a suponer nada ver como maltratan a otro niño.

Entre las variables familiares ante la violencia podemos destacar:

1. Comportamiento violento de los padres.
2. Contemplación de programas violentos por los padres.

Efectos que produce la permanencia excesiva ante la pantalla de TV:

- **Trastornos del sueño.** Ver programas violentos, excitantes o ruidosos a la hora de acostarse, altera el ritmo biológico del sueño. Priva del número suficiente y recomendable de horas de sueño que ha de tener un niño.
- **Consumismo.** Incita a los niños a comprar todo lo que aparece en la pantalla. Carecen de un sentido crítico para saber si conviene comprar o no lo que tan frecuentemente aparece anunciado en las pantallas. Véase la correlación existente entre anuncios de juguetes y venta de los mismos.
- **Falta de desarrollo social.** Por estar en excesivo contacto con la pantalla produce una carencia de contacto social, lo que ocasiona un déficit de relaciones con los demás sociales, y una falta de habilidades sociales.
- **Pasividad.** Lo propio de la TV es incitar a la pasividad intelectual en cuanto el espectador no se expresa, no habla, asume acríticamente lo que aparece. Genera un perfil muy típico entre los niños que permanecen muchas horas frente al televisión, caracterizado por abulia en la voluntad y déficit en la atención y concentración.
- **Tendencia a confundir lo imaginativo con la realidad.** Los niños tienen una imaginación muy desarrollada en este periodo evolutivo, les puede faltar el suficiente espíritu crítico para saber distinguir lo que es producto de la imaginación de lo que tiene fundamento en la realidad entre lo que aparece en las pantallas.
- **Más tolerancia a la violencia y a las conductas delictivas.** El acostumbramiento por frecuencia en aparición en las pantallas de conductas delictivas y violentas hace que se dé una permisividad mayor hacia este tipo de conductas por parte de los espectadores.
- **Falta de iniciativa y creatividad.** La permanencia frente al televisor merma la iniciativa para buscar otras formas más enriquecedoras para aprovechar el tiempo de ocio. De igual manera no estimula la creatividad en los niños como lo hace los juegos.



Preguntas frecuentes

¿Qué podemos hacer? Podemos hacer que nuestros hijos/as comparen programas. Que verbalicen cuál les gusta y cuál no, que nos expliquen qué diferencias perciben entre los programas. O también mostrándoles una noticia del periódico donde se haga referencia a sus programas favoritos.

¿Podemos animarles a leer? Leer significa un grado de entrenamiento previo, para el que hace falta esforzarse antes. Sino, es muy difícil encontrar gratificación en un texto escrito. Para ver la televisión no hay que entrenarse. Te sitúas delante de la pantalla y el impacto es inmediato. De forma que un libro, en principio nunca puede competir con la pantalla de la televisión. En este caso, hay que tener en cuenta el concepto de entrenamiento al que aludimos. Así que, con el reloj en mano, establece un horario para leer y otro, más limitado, para ver la televisión. En ambos casos conviene que una persona adulta haga lo mismo, es decir, sea su ejemplo a seguir.

¿Se deben prohibir algunos programas? La programación de las diferentes cadenas de televisión tiene como objetivo ganar dinero. Las televisiones de pago “cobran” por adelantado a los espectadores y las televisiones gratuitas obligan al espectador a ver los bloques publicitarios. Algunos programas no coinciden con la forma de vida que queremos que nuestros hijos/as aprendan, de manera que es legítimo prohibir algunos programas.

¿Cuándo conviene apagar el televisor? Siempre que acabe el horario que hayamos establecido previamente. Siempre que acabe el programa que habíamos negociado ver.

Esto requiere tener dos ideas claras. La primera, que no debemos encender la televisión nada más llegar a casa, y la segunda, que debemos habituarnos a seleccionar las programaciones de televisión que aparecen en los periódicos o en los teletextos.

¿Merece la pena tener conflictos en la familia por el tema de la televisión? Es una cuestión muy particular, que cada familia valorará a su manera. Una manera fácil de evitar conflictos es comprar una televisión para los padres y otra para los hijos/as, pero ello acarrea el aislamiento en espacios distintos, mundos paralelos que pueden hacerse cada vez más divergentes entre sí. La decisión es personal y debe ser consciente. De ahí la diferencia entre ver y mirar la televisión.

APLICACIÓN EDUCATIVA

Los programas que suele ofrecer la televisión en sí mismos no forman; pero sí ofrecen un estupendo material a partir del cual podemos enseñar qué modelos de conducta son acertados y por qué, cuáles son equivocados, qué actitudes se presentan como buenas pero no lo son,...

Enseñar a través de programas televisivos implica la necesidad de provocar conversaciones con los chicos para que piensen, reflexionen, distingan la ficción de la realidad, lo que nos ofrecen como verdadero de la verdad.

Lo primero es seleccionar el material y después enseñar a mirar ofreciendo siempre razones y explicaciones aunque no nos las pidan.

La TV educativa proporciona información pedagógica importante con la que el docente puede mejorar la calidad de sus actividades educativas. Esto cobra relevancia en el contexto actual en vista de los resultados de la evaluación docente aplicada el presente año por el MED.

Permite atender necesidades educativas de grupos sociales en zonas de pobreza y concentración poblacional o de población escolar dispersa de zonas apartadas, dando acceso a contenidos de

calidad que no es fácil encontrar en su medio. Con ello, se beneficia, en primer lugar, a los estudiantes de dichas zonas.

Recomendaciones para las familias:

1. **Conoce qué les gusta ver a tus hijos:** de esta forma conoceremos mejor su personalidad, sus aficiones, sus gustos y nos acercará a ellos. También nos hará descubrir el porqué de algunos de sus comportamientos en la escuela, con la familia o los amigos...
2. **Pon unas reglas claras de uso:** cada hogar establecerá las suyas pero todos los miembros de la familia deben conocerlas. Si se decide sólo ver la televisión durante el fin de semana, de lunes a viernes no habrá riñas por encenderla. Los hijos deben saber cuándo y cómo se ve la televisión y lo respetarán y valorarán a largo plazo.
3. **Ve la televisión con ellos:** ver la televisión en compañía es mucho más gratificante y surgirán temas de conversación que quizá de otra forma nunca surjan. Disfrutemos de ver la televisión en familia, para ello habrá que escoger contenidos adecuados a cada edad.
4. **Fomenta actividades complementarias:** no olvidemos la necesidad que tienen los jóvenes de hacer actividades igualmente atractivas y gratificantes que las pantallas que favorezcan sus aficiones deportivas o artísticas, y que complementen la formación que reciben en la escuela.
5. **¡Cuidado! ¿Dónde la colocas?** En muchos hogares ya hay más de 2 y 3 televisiones, por lo que es fácil que los jóvenes tengan una en su propia habitación. ¿Te has parado a pensar qué uso hacen de ella cuando no estás delante? ¿a qué hora y qué es lo que demandan? Ayudemos a forjar su criterio a la hora de seleccionar los contenidos.

INTERNET: La pantalla que está cambiando nuestras vidas

El uso de las Tecnologías de la Comunicación y de la Información se ha convertido en un hecho cotidiano en nuestras vidas. La aparición de Internet supone nuevas e increíbles posibilidades para la comunicación humana, además de grandes ventajas educativas y recursos tanto para las personas adultas como para las niñas y niños. Aunque los aspectos beneficiosos y positivos de Internet son muchos, existen sin embargo, una serie de riesgos que hay que conocer.

Internet es un reflejo de lo que existe en la sociedad. Lo que en ella hay de bueno y de malo, también se encuentra en Internet. En muchos casos, son usuarios particulares, y no sólo editores establecidos por las empresas informativas y de entretenimiento, quienes crean una buena parte de los contenidos. No hay control de contenidos en Internet, los menores y las menores que navegan pueden encontrarse imágenes y textos relacionados con pornografía infantil, violencia, o racismo con mucha facilidad. Además hay que tener en cuenta que los niños y niñas tienen un gran sentido de la curiosidad y si permanecen solos frente a la pantalla del ordenador, es obvio que pueden encontrar contenidos poco adecuados para su edad.

La gente joven es un colectivo entusiasta especialmente de los servicios interactivos como el chat o la mensajería instantánea. Los sitios web sobre música o juegos también son muy populares.

Algunos riesgos que podemos encontrar:

- Exhibición de material inapropiado de tipo violento o sexual. La gran mayoría proviene de las redes P2P¹, de usuarios que comparten archivos entre sí.
- Difusión de datos personales como números de la tarjeta de crédito de sus padres, claves o contraseñas, nombre, dirección postal, números telefónicos, etc. Estos datos también pueden ser sustraídos a través de redes P2P, ya que las mismas se pueden cargar en nuestros ordenadores con programas espía (Spyware) capaces de sustraer dichas informaciones.
- Realización de citas por el chat o el correo electrónico que pueden desembocar en encuentros con personas y en lugares no deseados.
- Recepción de mensajes en su correo electrónico o a través del chat que pueden ser desagradables, degradantes y agresivos, que inviten o promuevan el uso de drogas, acciones agresivas o la inclusión en cualquier organización sectaria.
- Ofertas de servicios que permiten realizar compras o acceder a juegos de azar en línea, con el consiguiente consumo de dinero.
- Descarga de ficheros de redes P2P protegidos por la Ley de *Propiedad Intelectual* con los que se estaría cometiendo un acto ilícito y cuyos responsables serían los padres, si las personas que realizan la descarga son menores.
- Problemas de adicción a Internet, con posibles consecuencias psicológicas de inadaptación y aislamiento social.

¹¿Qué es una red P2P?

Una red P2P (peer to peer o redes entre pares o iguales) es una red que conecta un gran número de ordenadores para compartir cualquier cosa que este en formato digital (videos, imagenes música etc.). La conexión entre ordenadores se realiza de forma aleatoria y basándose en el *ancho de banda*.

Su funcionamiento es muy complejo y a la vez dañino, pues el usuario que mayor cantidad de material comparta accederá a más privilegios, tanto de velocidad como de contenido.

Cómo se pueden reducir estos riesgos:

Enseña a los menores a protegerse de Internet.

Como en otros aspectos de la vida la solución no parece que sea impedir que tu hijo o hija navegue en Internet, más bien se trata de enseñarles a protegerse tal como hacemos con otros aspectos de la vida real.

Internet no es diferente, debemos mostrar a nuestros hijos e hijas lo que deben hacer o no hacer en determinadas situaciones para evitar riesgos. En definitiva, consideramos que la educación es el camino más adecuado para evitar cualquier abuso o situación potencialmente peligrosa.



Apuesta por una navegación segura

Internet ofrece posibilidades académicas, solidarias, culturales, creativas, lúdicas y relacionales. La importancia de la red es cada día mayor en todas su dimensiones (web, correo, news, chats...) pero como cualquier actividad humana necesita de un adiestramiento para sacarle el máximo rendimiento.

Los padres deben afrontar Internet dentro del modelo educativo que estén defendiendo para sus hijos. A efectos educativos, Internet no es algo distinto de actividades como ver la TV o salir con los amigos, y los padres deberán conocer el funcionamiento de este sistema comunicativo para potenciar sus factores positivos y minimizar los negativos en los menores.



APLICACIÓN EDUCATIVA

De acuerdo a **Barruso y Mingorance** (2005), el uso de Internet y la aplicación de las nuevas tecnologías a la enseñanza presencial plantean numerosas ventajas, tanto para el alumno como para el profesor, pues permite:

- Mejora, completa y refuerza el aprendizaje de los alumnos, permitiendo que éstos se conviertan en protagonistas de su propia formación.
- Desarrolla las actitudes y habilidades que necesitarán los alumnos cuando se incorporen al mercado laboral.
- Refuerza el aprendizaje de aquellos alumnos que van más retrasados, lo cual es inevitable teniendo en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo distinto de aprendizaje.
- El alumno puede acceder fácilmente a la información que el profesor le ha facilitado, desde cualquier lugar y en cualquier momento, garantizando así una mayor flexibilidad del aprendizaje.
- Facilita material adicional a aquellos alumnos que deseen profundizar sobre algún aspecto concreto de la materia que les ha resultado más atractivo, o que, el profesor considera puede resultarles más útil de cara a su futura actividad profesional.
- Permite una mayor interacción profesor-alumno, al facilitar la comunicación entre estas dos partes.
- Pone en relación y mantiene permanentemente informados y comunicados, de una forma rápida y ágil, a un número elevado de miembros de la Universidad.

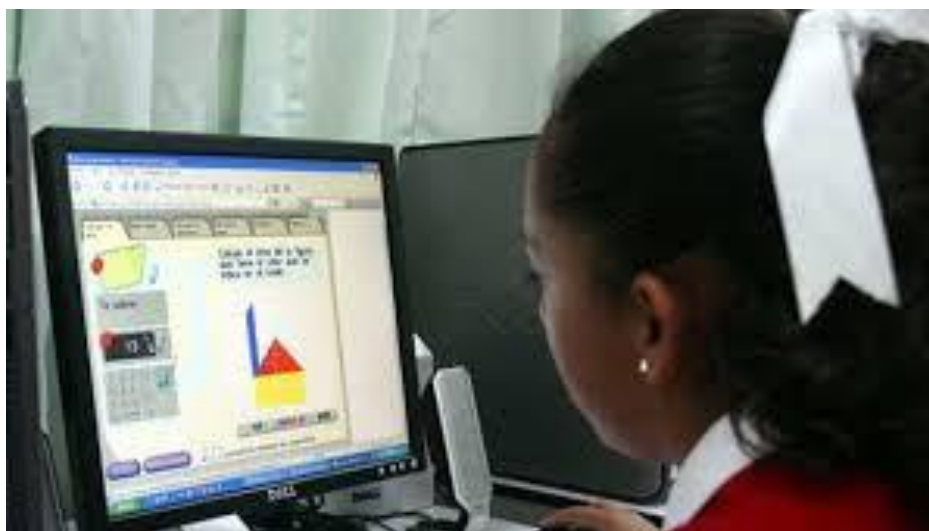
Por su parte, **Tesouro y Puiggalí** (n. d.) exponen que la motivación de la utilización de Internet en el ámbito de la educación se debe a muchos aspectos, entre los que se pueden destacar los siguientes:

- La consideración de los aspectos positivos que la utilización de la computadora tiene sobre el aprendizaje, la cognición, las actitudes y los efectos sociales, así como otras características positivas como pueden ser la interactividad, personalización, facilidad de utilización, medio de investigación en el aula, medio motivador, aprendizaje. Individual. (Tesouro, 1995).
- Se trata de un nuevo medio de comunicación llamado a desempeñar un papel importante en la sociedad de la información y que preludia el conjunto de recursos y facilidades en materia de información y comunicación en el futuro (Adell, n. d.). Por eso la escuela no puede mantener aislados o encerrada en prácticas educativas obsoletas mientras el mundo cambia y con él los estudiantes (Rueda, 2001).
- La apertura del alumno al mundo exterior, gracias a la globalización que representa Internet y a la disponibilidad que se tiene de poder acceder a información que se encuentra dispersa en diferentes países. Se enriquece la educación dotándola de una interculturalidad. Para Gisbert (2000), las ideas de globalización y de internacionalización implican, dentro de consideraciones estrictamente pedagógicas, que los docentes sean capaces de desarrollar trabajos interdisciplinarios, que utilicen la informática como herramienta de ese trabajo y que se sirvan de las redes telemáticas como espacios cooperativos y de formación.
- Finalmente, otra ventaja de usar Internet en educación es la posibilidad de poder consultar bases de datos y documentación on-line sin tener que hacer desplazamientos.

El profesor **Manuel Área** (2005) afirma que Internet tiene mucho que aportar a la innovación de la educación superior, ya que:

- Las redes temáticas permiten extender los estudios universitarios a colectivos sociales que por distintos motivos no pueden acceder a las aulas.
- Con Internet, el proceso de aprendizaje no puede consistir en la mera recepción y memorización de datos recibidos en la clase, sino la permanente búsqueda, análisis, y reelaboración de información obtenida en la red.
- Internet rompe con el monopolio del profesor como fuente del conocimiento.
- Internet para propósitos educativos.

- Internet permite y favorece la colaboración entre docentes y estudiantes más allá de los límites físicos y académicos de la universidad a la que pertenecen.
- La utilización de Internet en educación requieren un aumento de la autonomía del alumnado.
- Internet transforma sustantivamente los modos, formas y tiempos de interacción entre docentes y alumnados.
- Estas y otras razones, ventajas o condiciones positivas justifican el uso de Internet para propósitos educativos, especialmente en la universidad.



Recomendaciones para los padres:

1. **Conoce el medio y descubre sus posibilidades:** Rompe ese miedo a las nuevas tecnologías y hazte usuario de Internet: tus hijos te lo agradecerán. Encontrarás más vínculos de unión con ellos y disfrutarás de las posibilidades que te brinda a nivel personal, laboral y familiar.
2. **Se tú su referencia:** Si para la vida real los padres intentamos ser su mejor referencia, no perdamos la batalla de Internet. A los jóvenes les sobran conocimientos sobre la red pero les falta nuestra experiencia como adultos. Ellos vigilarán también qué uso hacemos nosotros de Internet.
3. **Navega con tus hijos: Aprovecha** para compartir inquietudes, aficiones, música, juegos... es recomendable que no naveguen siempre en solitario, sino que cuenten con nosotros para hacerlo. Que Internet sea un medio no un fin.
4. **Adviérteles sobre los peligros:** Enséñales a interiorizar que, lo que no hacen en la vida real, no lo hagan cuando están en Internet. Los tres principales riesgos en Internet son: la exposición a contenidos nocivos, la excesiva dedicación horaria y la posibilidad de contactar con personas potencialmente peligrosas para su integridad física o psíquica.
5. **Sitúa el ordenador en un lugar común de la casa:** De esta forma lo podrá usar cualquier miembro de la familia y se podrán poner en práctica estas recomendaciones.
6. **Utiliza ayudas tecnológicas:** Aprovecha los servicios básicos de filtrado de contenidos que tu propia operadora podrá facilitarte, con el fin de restringir el acceso a contenidos no deseados (violencia, pornografía, etc.) permitiendo ver sólo lo que nos interese.

Videojuegos en el hogar: ¿Sí o no?

Tanto en niños como en niñas es importante el aprendizaje mediante historias, al modo narrativo; pero, mientras las niñas prefieren historias con una orientación social y con un final feliz, los niños las prefieren con una orientación hacia la acción y con la necesidad de un superhéroe capaz de resolver los conflictos planteados.

Además, las niñas tienden más a la cooperación y los niños a la competitividad; los niños dedican más tiempo a los videojuegos que las niñas. Esto es algo a tener en cuenta en la posible utilización de videojuegos en el ámbito escolar.

Los videojuegos suponen la actividad de ocio preferida por los niños; forma parte de lo cotidiano en la vida del niño. Por este motivo, hay bastantes estudios que subrayan la creciente importancia de los videojuegos en el mundo infantil y juvenil, y que aluden a la necesidad de que padres y educadores se preparen para afrontar este fenómeno.



Clasificación de los videojuegos:

Como todo medio de expresión y producto comunicativo, el videojuego merece intentar su clasificación por géneros o tipos. Sin embargo, toda categorización choca en principio con un problema básico que es el de la exhaustividad, la completa precisión en la definición de las diversas naturalezas en el contenido y en la forma. Esta cuestión se acentúa ante un fenómeno como el de los videojuegos, debido a su enorme versatilidad, su gran variedad temática y formal y la mezcla exuberante de propuestas y géneros que supone. De esta forma, hemos encontrado verdaderas dificultades para clasificar algunos juegos en una categoría exclusiva: la mayoría de ellos son una sofisticada miscelánea entre aventura, estrategia, lucha y competición.

La clasificación que a continuación se propone es muy similar a la que ya establecía en 1997 Diego Levis en su libro *“Los videojuegos, un fenómeno de masas”*, en el que ya sentaba muchos de los criterios y temas sobre el contexto de este fenómeno cultural y mediático.

1. Plataforma

Es el género por excelencia de las videoconsolas. El personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. En los juegos de plataforma la misión consiste en general en rescatar a una princesa. El personaje puede ir recogiendo súper poderes, acumulando vidas que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de obstáculos cada vez más difíciles y con los adversarios más peligrosos. Los decorados se hacen más complejos a medida que el jugador va superando pantallas. También son juegos de plataforma todos los juegos de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de programas de entretenimiento.

Existe un importante número de programas que pueden ser considerados híbridos entre los juegos de combate y los de plataforma. No obstante, la diferencia fundamental entre ambos géneros es que en los juegos de plataforma el jugador tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos. Claro que también dispone de medios más contundentes para desembarazarse de sus enemigos.

Los juegos de plataforma han cumplido un papel fundamental en la incorporación de laberintos y de pasadizos secretos. En ellos, el héroe acostumbra a ser un personaje de dibujo animado infantil que puede representar a un ser humano o a un animal humanizado al estilo Disney; los enemigos pueden ser de todo tipo, adquiriendo forma animal, humana, vegetal... El conjunto temático y visual de este tipo de videojuego es poco agresivo y ha sido por ello el preferido para editar juegos protagonizado por personajes infantiles populares.

2. Juegos de lucha

Consiste en una lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlado por los jugadores: en la opción contra la máquina el jugador debe ir venciendo uno a uno todos los rivales que le opone el programa. A medida que avanzan las fases del juego el diseño gráfico de los escenarios en los que tiene lugar la acción va modificándose. Los personajes generalmente representan luchadores humanos que transmiten un aire marcial muchas veces remarcado por trajes militares, otras veces son monstruos alienígenas.

Entre los juegos de lucha se encuentran los videojuegos con mayor contenido de violencia explícita y de sangre. El creciente realismo de las imágenes y de los movimientos de los personajes hace aumentar progresivamente el nivel de violencia de estos juegos. A veces se recurre a una iconografía de tintes apocalípticos que podría describirse como futurismo postnuclear.

3. Beat´em up (golpéalos a todos) o juegos de combate

En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparte con éstos su extrema violencia. El jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa.

Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. De todas formas existen infinidad de protagonistas y escenarios de características muy diferentes. Con una ligera excusa argumental, el verdadero objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista, del modo más rápido y efectivo. La violencia se presenta como la única solución posible para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir en un mundo hostil y peligroso. La aparición en la pantalla de todos los enemigos y obstáculos que va encontrando el jugador en su camino se repite de una manera cíclica durante todo el desarrollo del juego.

4. Shoot´em up (dispáralos a todos) o juegos de disparo

Son los videojuegos violentos por antonomasia. El objetivo es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla. Hay de dos tipos: los de "marcianitos", y los que siguen la tradición de los clásicos tiros al blanco de las ferias y que tiene su antecedente directo en las máquinas de tiro electromecánicas. En estos los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados. Otras veces los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra. También pueden ser urbanos: el jugador asume la identidad de un justiciero policía de dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Gracias a la réplica de una pistola, los jugadores pueden realmente disparar, aumentando la sensación de protagonismo. Al margen de cualquier consideración cívica y moral el único objetivo de los shoot´em up es siempre matar y destruir por el solo hecho de hacerlo.

5. Simuladores

Los actuales simuladores de conducción enormemente populares en los salones recreativos, mantienen todavía una estructura física similar a la de estos juegos electromecánicos. El creciente realismo de las imágenes y la rápida respuesta del programa a la acción de los jugadores ha convertido a estos sofisticados juegos de simulación en el foco de atracción de los locales en los que están instalados. A pesar de los significativos progresos conseguidos gracias a la utilización en el desarrollo de los juegos de las tecnologías más avanzadas de la informática aplicada al entretenimiento, estas máquinas todavía no han conseguido reproducir la sensación de conducir un vehículo real. Existe una amplia gama de simuladores de todo tipo, los más populares los de vuelo. La mayoría de los actuales juegos y de las instalaciones basadas en la realidad virtual reúnen también las características básicas de los géneros de acción.

6. Juegos de deporte

Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. A veces son asimilados a los juegos de acción o a los simuladores, pero salvo algunos casos específicos como los juegos de boxeo, torneos de kárate y similares y quizá también ciertos juegos de carreras de coches, la comparación resulta injustificada. Los juegos basados en deportes reúnen algunas características específicas que los distinguen del resto de los géneros, aunque hay juegos híbridos.

Quizás en el futuro a medida que la tecnología permita alcanzar un mayor realismo y sobre todo una mayor inmersión sea adecuado comenzar a denominarlos simuladores deportivos. El sistema *Mandala* utiliza técnicas de realidad virtual, puede ser considerado el precursor de este nuevo tipo de simulador deportivo que se adivina en el horizonte.

Hay juegos de fútbol en todos los soportes, de golf, de baloncesto, de tenis, hockey sobre hielo, béisbol, de fútbol sala, de fútbol americano, de rugby, de boxeo, de voleibol y voley-playa, de atletismo, esquí, squash, ping pong. Existen juegos de deportes para máquinas recreativas, para ordenador personal, videoconsolas de nueva y vieja generación, en cartuchos, en CD-ROM, CD-i y cualquier otro formato. Los videojuegos de deporte tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con los amigos. Es uno de los géneros más versátiles y menos polémicos.

7. Estrategia

En este gran grupo de juegos el jugador adopta una identidad específica y conoce el objetivo final, al cual debe encaminar cada una de sus acciones, desarrollando empresas tácticas de muchos tipos para conseguir un fructuoso desenlace. La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la consecución y posesión de objetos y elementos que aparecen en cambiantes escenarios y que serán imprescindibles para el paso de niveles y para lograr la victoria y el éxito final.

Los juegos de estrategia se basan más en la duración y en la reflexión en vez de en la rapidez, es decir, en el interés del tema propuesto, el desarrollo argumental, las multiopciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles, aunque eso no quiera decir que se descuide el aspecto gráfico del juego o la calidad de los efectos de sonido.

7.1. Aventura:

Un tipo de juego cuya principal característica es ofrecer una combinación más o menos equilibrada de reflexión y acción. Clasificamos en esta categoría tanto las aventuras gráficas como las películas interactivas y videoaventuras.

7.2. Los juegos de rol:

Son juegos donde el diseño de los personajes lo realiza el jugador, combinando una serie de características como el valor, la fuerza, la inteligencia... Suelen basarse en argumentos ambientados en la Edad Media, siendo frecuentes los personajes con características fantásticas, ambientes lóbregos, presencia de hechiceros, animales mitológicos, mundos imaginarios... suelen guardar un paralelismo con sus homónimos de mesa, si bien el ordenador asume el papel de director del juego. Las animaciones gráficas se perfilan de modo más sencillo y el jugador con frecuencia debe controlar a más de un personaje, cada uno con características propias.

7.3. Juegos de guerra o wargames:

Básicamente contienen los mismos alicientes que los de aventura y rol pero su característica distintiva es su ubicación en escenarios bélicos, en conflictos armados de cualquier época o lugar geográfico. El jugador debe optar por un bando y luchar contra su enemigo (o enemigos), a veces con la única motivación de matar, a veces para lograr un premio o recompensa en forma de objeto material o espiritual o de valor, a veces para conseguir la salvación de la Tierra o de otro imaginario planeta.

7.4. Simuladores de sistemas (sims):

También llamados godgames, la base de estos juegos consiste en la asunción de una tarea de control y organización de diferentes situaciones sociales y experienciales, por ejemplo, la gestión de organismos públicos (hospitales, ayuntamientos...), la dirección de empresas, o instituciones, el control de las relaciones familiares en el hogar...

8. Juegos de sociedad

Son las adaptaciones de los juegos clásicos de salón -ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, monopoly, scrabble..., inexistentes en los salones recreativos y con una presencia casi inapreciable en las consolas, es un género casi exclusivo de ordenador personal. Son parecidos a los de estrategia, de los que a veces es complicado distinguir.

9. Ludo-educativos (edutainment)

Son programas que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. El lanzamiento de los nuevos sistemas multimedia ha propiciado la proliferación de títulos que responden a estas características. Son muchas las empresas que consideran este género casi exclusivo del ordenador personal.



VENTAJAS E INCONVENIENTES

Entre algunas de sus ventajas podemos citar las siguientes:

- Favorecen la organización espacio-temporal.
- Coordinación óculo-motora.
- Desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria.
- Puesta en práctica de estrategias.
- Desarrollan el instinto de superación
- Algunos permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento
- Estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención.
- Producen mayor interés y atención por parte de los niños, por ello es muy recomendable utilizar videojuegos educativos.
- Favorecen la interacción con otras personas.

Hoy en día la mayoría de los juegos son cooperativos, se juega con personas de cualquier parte del planeta fomentando la conexión cultural de los diferentes países, se forman equipos para alcanzar los objetivos y se ven necesarios de realizar estrategias comunes y ponerse de acuerdo entre los miembros de los equipos para alcanzar el objetivo de la forma más eficiente posible.

El uso de los videojuegos también cuenta con inconvenientes que en general son:

- Pueden producir nerviosismo y ansiedad.
- Pueden transmitir valores inadecuados.
- Pueden provocar un cierto retraso en el proceso de socialización e incluso un aislamiento.
- La excesiva estimulación de concentración puede llegar a provocar falta de atención hacia su entorno.
- Algunos tipos de juegos son adictivos, y se debe de tener mucha responsabilidad con su uso.



APLICACIÓN EDUCATIVA

Las principales características de los Videojuegos se pueden resumir en tres apartados:

- 1. Integran diversas notaciones simbólicas:** “informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo real, fotografías, imágenes 3D, etc.”
- 2. Son Dinámicos:** “permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes [...] y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla”.
- 3. Son Altamente Interactivos.** No solamente a nivel interacción Hombre-Máquina sino porque en los juegos multi-usuario, por ejemplo, es necesaria una interacción entre participantes “a partir de la negociación con el otro”.

Los videojuegos son materiales muy motivadores que ayudan a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas; permiten el aprendizaje colaborativo, e intercambios muy ricos en la interacción alumno-juego-alumno.



Para **Gifford**, existen siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
4. Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Tanto **Gros** (2004) como **Pindado** (2005) nos dan algunas pistas. Ponen el acento en los atractivos de los videojuegos, y nos proponen convertirlos en recursos educativos en nuestros centros educativos. Los aspectos más destacados son:

- Visión general para conocer cuál es el objetivo.
- Estructura sólida. Con un número limitado de opciones que el usuario puede elegir.
- Individualización al ritmo personal. Capacidad de adaptación al usuario según su destreza. Presentando niveles de dificultad progresivos.
- Retos continuos que precisan de una constante superación personal.
- Situación de competitividad por saber quién es el mejor.
- Manejo fácil de aprender, pero difícil de ganar.
- Recibir un feedback constante para saber si se juega bien.
- Existencia de incentivos (puntuaciones, pasar de pantallas...).
- Aumenta la autoestima.
- Incluyen exploración y descubrimiento.
- Proporcionan ayudas, pistas, web... para mejorar el juego.
- Incluyen la posibilidad de guardar los progresos.
- Es una actividad de ocio, incluida en la atractiva “cultura electrónica”.

Para poder introducir los videojuegos en la escuela deben cumplirse los siguientes requisitos:

- El profesor debe conocer el videojuego.
- Se deben distinguir y aprovechar los aspectos a trabajar con los alumnos.
- Hay que considerar qué conocimientos previos son necesarios para cada videojuego concreto.
- Se debe disponer de instrumentos de observación adecuados.
- Se debe evaluar el uso y realizar ajustes.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES

Para medir el uso de los videojuegos en los hijos los expertos recomiendan tener en cuenta las siguientes premisas:

1. Vigila el tiempo de juego: los videojuegos está reconocido por los jóvenes “enganchan” por lo que habrá que limitar su uso y dedicarle un tiempo concreto. Algunos autores sugieren no dedicar más de tres o cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata. Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad.

2. Compártelos con ellos: al igual que el resto de las pantallas su uso en familia enriquece a cada uno de los jugadores. La proliferación en el mercado de juegos en grupo facilita a los padres integrarse en esos ratos de “ocio digital” y disfrutar junto a ellos.

3. Conoce sus contenidos: a pesar de que hay muchos videojuegos excelentes también encontramos en las tiendas algunos cuyos contenidos son inadecuados con altas dosis de violencia, sexo o incitación al consumo de drogas. Acompaña a tus hijos a comprar los videojuegos, lee las valoraciones de los fabricantes. Ellos mismos reconocen que si sus padres conocieran su contenido en algunas ocasiones no les dejarían utilizarlos.

4. Dónde están situados: de la ubicación de las consolas en el hogar puede depender el conocimiento y seguimiento que hacen los padres del uso que hacen de los videojuegos.

Los videojuegos son una fuente interesante de entretenimiento y diversión. Para recabar información a la hora de elegir un videojuego, en Europa disponemos del código *PEGI (Pan European Game Information)*. Nos orienta sobre la edad recomendada y la advertencia de contenidos ofensivos. Lo mejor es conocerlos previamente o tener referencias de alguien en cuyo criterio confiemos, para decidir si los contenidos se adaptan a lo que queremos para nuestros hijos.

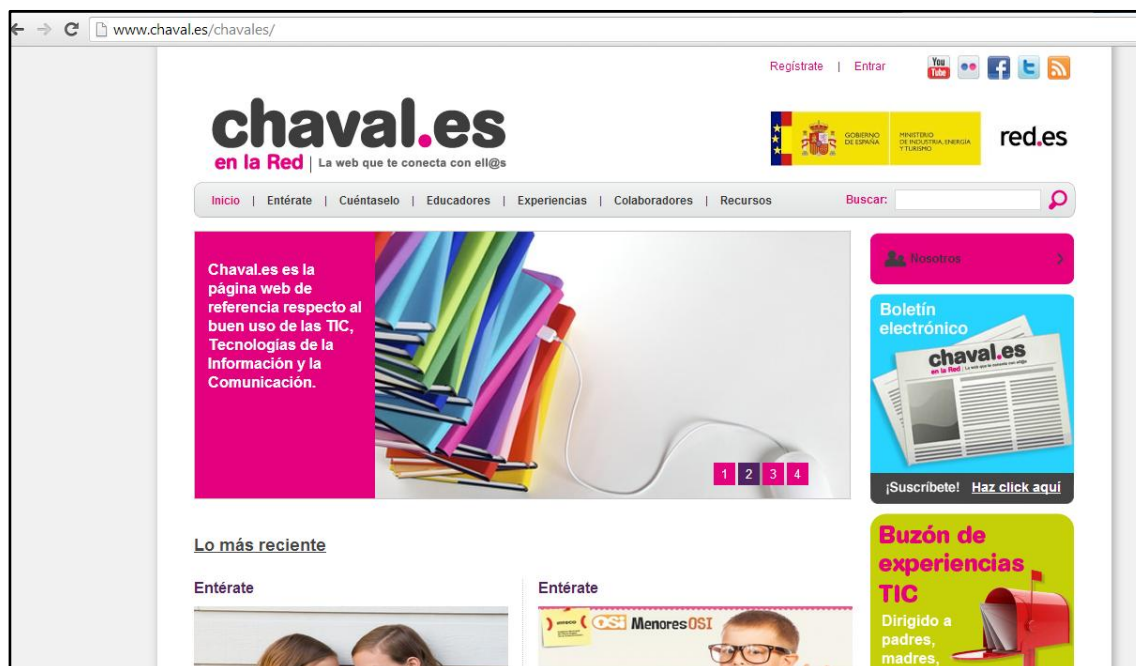
De los padres depende así mismo la selección de estos juegos, eligiendo aquellos que no contengan tintes sexistas, violentos o insolidarios. Los hay de estrategia como: el ajedrez o los deportivos; de aventuras fantásticas (muy solicitados) y educativos (la mayoría para ordenadores). En general podemos apuntar las siguientes normas fundamentales:

- Debemos elegir un juego que permita grabar la parte del juego que ha sido realizada.
- Son recomendables aquellos juegos que permiten intervenir a más de un jugador.
- Los juegos que tienen un número interminable de pantallas generan ansiedad porque no se ve el momento de llegar al final.
- Los valores que aparecen implícitos deben ser de nuestro agrado.
- No son recomendables los juegos que incluyen violencia gratuita o que fomentan la destrucción.

Portales y páginas de interés para las familias

La forma en la que las diferentes Administraciones Públicas están materializando acciones con este objetivo de sensibilización y formación es muy variada: elaboración de guías y materiales didácticos e interactivos, difusión de buenas prácticas, publicación de estudios, creación de páginas web, realización de charlas, seminarios y cursos, etc.

A nivel nacional, la medida referente en este ámbito es la creación del portal www.chaval.es.



Son también de gran interés las guías para la protección de los menores que INTECO ha desarrollado junto con la empresa PANDA SECURITY, disponible en:

www.inteco.es/Seguridad/INTECOCERT/Proteccion/Menores_en_la_red

- “Guía de menores en Internet para padres y madres”
- “Guía para menores en Internet”
- “Guía de herramientas de seguridad para hogares”
- “Guía práctica sobre cómo activar y configurar el control parental de los sistemas operativos”

Además se encuentran disponibles en www.inteco.es/Seguridad/Observatorio otras guías elaboradas por INTECO dirigidas a familias y hogares, como:

- “Guía para la protección legal de los menores en el uso de Internet”

www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/area_juridica/Guias_Legales/Guia_para_la_proteccion_legal_de_los_menores_en_el

- “Guía sobre las redes sociales, menores de edad y privacidad en la Red”

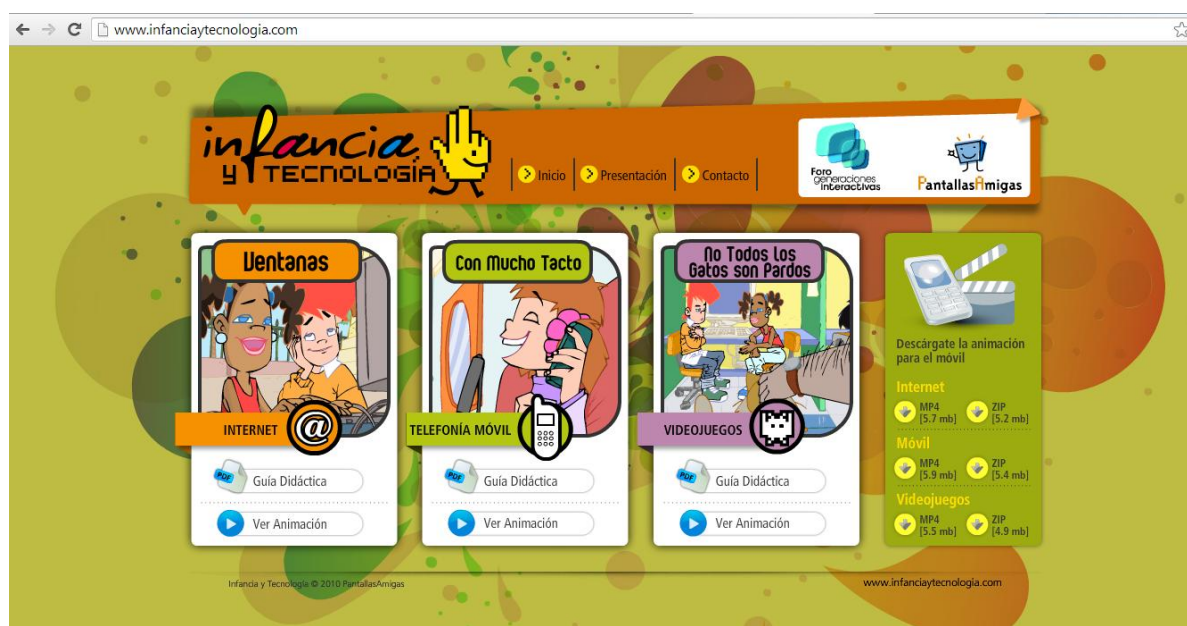
www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/area_juridica/Guias_Legales/guia_redes_menores

- “Guía para proteger la red inalámbrica Wi-Fi de su hogar”

www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/Estudios_e_Informes/Estudios_e_Informes_1/Guia_WiFi_hogares



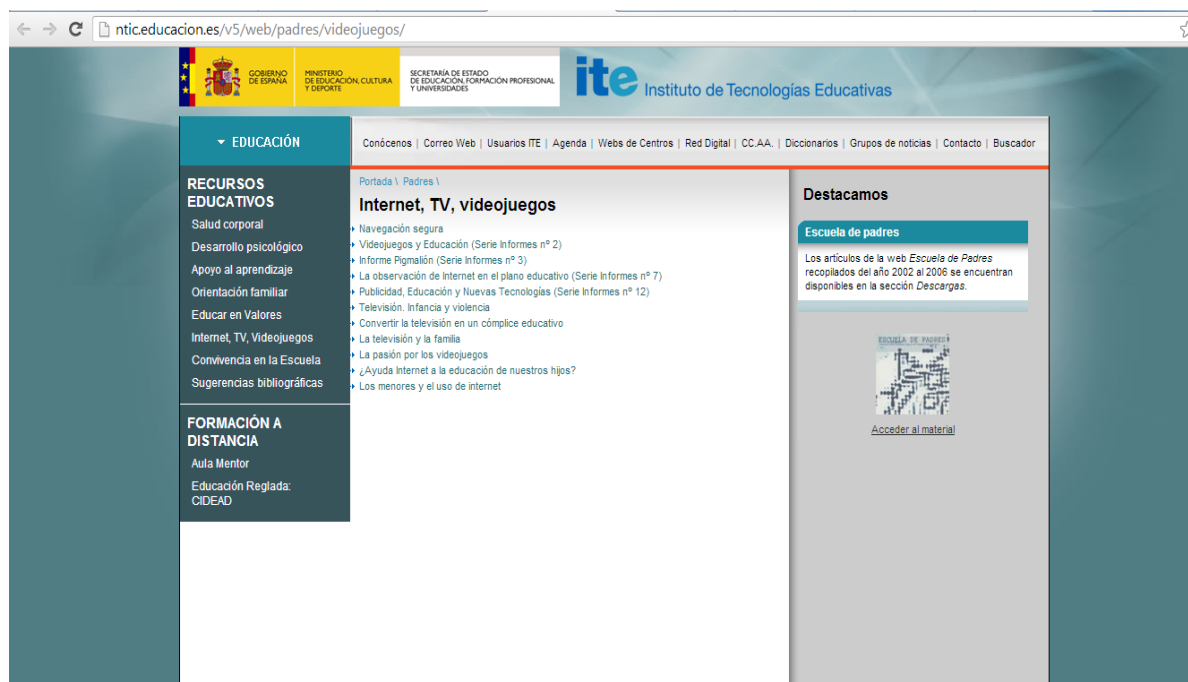
También queremos destacar un espacio que nos ofrece oportunidades de las TIC para la infancia. En este sentido destacamos la página www.infanciaytecnologia.com



Otra página que nos llamó la atención fue www.netiquetate.com, fomenta y promociona los hábitos seguros y responsables en las redes sociales, la ciudadanía digital y la ciberconvivencia de forma muy sencilla.



Por otro lado, nos gustaría destacar la página proporcionada por nuestro profesor, <http://ntic.educacion.es/v5/web/padres/videojuegos/> donde encontramos publicaciones relacionadas con esta temática, usos, recomendaciones e incluso artículos destacados. Variada y completa.



Finalmente señalar, la creación por parte de INTECO junto a la iniciativa PantallasAmigas de SecuKid (www.secukid.es), un juego de inteligencia para terminales de telefonía.



The screenshot shows the website www.secukid.es in a browser window. The header features the SecuKid logo with the tagline "LA SEGURIDAD EN TU MANO", the INTECO logo (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación), and the PantallasAmigas logo.

SecuKid es un juego para móviles dirigido a todos los públicos, especialmente niños y adolescentes a partir de los 11 años. Está concebido para conocer mejor algunos riesgos de Internet, sus efectos y cómo prevenirlos.

Presentación y objetivos del proyecto SecuKid

¿Quieres saber más?
www.inteco.es
www.PantallasAmigas.net

Usa tu ingenio para alcanzar el ordenador, utilizando las herramientas de seguridad que te encontrarás en el laberinto. Ten cuidado con los virus, troyanos y spyware... intentarán que no cumplas tu objetivo. Vigila también lo que hacen otras personas en la Red: ¡puedes encontrarte con más de un ciberacosador!

Software malicioso: además de dificultar el funcionamiento normal del equipo, puede poner en peligro nuestra privacidad e intimidad y, en ocasiones, ser el inicio de un chantaje con malas consecuencias para quien está conectado.

Ciberbullying y Grooming: a través de la Red, otras personas con malas intenciones pueden tratar de acosarnos. Si el fin es molestar, intimidar, amenazar... se puede hablar de Ciberbullying. Cuando se trata de un adulto que, tras engaños, hace requerimientos de tipo sexual, podemos hablar de Grooming.

Inteco y PantallasAmigas te ofrecen SecuKid:

Descárgalo Aquí

ALGUNAS PAUTAS PARA PADRES Y MADRES

Las Nuevas Tecnologías están al alcance de todos, es cierto que los más pequeños han nacido con ellas, pero ustedes, los padres también pueden hacer uso de ellas.

Os proponemos un reto: ¡Lanzaros a las nuevas tecnologías!

Para que nuestros hijos hagan un uso eficiente de las nuevas herramientas que ofrece esta sociedad, vemos conveniente que todos estemos en contacto con ellas. Para ayudarles en esta nueva tarea queremos ofrecerles algunas pautas que presentamos a continuación:

Televisión:

- ✓ Ayuda a tus hijos/as a organizar un horario que incluya todas las actividades que se hacen en la casa tales como ver la tele, leer... Conviene llegar a un acuerdo entre todos.
- ✓ No enciendas la televisión por rutina. Por ejemplo, no la enciendas nada más llegar a casa.
- ✓ Enseña a tus hijos/as a seleccionar la programación en los periódicos, teletexto, Internet,...
- ✓ Visiona sólo aquello que te interese ver de la programación.
- ✓ Dedicar parte de tu tiempo a ver con tus hijos/as aquellos programas de televisión que hayas acordado previamente.
- ✓ No mires la televisión fuera del horario pactado.
- ✓ Comparte otros momentos de televisión con las otras personas de tu familia, siempre que esto sea posible.
- ✓ Muestra a tus hijos/as cómo observar la televisión con una mayor distancia. Así, ejercitarás su capacidad para observar y analizar, un programa puede decir más de lo que aparentemente parece.
- ✓ Disfruta activamente de la programación televisiva.

Internet:

- ✓ Sería bueno que en casa el ordenador estuviera ubicado en un lugar a la vista de todo el mundo, en una dependencia familiar (salón, biblioteca) distinta del dormitorio de los niños y las niñas.
- ✓ Se recomienda negociar y establecer unas reglas, en especial en lo que se refiere al tiempo que dedican a estar frente a la pantalla del ordenador.
- ✓ Enseña a las niñas y niños que no hay que creer todo lo que vean en Internet.
- ✓ No culpe inmediatamente a sus hijos e hijas si reciben o acceden a algún contenido obsceno –puede que lo hayan hecho de forma accidental-.
- ✓ Según las edades, se recomienda instalar programas protectores que filtren la información y buscar sitios web seguros.

- ✓ Es necesario establecer algunas reglas básicas de seguridad en casa y en el centro educativo, como por ejemplo el momento del día en el que se puede usar Internet.
- ✓ Conviene hablar abiertamente con los menores sobre el uso de Internet, su utilidad y sus riesgos. Enseñarles a navegar con seguridad, es necesario explicarles normas básicas de uso y aspectos legales a tener en cuenta.
- ✓ Haga de Internet una actividad abierta y familiar para navegar juntos, saber con quiénes se comunican... o conocer los servicios y los sitios web que utilizan.
- ✓ Si se detecta algún peligro, contacte con las autoridades o con instituciones como Protégeles o Acción Contra la Pornografía Infantil.
- ✓ Conviene que los padres y madres hablen con los centros educativos para asesorarse y conocer cómo se trata el tema en la escuela.

Videojuegos

- ✓ Controla el tiempo de uso de los videojuegos y se estricto en su cumplimiento. No es cuestión de prohibirlo o de restringirlo al fin de semana, sino de encontrar un uso adecuado a las circunstancias de cada menor.
- ✓ Ofrece a tus hijos e hijas otras alternativas de ocio diferentes a los videojuegos.
- ✓ Juega con tus hijas e hijos a los videojuegos, es la única manera de conocer qué les atrae y cómo lo están viviendo. Utilízalos para fomentar la comunicación y la vida familiar, en vez de cómo "niñera".
- ✓ Selecciona sus juegos, evitando en lo posible los de contenido violento, racista, etc., asegurándote de que son adecuados para la edad del niño/a.
- ✓ Controla el tiempo de uso de los videojuegos y se estricto en su cumplimiento. No es cuestión de prohibirlo o de restringirlo al fin de semana, sino de encontrar un uso adecuado a las circunstancias de cada menor.
- ✓ Ofrece a tus hijos e hijas otras alternativas de ocio diferentes a los videojuegos.
- ✓ Juega con tus hijas e hijos a los videojuegos, es la única manera de conocer qué les atrae y cómo lo están viviendo. Utilízalos para fomentar la comunicación y la vida familiar, en vez de cómo "niñera".
- ✓ Selecciona sus juegos, evitando en lo posible los de contenido violento, racista, etc., asegurándote de que son adecuados para la edad del niño/a.

Anexo II

Cuestionario sobre el Uso de las Nuevas Tecnologías en el hogar

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 solo 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 periodo 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 solo 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.

Sexo: V..... M..... Edad:

1. Indica la frecuencia con la que realizas las siguientes actividades:

	Nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Utilización de Internet...				
Jugar con videojuegos...				
Ir al ciber...				
Teléfono móvil...				
Televisión...				

2. Indica si alguna de de las siguientes actividades te causa problemas porque le dedicas exceso de tiempo, tienes discusiones debido a ellas con tus padres, gastas demasiado dinero en ella o te encuentras en parte enganchado a ella:

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
Utilización de Internet...				
Jugar con videojuegos...				
Ir al ciber...				
Teléfono móvil...				
Televisión...				

3. USO DE INTERNET

- 3.1. ¿Dónde utilizas Internet? Casa..... Ciber..... Otros.....
 3.2. ¿Cuántas horas dedicas a Internet a la semana? Entre 1-2..... Entre 2-5..... Entre 5-10..... Mas de 10.....
 3.3. ¿Cuántas horas dedicas a Internet al día? 1..... 2..... 3.....4..... 5..... 6.....7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
3.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a Internet?				
3.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes utilizar Internet queriendo hacerlo?				
3.6. ¿Estás pensando desde horas antes de conectarte a Internet en ello?				
3.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a utilizar Internet?				
3.8. ¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no lo has conseguido?				
3.9. ¿Te relaja navegar por Internet?				
3.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que estuviste conectado a Internet?				

4. USO DE VIDEOJUEGOS

- 4.1. ¿Dónde juegas con videojuegos? Casa..... Ciber..... Otros.....
 4.2. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos a la semana? Entre 1-2... Entre 2-5... Entre 5-10... Mas de 10...
 4.3. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos al día? 1..... 2.....3..... 4.....5..... 6.....7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
4.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a los videojuegos?				
4.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes jugar a los videojuegos?				
4.6. ¿Estás pensando desde horas antes de jugar con los videojuegos?				
4.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a jugar a los videojuegos?				
4.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar y no lo has conseguido?				
4.9. ¿Te relaja jugar a los videojuegos?				
4.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que jugaste?				

5. USO DE TELÉFONO MÓVIL

- 5.1. ¿Dónde? En mi habitación..... En el colegio..... En el salón de casa.....
 5.2. ¿Quién lo paga? Mis padres..... Yo, con mi dinero..... Otros.....
 5.3. ¿Cuántas horas dedicas al móvil a la semana? Entre 1-2... Entre 2-5... Entre 5-10... Mas de 10...
 5.4. ¿Cuántas horas dedicas al móvil al día? 1..... 2.....3..... 4.....5..... 6.....7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
5.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes usar el teléfono móvil?				
5.6. ¿Estás pensando desde horas antes de usar el móvil?				
5.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas al móvil?				
5.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no lo has conseguido?				
5.9. ¿Te relaja usar el móvil?				
5.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que usaste el móvil?				

6. USO DE TELEVISIÓN

- 6.1. ¿Dónde sueles ver la televisión? En mi habitación..... En el salón de casa..... Otros.....
 6.2. ¿Cuántas horas dedicas a la televisión a la semana? Entre 1-2... Entre 2-5... Entre 5 -10... Mas de 10...
 6.3. ¿Cuántas horas dedicas a la televisión al día? 1..... 2.....3..... 4..... 5..... 6.....7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
6.4. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes ver la televisión?				
6.5. ¿Estás pensando desde horas antes de ver la televisión?				
6.6. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a ver la televisión?				
6.7. ¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no lo has conseguido?				
6.8. ¿Te relaja ver la televisión?				
6.9. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que viste la televisión?				

Conclusión

Durante la lectura del documento el lector habrá podido comprobar la labor de discriminación de la información que se ha tenido que realizar; pero éste esfuerzo habrá sido en vano si los padres no conocen el medio y tienen conciencia de los beneficios que tiene Internet y de los riesgos que conlleva para que podamos darles a nuestros hijos buenos consejos de utilización del mismo. Las estadísticas muestran que sólo un 28% de los padres en la Unión Europea saben utilizar o moverse por la red.

La televisión, Internet, los teléfonos móviles y los videojuegos nos sitúan ante el desafío de nuevas formas de comunicarnos. Sin darnos cuenta, las pantallas de la cultura tecnológica están entre nosotros. Vivimos una fase de aprendizaje y adaptación a la llamada Sociedad de la Información y la Comunicación, y debemos de asegurarnos de educar a nuestros hijos de la mejor manera posible para que puedan desenvolverse fácilmente en esa sociedad.

Por todo ello pedimos encarecidamente que usen como apoyo nuestra página web donde podrán consultar este documento para búsquedas específicas.

Referencias Bibliográficas

- Adell, J. (n. d.). Internet en educación. Comunicación y Pedagogía, Tecnologías de la información y la comunicación Universitat Jaume. Consultado el 01 de abril de 2014 <http://www.comunicacionypedagogia.com/publi/infecyp/muestra/pdf/adell.pdf>
- Martínez, N. (2008) Internet para propósitos educativos. Consultado el 02 de abril de 2014 <http://www.udb.edu.sv/dialogos/PDF/dialog3investigacion.pdf>
- Marqués, P. (2000). Los videojuegos.
- Labrador, F. J., Villadangos, S. M., otros (2010) Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción *Psicothema* Vol. 22, n° 2, pp. 180.188

Páginas web consultadas

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Instituto de Tecnologías Educativas <http://ntic.educacion.es>
- Microsoft: Centro de Seguridad y Protección. Seguridad de equipo, privacidad digital y seguridad en línea <http://www.microsoft.com/es-es/security/family-safety/gaming-about.aspx>
- http://www.oei.es/tic/guia_TV_v9.pdf
- <http://www.informatica-hoy.com.ar/aprender-informatica/Que-son-las-Redes-P2P.php>
- <http://ingeniatic.euitt.upm.es/index.php/tecnologias/item/574-redes-p2p>
- <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>