



**EDUCAR
HIJ@S
INTERACTIV@S**

*Fernando García Fernández
Xavier Bringué Sala*

INSTITUTO DE CIENCIAS PARA LA FAMILIA

© Copyright 2007, Fernando García Fernández
Xavier Bringué Sala
Instituto de Ciencias para la Familia. Universidad de Navarra.
© 2007, by Ediciones Rialp, S. A., Alcalá, 290, 28027 Madrid

ISBN: 978-84-321-3649-8
Depósito legal: M-27929-2007

Fotocomposición: M. T., S. L.
Impreso en: Gráficas Rógar, S. A., Navalcarnero (Madrid)

Printed in Spain - Impreso en España

«No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.»

ÍNDICE

PRÓLOGO	11
1. LA GENERACIÓN INTERACTIVA	15
Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación	15
Velocidad	17
Procesamiento en paralelo	18
El texto ilustra la imagen	19
Acceso no lineal a la información	20
Acción constante	20
Recompensa inmediata	21
Conectividad	21
Importancia de la fantasía	23
En definitiva, diferentes	23
2. INTERNET: LA PANTALLA QUE TODO LO ENVUELVE	25
Un medio exitoso entre el público joven	25
<i>Una visión integral sobre el uso de pantallas</i>	26
<i>Un público con acceso a Internet</i>	26
<i>Pantallas de relación social</i>	29
<i>Un público innovador</i>	29
<i>Riesgos y oportunidades: ¿son conscientes?</i>	30
<i>Algunas conclusiones</i>	31
Hacia una visión educativa	32
<i>Semáforos y pasos de cebra</i>	33
<i>Navegantes con criterio</i>	34

<i>Lo ilegal y lo nocivo</i>	36
<i>Una ayuda tecnológica</i>	38
<i>Filtros</i>	38
Internet y educación familiar. Algunos principios	40
<i>Espacio y tiempo compartido</i>	41
<i>Lo importante: las metas</i>	42
<i>La familia interactiva</i>	42
<i>Los únicos hijos</i>	45
<i>El primer modelo</i>	46
<i>Puntos cardinales para un buen navegante</i>	47
Conclusiones	49
3. EL CHAT: LA PANTALLA COMO MEDIO DE RELACIÓN	53
El chat: nuevo medio de comunicación	53
La Comunicación mediante el chat	54
Uso del chat por los menores de edad	56
Los riesgos del <i>chat</i>	57
<i>Contactos con pederastas</i>	57
<i>Adicción</i>	61
<i>La seducción del anonimato</i>	63
<i>Del anonimato al «pseudonimato»</i>	66
<i>Pornografía y Cibersexo</i>	68
<i>El Gran Hermano y otras cuestiones</i>	71
<i>Ausencia de mediación educativa de los padres</i>	72
¿El Messenger es un chat?	73
Conclusiones	74
4. LOS VIDEOJUEGOS: LA PANTALLA OCULTA	77
Breve historia de los videojuegos	77
Tipos de videojuegos	78
<i>Juegos de Arcade</i>	79
<i>Juegos de simulación</i>	80
<i>Juegos de estrategia</i>	81
<i>Juegos de mesa</i>	82
Algunos datos de interés	83
<i>Datos socioeconómicos</i>	83
<i>Radiografía de los jugadores españoles menores de edad</i>	83
Videojuegos: el lado humano	85
<i>Luces y sombras</i>	85
<i>Videojuegos: las razones del éxito</i>	87

<i>Videojuegos, educación y desarrollo intelectual</i>	89
<i>¿Aislamiento o sociabilidad?</i>	90
<i>Videojuegos y violencia</i>	92
<i>Videojuegos y adicción</i>	95
<i>Videojuegos y sexismo</i>	99
Juegos para mayores que se venden a menores	100
Simuladores sociales: cuando el código PEGI se queda corto ...	101
Las consolas de séptima generación: otra forma de jugar	103
Los juegos en red	104
Conclusiones	107
5. EL TELÉFONO MÓVIL: LA PANTALLA PERMITIDA	111
Los padres, primeros interesados	111
Los niños, ¿necesitan un teléfono móvil?	112
Móviles y salud	113
Dependencia y adicción	114
Acceso a contenidos nocivos	116
Incitación al consumo desmedido	117
Contactos con indeseables	119
<i>Bullying</i> electrónico	120
Algún inconveniente más	120
Un estudio muy revelador	121
El futuro que viene	123
Conclusiones	124
6. DIRECCIONES DE INTERÉS EN INTERNET	127
BIBLIOGRAFÍA	133