

**Reseña de libro**

**TÍTULO:** *Videojuegos, Internet y televisión. Como evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos*

**AUTOR/A:** Nessia Laniado y Gianfilippo Pietra

**EDITORIAL:** Oniro (Barcelona). 123 páginas.

**EDICIÓN (año):** 2005

422

**M<sup>a</sup> Ángeles Hernández Prados**, Universidad de Murcia.

Se trata de una obra escrita con un lenguaje que combina los argumentos científicos derivados de los estudios precedentes, con la narración de casos concretos que permiten ejemplificar muy bien las principales ideas. De este modo los autores se garantizan adecuar el lenguaje a los principales destinatarios, las familias. Haciéndose eco de las principales inquietudes de las familias ante el uso que los menores hacen de las TIC, se pretende dar respuesta a los múltiples interrogantes que a lo largo de los nueve capítulos que componen este libro se plasman. A modo de ejemplo se citan algunos de ellos: ¿las TIC dificultan la labor educativa de los padres? ¿Por qué no se consigue prescindir de la televisión? ¿Qué influencia ejerce en nuestros hijos? ¿Incide en una conducta agresiva y violenta? ¿Relativizan la muerte? ¿Hay que preocuparse?

El primer capítulo destinado a la *aceleración del tiempo*, pone de manifiesto la brecha generacional agudizada ante el dominio y uso de las TIC, ya que las nuevas generaciones se manejan como pez en el agua, mientras que los padres son considerados analfabetos digitales, manifestando verbalmente su incompetencia ante el niño y restándole, aún más si cabe, potencial educativo al adulto. Tal y como se expone en el libro “en el caso del ordenador no basta con aprender su lenguaje: se debe adquirir una estructura mental, una manera de organizar y gobernar el pensamiento” (p. 12), y para ello el acompañamiento del adulto es esencial, pues los problemas asociados al uso de las Tic no se resuelven limitando solo el tiempo.



El segundo de los capítulos se destina al análisis de la *dependencia ante la televisión*. Generalmente la televisión esta siempre encendida, y ello se debe principalmente por la facilidad de uso y omnipresencia, por ser hipnótica, por despertar interés y por ayudar a relajarse. Las disputas por la elección de la programación es común, y la solución en la mayoría de los hogares ha sido la adquisición de más televisiones para garantizar el uso individualizado. El problema no solo es de contenido, sino también de estructuración metal como señalan los autores. La televisión nos atrapa y nos lleva a una percepción equivocada de la realidad, generando confusión en aquellos que no saben diferenciar entre realidad y ficción.

Tras analizar los problemas asociados al uso de la televisión, podemos obtener indicaciones para saber hacer un *buen uso de la televisión* en el tercer capítulo. Existen diversos modos de ver la televisión: en el modelo *pasional* el niño tiene muy claro que ver y será más fácil desconectar, en el modelo *suplefaltas* la televisión actúa de niñera ante la soledad o aburrimiento, basta con proponer alternativas de ocio; y por último, en el modelo *mural* se utiliza la televisión como compañía, encendida todo el tiempo sin motivación aparente, siendo más difícil la desconexión y la atención en otras tareas. Los autores recomiendan poner límites ofreciendo como solución la regla de los cinco jamases, el periodo de desintoxicación, la grabación en video, entre otras.

En el cuarto capítulo, cambian de tercio para analizar el mundo de los *videojuegos*, haciendo un análisis positivo de los mismos (estimulan procesos mentales, participación activa, pensamiento asociativo, liberan emociones,...), incluso recomiendan su preferencia ante la televisión, ya que esta última promueve indiferencia y pasividad. No obstante, reconocen también los principales riesgos del uso de los videojuegos (promueven ídolos virtuales, generan tendencias y estilos de vida, potencialización de la violencia). Para prevenir estos peligros ofrecen una serie de pautas a seguir por los padres.

Por fin llegó el turno de *Internet* (capítulo cinco). Siguiendo la misma línea estructural marcada en los capítulos precedentes, comienzan exponiendo las principales oportunidades de la red, para exponer la dificultad de navegar en un mundo de informaciones que genera fractura en las barreras que separan el mundo adulto de la niñez. Como medida, los autores proponen incentivar el arte de preguntarle al ordenador, así como el acompañamiento en las búsquedas, ayudándolo a definir lo que busca, transmitiendo el placer de la curiosidad, incentivando la lectura y ampliando sus horizontes.

Uno de los principales riesgos de la red es la *Chatomanía* (Capítulo seis), ya que el anonimato contribuye a la desinhibición y a la infravaloración del riesgo, además de multiplicar las ganas



de hacer amigos. Se emplea un nuevo lenguaje multiplicado de iconos que les permiten expresar sus emociones. Además, en este capítulo se recoge un test para medir el grado de dependencia a Internet. El chat es uno de los medios más empleados por los pedófilos para captar a menores, tal y como se expone en el capítulo siete, de ahí que en el contexto familiar sea esencial implantar una serie de normas: no utilizar la red cuando se está cansado, informar a los adultos, no contactar con desconocidos, dejarse asesorar por los mayores, también se pueden emplear filtros para garantizar una navegación segura de los menores.

A modo de conclusión, los autores destinan sus dos últimos capítulos a resaltar una labor educativa positiva de las familias, que permita abrir las ventanas y abrir la mente, es decir, conocer las posibilidades de aprendizaje que nos facilita el hipertexto, el cual se encuentra más próximo a la forma de proceder de nuestro pensamiento. A modo de ejemplo narrar las posibilidades del cuento electrónico. El otro uso positivo que se puede transmitir a los menores es el lenguaje de la programación, volviéndose si cabe mucho más activos en las posibilidades que les brindan las tecnología.

