



paren+ing  
paren+alité  
paren+alidad  
guraso+asuna



# FAMILIA Y USO DE TV., INTERNET Y VIDEOJUEGOS

## *INDICE*



- Algunos datos interesantes.
- Aspectos positivos y negativos de la exposición infantil a las nuevas pantallas.
- Criterios educativos comunes para el uso de las nuevas pantallas en el hogar.
- Criterios educativos para el uso de la Televisión.
- Criterios educativos para el uso de Internet y ordenadores.
- Criterios educativos para el uso de video consolas.

# ALGUNOS DATOS INTERESANTES

- La presencia de las nuevas pantallas en el hogar puede suponer una disminución del tiempo de relación directa entre los miembros de la familia.
- Los padres y madres tienden a supervisar el tiempo que sus hijos/as pasan en contacto con la TV, Internet y Videojuegos.
- Las madres y padres se preocupan por la tendencia de los niños/as al uso de nuevas pantallas pero, en general, tienden a tomar pocas medidas eficaces para evitarlo.
- La ocupación laboral de los padres y madres facilita el incremento de horas de exposición infantil a las nuevas pantallas.



# ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA EXPOSICIÓN INFANTIL A LOS MEDIOS



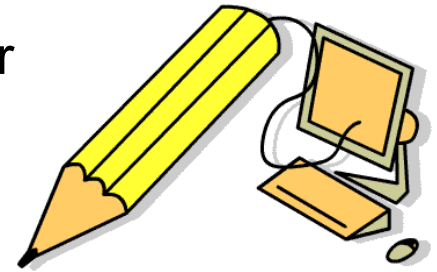
- Son una fuente de nuevos conocimientos.
- Pueden incrementar el vocabulario infantil.
- Pueden facilitar la regulación emocional.
- Pueden facilitar la comprensión del funcionamiento de la sociedad.
- Las actividades de juego son beneficiosas para el desarrollo psicológico.
- Algunos videojuegos facilitan el desarrollo de capacidades de coordinación viso – motora.



- Pueden provocar adicción y dificultades de autocontrol.
- Pueden transmitir unos valores permisivos respecto al uso de la violencia
- Pueden transmitir una perspectiva de las sexualidad irreal y no ubicada en una relación afectiva entre personas.
- Pueden dificultar la distinción entre el mundo real y la ficción.
- Pueden actuar como escape ante los problemas familiares y evitar su afrontamiento.
- Pueden facilitar la imitación de comportamientos inadecuados.

# CRITERIOS EDUCATIVOS PARA EL USO DE LAS NUEVAS PANTALLAS EN EL HOGAR

- Si es posible, situar las nuevas pantallas en el hogar fuera del lugar de estudio.
- Establecer con la niña o el niño un horario de utilización.
- Supervisar los contenidos a los que acceden.
- Fomentar el contacto con contenidos adecuados mas que prohibir el contacto con los no adecuados.
- Recordar que las normas se adquieren mejor si son comprendidas y compartidas por las niñas y niños.
- Fomentar otras alternativas de ocio: deporte, lectura, amigos.
- Fomentar la lectura contando cuentos y leyéndoselos a los niños desde muy pequeños.



# CRITERIOS EDUCATIVOS PARA EL USO DE LA TELEVISIÓN

- Es fundamental que la televisión se vea en familia para lograr los siguientes objetivos:



- + Lograr que los niños/as distingan entre realidad y fantasía.

- + Evitar que desarrollen expectativas no realistas.

- + Facilitar la comprensión de lo desconocido.

- Los padres y madres no deben ver en presencia de sus hijos/as aquello que no quieren que los niños/as vean.
- Las madres y padres deben fomentar la capacidad crítica ante lo que aparece en la pantalla.
- Intentar restringir el contacto con la TV a los programas realmente infantiles y educativos.
- Evitar los programas de contenido vulgar: tele realidad y “cotilleos”.
- Evitar que la TV esté encendida durante la comidas.

# CRITERIOS EDUCATIVOS PARA EL USO DE INTERNET Y ORDENADORES.

- Fomentar su uso como herramienta de búsqueda de información.
- Enseñar a los niños a utilizarla correctamente en los aspectos técnicos y posturales: distancia de la pantalla, iluminación, uso de filtros, etc.
- Utilizar los filtros para contenidos inadecuados con los niños/as pequeños/as.
- Navegar conjuntamente y comentar los contenidos consultados.
- Enseñarles a utilizar el ordenador como instrumento de trabajo: organizar información, comunicarse, etc.



# CRITERIOS EDUCATIVOS PARA EL USO DE VIDEOJUEGOS



- Supervisar el contenido de los videojuegos.
- Evitar el uso de aquellos que utilizan la violencia de cualquier tipo.
- Fomentar el uso de videojuegos cooperativos (que se juegan con otros niños o niñas)
- Fomentar el uso de videojuegos creativos y educativos.
- Acompañar en los juegos a las hijas e hijos.
- Evitar que el horario de juego se dilate a conveniencia de los padres.
- Planificar periodos de tiempo, por ejemplo, vacaciones, sin contacto con los videojuegos.