

INFLUENCIA DE LA T.V. VIDEOJUEGOS E INTENERT EN LA EDUCACIÓN DE LOS HIJOS

Dº Antonio Ríos

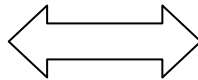
LA TV: UNA ESCUELA PARALELA

La televisión está superando en medios, atractivo y credibilidad a los formadores tradicionales del niño: los padres y los maestros, convirtiéndose en una "escuela paralela".

La T.V. ejerce un gran hechizo sobre el niño, satisfaciendo su curiosidad por la gran sugestión de la imagen y el sonido.

Mientras que el aprendizaje escolar exige esfuerzo, atención y disciplina, la T.V. y las nuevas tecnologías son pasivas.

**ATRAYENTE PASIVIDAD
DE LA T.V.**



**FASTIDIOSA ACTIVIDAD
DEL ESTUDIO**

RIVALIDAD

Esta demostrado que un excesivo número de horas ante el televisor genera pasotismo e influye negativamente en el rendimiento escolar.

Para poder hacer un análisis de los posibles efectos perniciosos de la televisión sobre la mente infantil, es necesario conocer algunos nociones del proceso del desarrollo psíquico de un niño.

● RITMO NATURAL DEL DESARROLLO DE UN NIÑO

En el niño (y también en el adulto), existen velocidades adecuadas para la absorción de sensaciones, imágenes e informaciones, materia prima de todo pensamiento humano.

Ese ritmo orgánico de aprehensión, comprensión y asimilación, es necesariamente lento y acompasado.

- La T.V. y las nuevas tecnologías audiovisuales violentan este curso natural e introducen desequilibrios en puntos fundamentales.
- La televisión tiene su propio ritmo visual que se impone sobre los receptores.
- En cambio los medios impresos (libros, revistas,...) es el sujeto quien impone su ritmo.
- Los realizadores de programas televisivos necesitan estimular el interés visual de los receptores.
- Esto se consigue a través de una novedad continua en las imágenes, apoyada en movimientos de cámara y cortes de planos, que se producen con una

secuencia por minutos muy alta, la novedad visual se renueva sin cesar.

LA FUERZA DE LAS PRIMERAS IMPRESIONES

- El niño que juega libremente es un verdadero investigador que somete la realidad a experimentos a partir de los cuales va adquiriendo su propia conciencia del mundo.
- Lo que la televisión hace es alterar este proceso, proporcionado las informaciones a granel, en desorden, sin tener en cuenta el nivel de cada uno, sin explicar las causas o las consecuencias del acontecimiento

ALGUNAS CONSECUENCIAS DEL RITMO TREPIDANTE DE LA TELEVISIÓN

1. NO DEJA TIEMPO PARA REFLEXIONAR
2. ESTIMULA LAS REACCIONES VIOLENTAS Y PRIMARIAS
3. DISMINUCIÓN DE LA CAPACIDAD DE MEMORIZACIÓN
4. PROPICIA UNA ACTIVIDAD MENTAL EMINENTEMENTE PASIVA
5. PERDIDA DEL HÁBITO DE LA LECTURA
6. LA TELE-DEPENDENCIA
7. LA EVASIÓN HACIA LO IRREAL
8. LA INCOMUNICACIÓN EN EL HOGAR
9. LA MADRE ES SUSTITUIDA POR LA TELEVISIÓN
10. AUGE DE LA INCOMUNICACIÓN: "UN TELEVISOR PARA CADA UNO"
11. LA TELEVISIÓN: EL TERCER " PADRE"
12. LOS FALSOS MODELOS TELEVISIVOS
13. LOS JÓVENES EN LA ENCRUCIJADA:

SUGERENCIAS SOBRE SUS HIJOS Y LA TELEVISIÓN

1. No permita que sus hijos dispongan de televisión ni en el dormitorio ni en el cuarto de jugar – si es que lo tienen-. Porque usted no podría controlar ni el tiempo que la usan ni sus contenidos.
2. No dejen que conecten el televisor nada más atravesar el umbral de la puerta. Antes deben cumplir con algunos requisitos como asearse, merendar, etc.
3. Siempre que sea posible vea con ellos la televisión, o al menos entérese de lo que están viendo. Sería importante conocer, como mínimo, un programa de los que le interesan.
4. No le deje ver la televisión sin luz.
5. Mida el tiempo que los niños permanecen ante el televisor y contrólole, pero no lo reglamente sólo con arreglo al reloj sino a la programación
6. Enséñeles a seleccionar, no basta con decir quiero este o aquel espacio, sin razonar el porqué. " porque me gusta", podrían responder, si, pero de nuevo habrá que preguntar por qué.
7. Cuando hayan seleccionado un programa, enséñeles a conectar el televisor al llegar el momento de la emisión para desconectarlo en cuanto termina.
8. Olvide la televisión- niñera. Fomentar que vean la televisión para evadirnos de su presencia y de los problemas que nos plantean es una actitud en la que casi todos los padres solemos caer frecuentemente, sin recapacitar en las posteriores complicaciones con que nos podemos encontrar en un próximo futuro

9. No ordene a sus hijos que dejen ver la televisión sin ofrecerles alguna ocupación alternativa.
10. No es conveniente utilizar la televisión para premiar o castigar porque no se le debe atribuir tanta importancia.
11. No remita a la televisión ni a ninguno de sus programas, aunque sean aceptables, para poner ejemplos de conducta o reforzar nuestros argumentos; la pequeña pantalla no es la mejor referencia para nuestros hijos.
12. de expertos – pediatras y psicólogos – no es sano ver la televisión comiendo porque no permite la perfecta metabolización de los alimentos.
13. No sea teleadicto, porque si la visión que sus hijos tienen de usted es la de un ser humano pasivamente instalado ante el televisor, difícilmente les puede pedir que tengan ellos una actitud más activa, sin duda le van a imitar.

¿QUÉ PASA CON LOS VIDEOJUEGOS?

Los videojuegos son "el primer fruto del encuentro de la Televisión y el ordenador"... "gracias a los videojuegos el usuario, por primera vez, podía controlar lo que sucedía en la pantalla" (Levis, 1997)

- 1.- Actividad frente al videojuego en contraposición a la TV donde predomina la pasividad.
- 2.- La TV no requiere de concentración a diferencia de los videojuegos.
- 3.- La participación en los videojuegos es individual, mientras que en el caso de la TV es una experiencia compartida con miles de televidentes.
- 4.- La TV se adscribe a sí misma como reflejo de la realidad, mientras que los videojuegos aceptan su carácter lúdico y de simulación. (Levis, 1997)

- Desde la aparición de la navegación por Internet, el panorama se ha complicado mucho más. La World Wide Web permite a través de sus millones de páginas navegar a través de un caudal de información ciertamente increíble.
- Los tiempos de las búsquedas en Bibliotecas van quedando atrás y al realizarlo, sin saberlo las nuevas generaciones traspasan otro de los límites: el espacio tal como lo conocíamos hasta ahora.
- Claro está que esa información puede ser de todo tipo y las consecuencias de ese acceso pueden ser tanto positivas como negativas, dependiendo del caso. El ejemplo más publicitado y notorio ha sido el del acceso de los niños a material pornográfico.
- Otro de los accesos ha sido el de poder contactarse con otros jóvenes alrededor del mundo, volviendo el mundo muy pequeño.

LA "VIDA REAL" ES SÓLO UNA PANTALLA MÁS.

- Desde la medicina surgen alarmas como por ejemplo la de que los niños que utilizan videojuegos no desarrollarán sus lóbulos frontales, zona ésta que guarda relación con el control de la conducta y el desarrollo de la memoria, las emociones y el aprendizaje.

VIOLENCIA Y TRASGRESIÓN

- Presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro
- Ignorar los sentimientos
- Distorsionar las reglas sociales
- Estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres
- Alentar una visión caótica del mundo

- Fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento
- Estimular todo tipo de actitudes insolidarias,
- **No puede dejar de despertar una justificada inquietud. (Levis, 1996)**

El artículo 5, de la Declaración de Derechos Humanos afirma que "nadie será sometido a torturas", pero nada dice sobre cuál debe ser la actitud sobre que los niños ensayen con los juguetes que se ponen a la venta en forma de videojuegos

INFLUENCIA DE INTERNET

OTROS RIESGOS Y PROBLEMAS INCLUYEN:

- Fácil acceso para los niños a áreas que no son apropiadas para ellos
- Información "en línea" que fomenta el odio, la violencia y la pornografía
- Anuncios clasificados intensivos que engañan y bombardean al niño con ideas nocivas
- Invitación para que los niños se inscriban para ganar premios o se unan a un club que requiera proveer información personal o del hogar a fuentes desconocidas
- El tiempo que se pasa frente al ordenador es tiempo "perdido" para el desarrollo de las destrezas sociales

Para ayudar a los niños a tener experiencias "online" seguras y educativas, los padres deben

- Limitar el tiempo que pasan los hijos "online" y "navegando" en el Internet.
- Enseñarle a los niños que hablarle a los "nombres de pantalla" en una "sala de conversación" es lo mismo que hablarle a desconocidos o a extraños.
- Enseñarle al niño que nunca debe darle información personal que lo identifique a otra persona o "sitio" en el Internet.
- Nunca darle al niño el número de su tarjeta de crédito o cualquier otra contraseña que se pueda usar para comprar cosas en línea o para tener acceso a servicios o "sitios" (website) inapropiados.
- Enseñarle al niño que nunca se debe de ir a conocer en persona a alguien a quien conoció en línea.
- Recordarle que no todo lo que ve o lee "en línea" es verdadero.
- Usar las modalidades de control que su servicio de conexión en línea le ofrece a los padres, y obtener uno de los programas comercialmente disponibles que permiten que los padres limiten el acceso a las salas de conversación, los grupos de noticias y otros sitios no apropiados.
- Proveerle una dirección, "e-mail", sólo si su hijo es lo suficientemente maduro para controlarla; supervisar periódicamente los mensajes que manda y recibe y planificar su actividad "en línea".
- Enseñarle al niño a que use la misma cortesía que usa al hablar de persona a persona para comunicarse en línea; que no use malas palabras, lenguaje vulgar o profano, etc.
- Insistir en que el niño obedezca las mismas reglas cuando use otros ordenadores a las que tenga acceso como, en la escuela, biblioteca, o en casa de sus amigos