

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL DESDE LA FAMILIA



GUÍA PARA
LAS
FAMILIAS

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL DESDE LA FAMILIA



CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES DE ALUMNOS

Autoría:

Andrés Piñeiro
Francisco José Vega

Ilustraciones:

Alvaro Marí Diego

Coordinan:

Jesús M^a Sánchez Herrero
Nuria Buscató Cancho
Isabel Bellver Vázquez-Dodero

Edita:

CEAPA
Puerta del Sol, 4 - 6^o A
28013 MADRID

Primera edición:

Diciembre de 2013

Maquetación:

IO Sistemas de Comunicación

Imprime:

IO Sistemas de Comunicación
Enrique Granados, 24
28523 MADRID

JUNTA DIRECTIVA DE CEAPA:

Jesús M^a Sánchez Herrero, Jesús Salido Navarro, Nuria Buscató Cancho, Eusebio Dorta González, Juan Manuel Jiménez Lacalle, José Pascual Molinero Casinos, Elena González Fernández, Carmen Aguado Cabellos, Nieves Natalia García Pérez, Juan Antonio Vilches Vázquez, José Luis Lupiañez Salanova, Emilia Ruiz Acitores, Mustafá Mohamed Mustafá, Ascensión Pinto Serrano, Lois Uxio Taboada Arribe, José Luis Pazos Jiménez, Andrés Pascual Garrido Alfonso, Petra Angeles Palacios Cuesta y Ana Moya Díaz.

Índice

Introducción	5
Bloque 1: El lenguaje audiovisual	9
1.1. El lenguaje audiovisual	10
1.2. El poder del audiovisual	15
1.3. La publicidad	17
Bloque 2: La televisión	19
2.1. Sus contenidos y su uso	20
2.2. Cómo nos afecta	23
2.3. Y nosotros qué hacemos	25
Bloque 3: Otras pantallas: ordenadores, móviles, tablets...	27
3.1. Sus contenidos y su uso	28
3.2. Cómo nos afecta	29
3.3. Y nosotros qué hacemos	33
Bloque 4: Los videojuegos	37
4.1. Sus contenidos y su uso	38
4.2. Cómo nos afecta	39
4.3. Y nosotros qué hacemos	40
Bloque 5: Nuevos formatos del audiovisual en la red	43
5.1. Los nuevos formatos	44
5.2. Y nosotros qué hacemos	46
Bloque 6: Las familias frente a las pantallas. Resumen	49
6.1. Algunos consejos	51
6.2. Sitios de interés	53

Introducción



GUÍA PARA LAS FAMILIAS

¿Nos podemos llegar a imaginar a nuestros hijos e hijas si no supieran leer? Desde las familias, las escuelas y las instituciones el aprender a leer y la comprensión lectora son algo fundamental y básico en la educación de cualquier niño y niña de nuestro país. Un niño que no supiera leer estaría muy limitado en sus aprendizajes, competencias y en su bienestar futuro. Por ello, la importancia que supone este aprendizaje no es cuestionada por nadie.

Hoy en día los mensajes audiovisuales se encuentran presentes en múltiples dispositivos: en el cine, la televisión, en el móvil, en el ordenador, en el videojuego, en la cámara de fotos, en la tablet...Y, cómo no, nos los podemos encontrar por todas partes: en la calle, en el metro, en hospitales, en los bares, en la escuela, en conferencias, en el trabajo, en los comercios, en nuestro bolsillo...

Y la primera pregunta que queremos plantearnos es: ¿alguien nos ha enseñado a conocer el lenguaje audiovisual?, ¿sabemos cuáles son sus mecanismos de comunicación, qué persiguen y cómo nos afectan?

La pregunta es simple, pero seguramente su respuesta también es fácilmente deducible por la mayoría de nosotros. Un rotundo no.

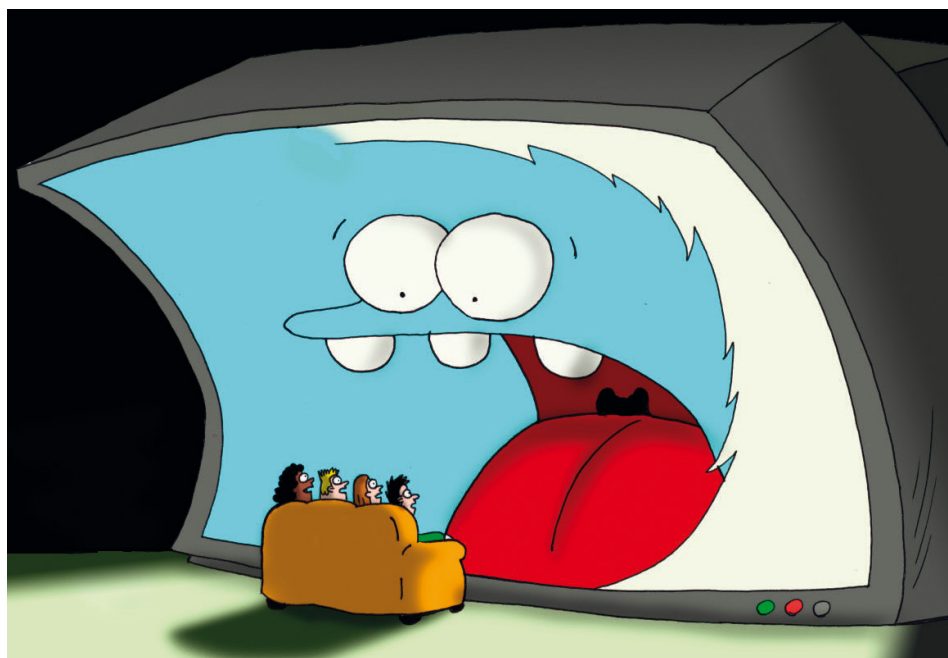
En el siglo XXI una persona que no tenga unos conocimientos básicos y elementales sobre educación audiovisual será una persona más vulnerable y desprotegida, igual que lo sería alguien que en los siglos XIX y XX no supiera leer y escribir. La penetración del audiovisual en los últimos años no ha dejado de crecer. Cada vez tenemos un acceso más rápido, económico y diverso a múltiples contenidos audiovisuales, y todo apunta a que su desarrollo irá en aumento.

Pero, por otro lado, no seremos solamente receptores de mensajes y contenidos, también, gracias a la tecnología, una gran mayoría disponemos en nuestros móviles y cámaras de fotos de la posibilidad de grabar "pequeños o grandes" vídeos. La tecnología ya está disponible, ahora solo hace falta utilizarla y conocer el lenguaje audiovisual para desarrollar nuestra creatividad e imaginación.

Las posibilidades son infinitas. Esto quiere decir que una educación audiovisual actual (o educación mediática) no pasa sólo por posturas defensivas de espectador pasivo (aprender a defenderme de los mensajes), sino por posturas proactivas y creativas: desde disfrutar de un buen contenido audiovisual hasta recrearnos elaborando discursos audiovisuales propios, pasando por hacer un uso lúdico y educativo de un videojuego.

BLOQUE 1

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL



GUÍA PARA LAS FAMILIAS

1.1. El lenguaje audiovisual

El lenguaje es un sistema de comunicación estructurado que hace uso de una serie de códigos o signos que permiten el intercambio de información entre dos o más personas.

Los tres tipos principales de lenguajes del ser humano son:

- El lenguaje oral.
- El lenguaje escrito.
- El lenguaje gestual.

Los medios audiovisuales cuentan con un lenguaje propio: el lenguaje audiovisual, que es el propio del cine, la televisión y el vídeo y utiliza principalmente imágenes en movimiento y sonidos (diálogos, músicas y efectos). El lenguaje audiovisual es toda aquella comunicación que percibimos a través de los sentidos de la vista y del oído. Con la integración de la imagen y el sonido se crea el lenguaje audiovisual.

Además:

- Se sirve de una representación fragmentada y selectiva de la realidad mediante una sucesión de planos. Es una realidad parcial.
- Su sistema de codificación y sus formas expresivas son variables en el tiempo. Cada momento ha venido acompañado de diferentes formas de comunicación.
- El emisor y receptor comparten unos códigos similares.
- Sus contenidos son de carácter afectivo, lo que les confiere un mayor poder para provocar reacciones emocionales frente a las racionales. Produce reacciones similares en segmentos amplios de la población, dentro de unos contextos culturales concretos.
- Su consumo es fácil y no provoca grandes esfuerzos, pero perdura poco tiempo con precisión en el recuerdo.

El lenguaje audiovisual tiene dos componentes esenciales que lo definen:

- **Visuales**

Son las imágenes que se muestran en nuestra pantalla, las cuales a su vez están formadas por: líneas, puntos, formas, texturas, luces, movimientos, co-

lores, sombras... Son estos elementos básicos los que crean las imágenes que representan cosas reales y en algunas ocasiones otras que nunca han existido.

- **Sonoros**

Son aquellos sonidos que acompañan a las imágenes. Están formados por músicas, efectos de sonido, silencios y diálogos.

Una vez que conocemos los dos componentes principales que constituyen el lenguaje audiovisual vamos a hacer un rápido repaso por cada uno de ellos para conocer los elementos que los forman y ver cómo se combinan. De esta manera conoceremos las reglas que estructuran su mensaje.

a) Elementos visuales

- **El plano**

El principal componente que determina cada imagen es el plano. El plano hace referencia a la proximidad o lejanía al objeto que se quiere grabar o filmar. Existen tres grupos de tipos de planos que utilizaremos según el efecto que queramos conseguir. Aquí los presentamos de los más lejanos a los cercanos:

- **Planos descriptivos** (nos muestran el lugar donde se realiza la acción):
 - **Gran plano general.** Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Es el plano más abierto.
 - **Plano general.** Presenta un escenario amplio en el cual se distinguen bien a los personajes. Tiene sobre todo un valor descriptivo.
 - **Planos narrativos** (narran la acción que se va a desarrollar):
 - **Plano general corto.** Es ya un plano algo más próximo en donde aparecen los personajes desde la cabeza a los pies, de cuerpo entero. Tiene valor narrativo porque muestra la acción que desarrollan los personajes.
 - **Plano americano.** Es un plano que muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas.
 - **Plano medio.** Presenta el personaje de cintura para arriba. Es uno de los planos más utilizados.
- **Planos expresivos** (muestran la expresión de los protagonistas y detalles de la escena):

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- **Primer plano.** Presenta la cara del personaje y su hombro.
- **Plano de detalle o primerísimo primer plano.** Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje.

• Angulación o punto de vista

Ahora tenemos que pensar en dónde colocaremos nuestra cámara para poder realizar la toma. Para ello, la angulación o el punto de vista donde situemos nuestra cámara respecto al objeto que vamos a grabar será otro factor a tener en cuenta:

- **Ángulo normal.** La cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.
- **Plano picado.** La cámara se sitúa por encima del personaje y lo encuadra de arriba hacia abajo. El ángulo picado ofrece un fuerte valor expresivo. El personaje u objeto aparece más pequeño, nos da sensación de inferioridad, debilidad, sumisión.
- **Plano contrapicado.** El ángulo contrapicado es aquel donde la cámara se sitúa por debajo del personaje. El encuadre es de abajo hacia arriba. Este plano tiene un fuerte valor expresivo. El personaje parece más grande y poderoso.

• Movimiento de cámara

Ya tenemos nuestro tipo de plano, también el ángulo de la toma o el punto de vista desde donde vamos a grabar. Ahora tenemos que decidir si el plano será fijo (sin movimiento) o si nos decidimos por que se mueva la cámara. Si nos decidimos por que tenga movimiento lo podemos conseguir de dos formas diferentes:

- Mediante el desplazamiento físico de la cámara
 - **Panorámica.** Movimiento de rotación de la cámara sobre el mismo eje donde se encuentra, normalmente en un trípode. El movimiento puede ser hacia la derecha o hacia la izquierda, o hacia arriba o hacia abajo.
 - **Travelling.** Consiste en el desplazamiento físico de la cámara. El desplazamiento se puede hacer utilizando una pequeña vagoneta que va sobre unas vías, con un steadycam, una grúa, o cámara en mano o al hombro, etc.
- Mediante el movimiento óptico

- **Zoom.** Es un objetivo de óptica variable que nos permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin mover la cámara de su sitio. A diferencia del travelling, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen.

Existen muchos más elementos que intervienen en la toma de un plano. Los citamos para darnos cuenta de la complejidad y cantidad de elementos que tenemos que valorar a la hora de la grabación de un plano, y cómo todos estos aspectos persiguen siempre un objetivo, que es el que tiene el director del material audiovisual a la hora de producir sus contenidos.

• **Otros elementos a tener en cuenta**

- **La composición del encuadre**

El encuadre es la porción de la escena que queremos captar. Con la composición se pretende distribuir los elementos en la imagen de un modo "ordenado" para que resulten más agradables visualmente y así integrar o aislar el motivo respecto al entorno. También nos sirve para guiar la vista del espectador, bien a través de la imagen o hacia el motivo principal.

- **La distancia focal y la profundidad de campo**

La distancia focal de una lente es la distancia entre el centro óptico de la lente y el foco (o punto focal). Dependiendo de esta distancia focal podemos distinguir tres tipos de objetivos:

- **Objetivos de distancia focal corta (gran angulares):** Son aquellos cuyo ángulo de visión es mayor al del ojo humano, por lo tanto la escena que recogen es mayor que la que abarcaríamos con nuestra mirada.
- **Objetivos de distancia focal normal (ópticas normales):** Su ángulo de visión es similar al del ojo humano.
- **Objetivos de distancia focal larga (teleobjetivos):** Son los objetivos que tienen un ángulo de visión más reducido. Nos acercan al objeto que estamos tomando con nuestra cámara.

Los objetivos de mayor distancia focal tienden a comprimir los objetos de la escena, mientras que los de distancia focal corta los separan.

La profundidad de campo, o zona de enfoque, es el área de nuestra imagen que permanece enfocada. Puede ser mayor o menor atendiendo a tres factores:

- El diafragma que utilizemos.

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- La distancia focal de nuestro objetivo.
- La distancia entre el la cámara y objeto que vayamos a enfocar.

- La iluminación

El objetivo principal de la iluminación es hacer que los objetos sean bien visibles, garantizando imágenes de la mayor calidad posible.

Con la iluminación se puede producir un impacto visual atrayente y podemos lograr una ambientación adecuada al tipo de producto audiovisual que estamos realizando. Además, también dirige y encauza la atención del espectador hacia determinados elementos de la escena, haciendo que otros sean más o menos ignorados.

La iluminación tiene tres funciones básicas para la toma de imágenes:

- Función técnica: hace la escena visible.
- Función estética: embellece y adecua el objeto a nuestros cánones estéticos.
- Función expresiva: enfatiza la expresión del espacio, las personas y/o los objetos.

- La calidad de luz y el color

Cuando hablamos de la calidad de la luz nos estamos refiriendo a la calidad atendiendo a su color, y por tanto al tipo de radiaciones que emite la fuente de luz. Pueden ser naranjas, y por lo tanto luz cálida, como la de las lámparas incandescentes, o todo lo contrario, azuladas, como un día nublado. Es importante que ajustemos nuestra cámara a la luz que tenemos en la escena. Esto es importante para poder captar el color de la forma más real posible.

El color es una sensación que es percibida por los ojos. Está producida por los rayos luminosos y depende de su longitud de onda y de las características del órgano receptor.

b) Elementos sonoros

• La banda sonora

Como ya hemos comentado antes, el sonido acompaña a la imagen y la complementa. Es un elemento fundamental del lenguaje audiovisual y está formado principalmente por:

- **Sonido directo:** es el sonido captado por el micrófono mientras se graba la imagen. Está formado principalmente por:
 - Los diálogos de los personajes.
 - Sonidos ambiente.
- **Sonido grabado o elaborado:**
 - Las músicas, que pueden ser grabadas en concreto para ese material audiovisual, o no. La música puede ser un elemento fundamental de la obra audiovisual porque puede generar una clímax u otro dependiendo de la intencionalidad del director.
 - Efectos de sonido, que se incorporan al contenido audiovisual con el objetivo de dar mayor realismo y veracidad a la escena grabada o simplemente para enfatizarla.

Todos estos elementos que hemos visto de forma rápida son los que podemos controlar en la grabación del audiovisual, pero tenemos que tener en cuenta que luego deberemos pasar por una sala de edición para montar el material que hemos grabado. Empieza la fase de edición y postproducción que es básica para elaborar un material de calidad.

En este momento es donde damos forma y concretamos nuestro material audiovisual partiendo del material grabado. Se deciden los planos que sirven o no, el ritmo que va a llevar nuestro trabajo, los efectos que queremos aplicar, acoplamos las músicas y sonidos. En pocas líneas, vamos viendo poco a poco cómo nuestro trabajo va terminándose, y aquello que al principio era solo una idea se convierte en un material audiovisual que pretende contarnos algo.

1.2. El poder del audiovisual

El audiovisual posee un gran poder de atracción, y una gran fuerza para cautivarlos.

La imagen en movimiento, el número de cortes de la imagen (cambios de planos) y los diferentes sonidos que emite captan nuestra atención, "nos hipnotizan" y casi llegan a impedirnos que dejemos de mirar las imágenes y sonidos que salen por esa pantalla. En el mundo real las cosas no se alteran de esa manera, no cambian cada dos o cuatro segundos. El movimiento no se suele producir a ese ritmo tan rápido. Y eso consigue atraernos.

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

El audiovisual, además de saber captar nuestra atención con gran facilidad, puede producirnos efectos positivos. Por ejemplo, nos ayuda a identificarnos con los demás, pues las imágenes generan empatía. Eso es lo que permite que nos solidaricemos, por citar un ejemplo, con el sufrimiento ajeno cuando vemos las consecuencias de un desastre natural en televisión. O que tomemos conciencia de lo que fue el Holocausto cuando vemos un documental sobre el mismo o una película.

Pero también el potencial seductor de la imagen puede tener efectos algo más nocivos:¹

- Las informaciones icónicas producen en el cerebro la sensación de que son algo creíble, y por eso nos seducen, nos emocionan y lloramos con ellas. Las imágenes se posicionan como referente de la realidad.
- Mientras se miran los productos audiovisuales la gente deja de relacionarse entre sí. Este acto destruye mucha comunicación interpersonal en nuestras sociedades. Puede fomentar el individualismo si se consume solo y no en familia o en grupo.
- Miramos el mundo a través de los contenidos audiovisuales y no actuamos sobre él. La referencia de la realidad ya no es la observación directa de millones de ojos, sino lo que la pantalla dice.
- Puede sustituir a nuestra imaginación. Si leemos a Harry Potter ya no nos imaginaremos cómo es sino como lo hemos visto en la pantalla. La imaginación está siendo sustituida por las imágenes.
- La persuasión del discurso político se ha ido desplazando del poder de la argumentación al de la apariencia.
- El consumo de contenidos audiovisuales no requiere casi ningún esfuerzo.
- La imagen cuenta como instrumento de permanencia o duración de la memoria. Sin imagen es difícil que algo se asiente en la memoria a largo plazo.

Lo audiovisual ejerce un gran poder sobre los individuos, pero no tenemos por qué tenerle miedo: debemos conocerlo y aprovechar de la mejor manera este recurso. Esta tecnología ha llegado para quedarse y normalmente produce cambios en las sociedades, no podemos mirar para otro lado y hacer como que no existe. Por eso lo importante es conocer este medio, saber cómo actúa y aprovechar todos sus beneficios, que también son muchos. Debemos darnos cuenta de cómo contribuye a generar nuestra visión de la realidad, y recibir

1 Televisión, interacciones sociales y poder. Fernando Cembranos Díaz. El Ecologista, nº 39, primavera 2004.

sus contenidos de manera crítica, sabiendo sus mecanismos de comunicación e información.

1.3. La publicidad

La publicidad es una forma de comunicación persuasiva, y eso implica que, además de pretender informar, intenta convencer a los destinatarios para que actúen de una forma determinada, dando a conocer la existencia de determinados productos y servicios. La publicidad es una industria clave en una sociedad de consumo, que produce más de lo que se requiere y, por ello, necesita aumentar continuamente el consumo.

Las empresas se gastan muchos millones en publicidad con el objetivo fundamental de aumentar sus ventas y vender sus productos. Por ello, es importante que sepamos actuar ante la avalancha constante de mensajes publicitarios en todo tipo de medios.

a) Cómo enseñar a la gente a necesitar cosas

Si vives en una gran ciudad, recibes 3.000 impactos publicitarios al día. La publicidad ha tomado los medios de comunicación: la radio, la televisión, la prensa y la web, pero también la calle, pues carteles y vallas publicitarias son ya acompañantes inseparables de nuestro espacio urbano.

Algunos aspectos negativos de que los medios de comunicación dependan tanto de la publicidad son:

- Se reduce la objetividad al hablar de las empresas anunciantes.
- No se da cobertura a las noticias que entran en polémica con la actividad de las empresas anunciantes.
- Se reduce el espacio dedicado a la información.
- Se da prioridad a la ubicación de la publicidad en detrimento de la información y el análisis.
- En cuanto a nosotros como ciudadanos...
- Crea necesidades que no existían. Hay quien dice que la "publicidad es el arte de enseñar a la gente a necesitar cosas".

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- Nos hace individualistas. La publicidad no suele centrarse en el bien común, sino en la satisfacción de necesidades personales.
- Crea estereotipos sobre las personas, las formas de vivir y relacionarse y los secretos para vivir y sentirse bien.

La publicidad y la infancia

Los niños y las niñas pueden ser considerados como el público más indefenso ante la persuasión que ejerce la publicidad, ya que a edades tempranas les faltan marcos de referencia para distinguir lo real de lo que no lo es y lo que intenta persuadirlos y manipularlos de lo que no. Se calcula que hacia los diez o doce años un niño ya sabe distinguir la publicidad de otros contenidos, ¿y antes? A lo anterior se añade que el hecho de que el menor distinga lo que es un anuncio no quiere decir que comprenda su finalidad: crearle la necesidad de consumir.

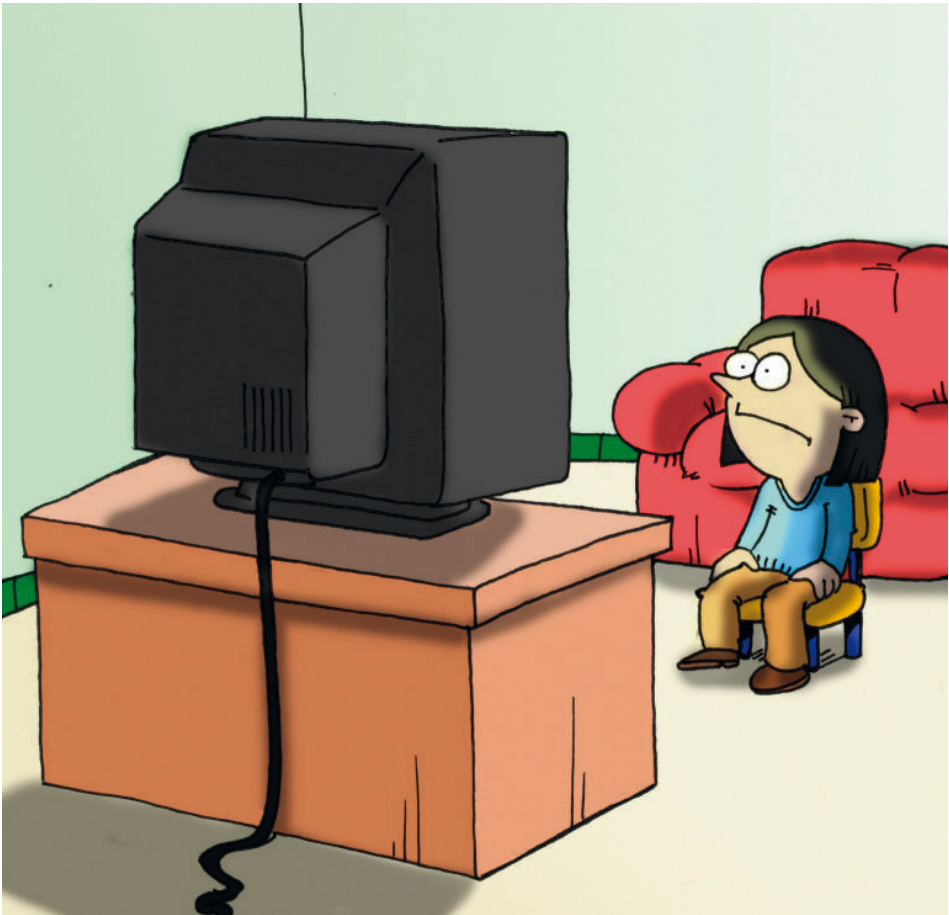
La presión publicitaria sobre ellos es cada vez mayor en nuestra sociedad de consumo, lo que se ve reforzado con el uso generalizado de las nuevas tecnologías de la información. Anuncios en los que se pueden ver muchas cosas llamativas en poco tiempo para captar su atención y no darles tiempo a pensar.

c) Qué podemos hacer nosotros

- Un entorno familiar adecuado, donde se dialogue, se escuche y se acompañe, ayudará a nuestros hijos e hijas a procesar mejor la publicidad y los contenidos televisivos.
- Enseñar a nuestros hijos e hijas a analizar las imágenes y reflexionar sobre ellas.
- Tratar de que aprendan a distinguir entre anuncios y programas.
- Intentar que vayan comprendiendo la diferencia entre persuasión e información.
- También podemos hacer este ejercicio: Después de ver un anuncio de un juguete de acción, llevar a nuestro hijo o hija a la tienda para que vea cómo es en realidad. Le ayudaremos a comprender algo más sobre los trucos que utiliza la publicidad.

BLOQUE 2

LA TELEVISIÓN



2.1. Sus contenidos y su uso

a) Los contenidos

Quien controla los medios, controla la cultura (Allen Ginsberg)

La televisión ha sido considerada prácticamente desde su nacimiento como el medio de comunicación de masas por excelencia. Su mensaje es breve y sencillo y busca captar la atención del espectador y mantenerla.

La televisión se constituye en nuestros días en un elemento formador de conciencias y como una manera de relacionarse con la realidad.² A pesar del auge de internet, podemos seguir afirmando que lo que no sale en la televisión, no existe para la mayor parte de las personas. Y de hecho, la mayor parte de los contenidos que se consumen en la red han sido popularizados antes en televisión.

Tradicionalmente se ha considerado que las funciones de los medios de comunicación eran tres: informar, educar y entretener. En el caso de la televisión, las dos primeras funciones pierden peso ante el entretenimiento y las posibilidades que ofrece este medio para proporcionar un espacio de diversión y "desconexión" de nuestra realidad diaria.

Películas, series, deportes, concursos... ganan holgadamente la batalla de las audiencias a los informativos en televisión o espacios divulgativos, como veremos en el siguiente apartado.

Como acabamos de ver, se ha introducido más en la televisión otro elemento que goza de un peso importante en la programación, ya sea por los minutos que se le dedican o por cómo determina los contenidos: la publicidad. Y es que la televisión, al llegar a tantas personas, es una ventana ideal para anunciar productos y marcas.

La legislación europea fija un máximo de 12 minutos de publicidad por hora en televisión. ¿Sabes cuánto tiempo de su programación dedica una televisión a la publicidad cada día? 5 horas. No hay ningún programa con esa duración, por lo tanto, podríamos decir que la publicidad se ha convertido en el primer espacio en tiempo de emisión de las cadenas comerciales. Por ello, hay quien afirma que hoy en día el objetivo principal de las emisoras privadas de televisión no es informar, formar y entretener, sino vender productos y animar al consumo.

Pero más allá de los contenidos publicitarios, ¿os habéis parado a pensar alguna vez cómo afecta el peso de la publicidad al resto de los contenidos? Las televisiones pertenecen a empresas privadas, cuyo objetivo es ganar dinero, por lo que tenderán a incluir en su programación contenidos que puedan tener una mayor audiencia.

² Ferrés I Prats, Joan. Televisión y Educación. Madrid: Akal, 1994.

La programación infantil

Desde hace ya varios años las televisiones generalistas no cuentan con una programación infantil propiamente dicha. Pueden tener programas infantiles, pero no un espacio de la programación reservado y pensado para los niños y niñas, que suponen algo más del 8% de la audiencia.

En 2003 los programas infantiles ocupaban el 8,7% del total de las emisiones de televisión, en 2004, el 8,2% y en 2009 siguió descendiendo hasta situarse en el 6,6%.³ Si los programas infantiles ya ocupaban poco espacio en la programación de las televisiones generalistas, con la llegada de la TDT la presencia de programas infantiles en estas cadenas se ha convertido en algo residual y la audiencia infantil se ha concentrado en los canales temáticos dirigidos a la infancia.

Con la TDT se ha creado un espacio de contenidos especializados para el público infantil y juvenil, aunque la casi exclusiva presencia en estos canales de series de ficción, extranjeras en la mayor parte de los casos, hace que se esté desaprovechando una oportunidad valiosa para la utilización de la televisión como un instrumento educativo que contribuya al desarrollo del niño. El entretenimiento vuelve a primar en este caso sobre la función formativa y cultural de la televisión.

En todo caso, todavía los niños y niñas acaban viendo una gran cantidad de programación destinada al público adulto, como muchas de las llamadas series familiares o los deportes.

Sexo y violencia en televisión⁴

- El sexo

La televisión puede generar una imagen distorsionada de la realidad en muchos aspectos de la vida y la sexualidad es uno de ellos. Los contenidos sexuales pueden alterar también la maduración normal de nuestros hijos e hijas.

Los pequeños y las pequeñas no suelen integrar las escenas de sexo adecuadamente. Generalmente aparentan que ya lo saben todo cuando, en realidad, se produce una descompensación en su capacidad de asimilación.

Según los expertos, muchas de las tramas de las series juveniles de ficción incluyen comportamientos afectivos y sexuales propios de personas mayores (adultos), y por tanto no adaptadas a los estados madurativos de los adolescentes. Aunque

3 Jesús Bermejo Berros. Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación) | ISSN: 0213-084X | pp. 2/13 |Abril - Junio 2011 | www.telos.es Editada por Fundación Telefónica - Gran Vía, 28 - 28013 - Madrid.

4 Los contenidos de este apartado corresponden a la "Guía de Educación Audiovisual para padres y madres". María Miret (Aire Comunicación).

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

siempre es muy relativo qué es o no propio según qué edades, sí parece recomendable acompañar a nuestros hijos e hijas ante este tipo de contenidos.

¿Qué podemos hacer los padres y madres para contrarrestar esa influencia?

Las escenas de sexo hay que tratarlas con naturalidad, pero adaptando nuestra conversación a la edad y madurez de nuestros hijos e hijas.

- La violencia genera violencia

La violencia tiene una gran presencia en la televisión. Para hacernos una idea, un dato: el 85% de los programas de ficción contiene violencia.⁵

¿Cómo influye en nuestros hijos e hijas la violencia que ven por la tele?

- Tanto en el caso de los adultos como el de los niños y niñas, la exposición a la violencia de la televisión hace que naturalicemos la de la vida real. La violencia real se trivializa y pierde importancia, y se aprende como método válido para la resolución de conflictos. Las soluciones se imponen por violencia y no a través del diálogo y el entendimiento
- Los niños y niñas en edad escolar son especialmente proclives a imitar conductas de acción motora, que contribuyen al progresivo dominio de su cuerpo. Por ello se encuentran especialmente impulsados a reproducir conductas agresivas: la violencia induce a su imitación.
- Las imágenes violentas en los medios de comunicación pueden tener un efecto significativo a corto plazo en sus niveles perceptivos, pensamientos y emociones y aumentar su tendencia a la agresividad o a la conducta temerosa. Esta nociva influencia se potencia al máximo cuando los niños y niñas ven solos estas escenas.
- Un cierto nivel de agresividad no es perjudicial para el menor, ya que sirve para canalizar su energía. Pero en exceso puede provocar la identificación de agresión con placer o que el o la menor se asuste y aprenda a reprimir negativamente su hostilidad.
- Aunque la violencia en situaciones que el niño o niña entiende como "no reales" reduce sus posibles efectos negativos, hasta aproximadamente los 7 años de edad nuestros hijos e hijas no son capaces de distinguir entre realidad y ficción con claridad.

5 Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
<http://www.ite.educacion.es/>

- En adolescentes y jóvenes, las escenas violentas aumentan su agresividad y condicionan su escala de valores y sus pautas de conducta. La cifra: un adolescente, antes de acabar este período evolutivo, habrá contemplado más de 13.000 muertes.

b) Su utilización

Las generaciones más jóvenes han aprendido a concebir la vida a través de una pantalla en una sociedad que se caracteriza por ser una consumidora masiva de contenidos audiovisuales, que marcan nuestra cultura y nuestro ocio.

La televisión se ha convertido en algo esencial e inevitable en la mayoría de los hogares. En el Panorama Audiovisual 2013 de Egeda (Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales), podemos ver que los/as españoles/as estuvieron de media ante la pantalla 4 horas y seis minutos al día ⁶, 7 minutos más de media que en 2011. Y es que el consumo televisivo ha ido en aumento en España en la última década.

2.2. Cómo nos afecta

La educación de una persona es un proceso en el que se ven implicados varios factores: desde la escuela (educación formal), a los otros espacios formativos a los que acude la persona a lo largo de su vida (educación no formal), pasando por la educación informal, que atraviesa toda la vida de las personas y que se basa en las relaciones y experiencias que va acumulando a lo largo de todo el proceso vital.

En el caso de los niños y niñas, en este proceso se ha tenido en cuenta normalmente a varios actores que tienen un papel protagonista: la familia, que es el principal agente educativo, la relación con sus iguales, ya sea en la familia, en la escuela o con amigos y la formación que reciben en el centro educativo.

Los niños cada vez comienzan a ver la televisión a una edad más temprana. El 40% de los niños y niñas de 6 a 9 años afirma tener una televisión en su habitación. ⁷ Según el estudio "Kids TV Report" ⁸, los niños españoles de entre 4 y 12 años pasan ante la televisión 2 horas y 30 minutos de media al día. Superando la media de consumo europea y situándonos muy lejos de los niños alemanes: 1 hora y 33 minutos al día.

⁶ Panorama Audiovisual 2013. Egeda.

⁷ La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas.

⁸ Kids TV Report. Eurodata TV Worldwide. <http://www.mediametrie.com/eurodatatv>

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que la televisión, con sus efectos negativos y sus efectos positivos, se ha convertido, cuanto menos, en el cuarto agente educador de los niños y niñas de nuestra sociedad. Una niñera barata, pero que no ofrece una dieta sana que favorezca el desarrollo de nuestros hijos e hijas.

El tiempo en el que se está consumiendo televisión es tiempo que se está restando a otras actividades, necesarias para el desarrollo de la persona, como hacer ejercicio o leer. Pero no sólo afecta el tiempo de consumo, sino cuándo se ve la televisión y qué se ve: muchos menores españoles afirman ver la televisión entre las nueve y las doce de la noche, fuera del horario protegido. Esta franja horaria es la de máxima audiencia y cuando la batalla publicitaria entre las televisiones es más salvaje.

En algo que coinciden todas las investigaciones es en que...

- La televisión tiene una gran influencia sobre la población infantil y juvenil.
- El grado de influencia y los posibles efectos negativos dependen mucho de la capacidad de interpretar los mensajes y las condiciones psicológicas y socioeconómicas de las personas.

Efectos negativos

- La televisión fomenta el **individualismo**. ¿Cómo eran antes las casas cuando no había tele? Ahora el cuarto de estar está configurado en torno a la tele. Todos los miembros de la familia la miran, en lugar de mirarse entre ellos. Además, ver la televisión está pasando de ser una experiencia compartida a una experiencia individual: Un 59% de los niños y niñas de entre 6 y 9 años afirma ver la televisión sin compañía y tres de cada cinco adolescentes españoles afirman ver la televisión solos.⁹ El hecho de que cada vez haya más televisiones por hogar también influye.
- El consumo de televisión, por las características del propio medio, fomenta la **pasividad y el sedentarismo**. El niño se sienta, está quieto y prácticamente callado frente a la tele y no realiza otras actividades como jugar con otros niños o moverse, actividades básicas en los primeros años de vida para formar la personalidad.
- La televisión induce al **consumismo**. Todas las cadenas privadas viven de la publicidad y ello hace no sólo que los anuncios tengan un peso importantísimo en sus programaciones, sino que se conviertan en transmisoras de un modo de vida destinado a perpetuar los valores consumistas.
- Los programas de ficción y la publicidad son, en muchos casos, transmisores de **valores sexistas**. ¿Quién hace qué en casa en la mayoría de las series? ¿Quién protagoniza los anuncios de coches? ¿Y quién los de productos de limpieza? ¿Te

9 La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas.

has fijado alguna vez en qué papel juegan los niños y las niñas en los anuncios de juguetes?

- Ver la televisión **resta tiempo para otras actividades** de ocio, como leer y hacer deporte.
- Muchos de los contenidos que ven nuestros hijos en televisión, incluidos los dibujos animados, son **violentos y fomentan la competitividad**.
- Ver programas violentos, excitantes o ruidosos a la hora de acostarse provoca **trastornos del sueño**. Priva del número suficiente y recomendable de horas de sueño que ha de tener un niño.

Posibilidades educativas

- Hay algunos programas que transmiten a los niños contenidos educativos de forma agradable y sencilla.
- La televisión es una ventana al mundo exterior y puede facilitar el conocimiento de otras culturas y formas de vida. Nos permite saber lo que ocurre en el resto del mundo. Los programas informativos pueden promover el desarrollo del pensamiento infantil.
- La televisión puede ser educativa: podemos utilizar su influencia para ampliar contenidos, aumentar conocimientos o aprender idiomas. Los programas de televisión en sí mismos no forman, pero sí ofrecen material a partir del cual podemos enseñar a nuestros hijos e hijas qué modelos de conducta son acertados y por qué.
- La tele puede ayudar a generar buenas actitudes en los niños y las niñas, porque estos realizan la mayor parte de los aprendizajes de conductas por imitación y ese aprendizaje imitativo funciona de la misma manera cuando los comportamientos que ven en la pantalla son positivos. Esta es otra de las razones para evitar determinados contenidos.
- Las televisiones (especialmente los canales locales) pueden ser también un buen canal para transmitir demandas a favor de la infancia, iniciativas llevadas a cabo por niños o jóvenes o denuncias en caso de violación de derechos.

2.3. Y nosotros qué hacemos

Estaría bien empezar por tratar de controlar la cantidad de tiempo que nuestros hijos e hijas dedican a ver la televisión, pero no se trata solamente de intentar reducir el

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

consumo de televisión y dedicar ese tiempo a otras actividades como el deporte o jugar con amigos, sino de acompañarles para que lean la televisión desde un punto de vista más crítico, aprendiendo a hacer un uso más beneficioso de ella.

Algunas ideas...

- **Dialogar con nuestros hijos e hijas** para elegir juntos qué es lo que van a ver y por qué. Es importante elegir el programa adecuado para su edad, incluso aunque lo que se vea sea una televisión infantil, pues éstas también emiten contenidos para diversos grupos de edad.
- **Interpretar junto con nuestros hijos e hijas los contenidos.** Hacerlo de manera crítica, tratando de hacerles ver que una cosa es la realidad y otra la representación de la realidad que les presentan los programas televisivos. Ver la televisión con ellos y explicarles lo que necesiten aumentará los efectos positivos y reducirá los negativos.
- “Si quieres que coman fruta... toma fruta”. **Ser también más críticos con los contenidos que vemos** y les ayudaremos a que ellos elijan con más criterio. Lo mismo sucede con el tiempo. La tele no tiene por qué estar encendida todo el día. Se puede encender cuando vaya a comenzar el programa que vais a ver y apagarla después.
- **Fomentar en los niños y niñas aficiones alternativas** a la televisión, compartiéndolas con ellos. No es bueno hacer que recurran a la tele simplemente por nuestra comodidad.
- Plantearnos **qué modelo social y de relaciones interpersonales se muestra** en los programas infantiles, así como los valores implícitos en la trama.
- Si muestran interés por algún tema, ofrecerles **fuentes alternativas** de información: revistas, libros, etc.
- Intenta **respetar la franja horaria de protección infantil** que es de las 6:00 de la mañana a las 10:00 de la noche. Aunque tampoco se garantiza que no haya contenidos poco adecuados para los menores, al menos debería ser la más segura.

Hay diferentes estilos de madres y padres a la hora de intervenir en el uso que hacen sus hijos de la televisión, como en tantos otros aspectos de la vida: los hay que recurren sobre todo al control y a la restricción; otros prácticamente no se meten en qué ven sus hijos e hijas en la tele o cuánto tiempo la ven; hay un tercer grupo que sí recurre al control, pero también a la orientación y a la visión conjunta de la tele.

BLOQUE 3

Otras pantallas:
ordenadores, móviles,
tablets...



3.1. Sus contenidos y su uso

Para los menores internet y el móvil son una fuente fundamental de comunicación en tiempo real y de ocio. El ordenador conectado a internet, el móvil, la videoconsola y más recientemente la tablet se han convertido en dispositivos habituales en la mayoría de los hogares, con especial presencia entre las familias con hijos e hijas.

Las nuevas tecnologías tienen más presencia en el hogar cuando hay menores en él. Por ejemplo, en el caso del ordenador, es más habitual en los hogares en los que hay menores. Según la última encuesta del INE (2013), el 73,4% de los hogares españoles tiene un ordenador, sin embargo, el 95% de los niños de 6 a 9 años afirma tener ordenador, cifra que aumenta hasta el 97% entre los más mayores (de 10 a 18 años).¹⁰

En cuanto al uso de internet, según el INE, el 69,8% de los hogares españoles dispone de conexión a internet. El móvil está ya disponible en el 96,1% de los hogares. El 91,8% de los menores de 10 a 15 años afirma utilizar internet. El 63,0% de los menores dispone de teléfono móvil.

¿Para qué se conectan nuestros hijos e hijas?

Música, juegos y deportes es lo que más buscan en internet nuestros hijos e hijas, además de, por supuesto, la comunicación en tiempo real con sus amigos y amigas.

¿Nativos digitales?

Se habla mucho de que nuestros hijos e hijas son “nativos digitales”, pues han estado familiarizados con las nuevas tecnologías desde los primeros años de su vida y han aprendido a utilizarlas “naturalmente”, como se aprende a hablar, mientras que los mayores hemos tenido que aprender a utilizarlas. Si bien esto es un hecho, ¿hace que corran menos riesgos ante el uso de internet, el teléfono móvil o los videojuegos? Todas estas tecnologías son, al igual que la televisión, poderosos instrumentos de persuasión a los que están expuestos en muchas ocasiones varias horas al día y ante los que no tienen elementos para defenderse.

Busca información sobre ser competente digital y entenderás mejor esto.

10 La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas.

3.2. Cómo nos afecta

Hoy en día, la influencia de la familia y la escuela se ha visto prácticamente igualada por la de internet y la televisión. El tiempo que los niños y niñas pasan ante la pantalla es tiempo que no dedican a otras actividades.

Un 27% de los menores españoles afirma haberle quitado tiempo al estudio, un 26% a la lectura, un 15% a la familia y el mismo porcentaje al deporte.

Un tercio de los menores españoles de 10 a 18 años afirma estar conectado más de dos horas al día. Si a eso le sumamos las dos horas de media que están frente a la televisión, se nos presenta un panorama con miles de jóvenes pendientes (¿y dependientes?) más de cinco horas al día de una pantalla, casi un tercio del tiempo que pasan despiertos.

El aislamiento, al menos físico, es la primera consecuencia clara de un uso excesivo de las nuevas tecnologías, ya que aunque en gran medida se utilicen como medio de comunicación entre chicos y chicas de la misma edad, ésta se produce sin contacto personal.

La lectura también se está resintiendo por el influjo de las redes. En la red se lee mucho, pero se lee de manera superficial, de modo que la lectura profunda, la que nos ayuda a asentar los conocimientos, se está perdiendo. Nos hemos acostumbrado a recibir la información en pequeñas píldoras y cada vez nos cuesta más centrar nuestra atención durante mucho tiempo. Parece que la forma de leer está cambiando, haciendo una lectura más digital compuesta por una mezcla de textos, vídeos, hiperenlaces, gráficos interactivos...

Los riesgos de la red ¹¹

Los jóvenes españoles son los europeos que más tiempo dedican a navegar por las redes sociales: 8 de cada 10 encuestados las usa entre 4 y 5 horas cada día, según un estudio del canal de televisión MTV. Un 74% reconoce además haber añadido a sus contactos alguna vez a un desconocido.

A continuación hablamos de algunos de los riesgos de la red...

- **Uso excesivo**

Los chavales se sienten atraídos por la red. Encuentran en ella múltiples formas de comunicarse con sus amigos, de divertirse, de encontrar información,

11 Para más información: www.pantallasamigas.net

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

de escuchar música, ver vídeos... Esta gran pantalla puede llegar a seducirles tanto que algunos dejen de hacer otras actividades con el único objetivo de seguir conectados.

- **El ciberbullying**

Según el estudio "Juventud y Violencia", de la Fundación Pfizer, el 11,6% de los adolescentes españoles de entre 12 y 18 años ha sufrido maltrato psicológico a través de la red y un 8,1% lo ha sufrido a través del móvil.

El ciberbullying es el uso de los medios telemáticos (internet, telefonía móvil y videojuegos online principalmente) para ejercer el acoso psicológico entre iguales.

- **El grooming**

El grooming de menores en internet es un fenómeno que podríamos traducir como "engatusamiento" y que se utiliza para describir las prácticas online de ciertos adultos para ganarse la confianza de un (o una) menor fingiendo empatía, cariño, etc. con fines de satisfacción sexual (como mínimo, y casi siempre, obtener imágenes del/a menor desnudo/a o realizando actos sexuales).

- **El sexting**

El sexting consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles.

Hay un riesgo evidente: que los contenidos enviados a una persona acaben circulando por la red sin control y accesibles para millones de personas.

- **La exposición de información personal**

Un menor puede dar por las redes datos personales como su nombre, su edad, la escuela el que estudia o fotografías, que puede ser utilizada por cualquier usuario de la red, poniendo en peligro al menor.

- **La información que recibimos no siempre es la más adecuada**

Como ya se ha mencionado, en la red encontramos información abundante y de fácil acceso. Esto puede ser útil en algunas ocasiones, pero se convierte en un peligro cuando el menor puede acceder a contenidos nocivos, como violencia, pornografía, páginas de apuestas...

- **La adicción**

La tecnoadicción o ciberadicción se presenta cuando una persona tiene problemas por el abuso de internet, el teléfono móvil o los videojuegos.

- Casi 3 de cada 10 menores reconoce haber realizado un uso abusivo de las TIC ¹².
- ¿Sabes cuál es el país con más adicción adolescente a internet? Es España. Un 21,3% de los adolescentes españoles afirma ser adicto a internet. La media de Europa: el 12,1%.

- **Riesgos económicos y/o fraude**

El ordenador conectado a la red se ha convertido hoy en una forma más de consumo y por lo tanto de gasto económico. A través de la red se puede comprar de todo. Por ello, es importante tener sistemas de seguridad que impidan que nadie pueda acceder a nuestras claves personales.

- **Riesgos técnicos**

El ordenador conectado a internet, es una puerta al exterior y, por lo tanto, sin quererlo puede acceder a él virus, spam y otros programas maliciosos que lo que pretenden es hacer uso de nuestros datos y de informaciones más personales para conocer nuestros hábitos de consumo e incluso para estafarnos.

Las posibilidades de la red

Internet por su naturaleza tiene la posibilidad de que aportemos contenidos a la red, podemos ser tanto espectadores como emisores, generando informaciones y materiales propios.

Casi el 40% de los menores internautas poseen página web propia o han generado alguna vez algún blog, fotoblog o algún espacio para difundir sus vídeos.

Además...

- La red ofrece la posibilidad de acceder de forma instantánea a multitud de información y contenidos, que se pueden presentar además de forma muy atractiva por las posibilidades audiovisuales que ofrece la tecnología.
- Es una ventana al mundo. Desde casa puedes visitar tu museo favorito, conocer otros lugares, otras culturas, etc.

12 Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO). 2009.

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- Si al principio nos cuestionábamos si la televisión es o no un medio de comunicación, sí que está claro que las múltiples aplicaciones que ofrece la red permiten intercambiar ideas en tiempo real, expresarse, opinar... A través de la red sí que hay comunicación, aunque por otro lado, los contenidos de mayor consumo e impacto lo sigan generando desde las industrias culturales más poderosas.

Sobre los móviles y smartphone

Hoy en día los móviles, los smartphone o “móviles inteligentes” tienen la posibilidad de conectarse en todo momento a internet, con lo que nosotros y nuestros hijos e hijas podemos estar conectados a la red siempre que queramos. Este hecho puede ser una gran ventaja pero también debemos conocer los riesgos que puede provocar sobre todo en los menores. Por ello, es fundamental que tengamos una comunicación constante con nuestros hijos e hijas sobre el uso, herramientas y riesgos que puede tener un móvil con acceso a internet.

Los menores españoles tienen su primer teléfono móvil entre los 10 y 12 años (la edad media es de 11,2 años), mientras que en el caso del smartphone, la incorporación se produce a una edad media de 13 años. La tendencia es que la incorporación al mercado de la telefonía móvil se realiza a edades cada vez más tempranas.¹³

Los terminales actuales disponen de cámaras de alta resolución y posibilidades audiovisuales elevadas, que los chicos utilizan para tomar imágenes o vídeos y también enviarlos o subirlos a internet. Esta costumbre puede constituir una amenaza a la privacidad, en cuanto a que esas imágenes constituyen datos personales de los menores (los identifican) y, una vez enviados, se pierde el control sobre ellos.

Los riesgos más habituales son similares a los que tiene el acceso a internet, los smartphones no dejan de ser otra cosa que pequeños ordenadores que nos permiten llamar por teléfono, acceder a la red, hacer fotos y grabar vídeos.

Los niños y adolescentes que disponen de smartphone para su uso particular, conocen en general los distintos riesgos y sus conductas. Aunque los menores reconocen más fácilmente las situaciones problemáticas ajenas que las que experimentan por sí mismos, y de este modo, declaran que las situaciones constitutivas de riesgo tienen lugar en mayor medida en su entorno que las ocurridas a ellos mismos.

13 Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles. INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación). 2011.

3.3. Y nosotros qué hacemos

Conocer. Proteger. Educar. Así es como subrayaba el Consejo Audiovisual de Navarra la importancia de la familia para que los menores hagan un buen uso de las pantallas.

La mayoría de los padres y madres se preocupan fundamentalmente por dos cuestiones: el tiempo que sus hijos e hijas pasan ante las pantallas y los contenidos a los que están expuestos.

En cuanto al tiempo, no sólo es importante cuánto, sino también cuándo, pues las pantallas pueden robar espacio a otras actividades más importantes, como los deberes o estar con la familia.

Por lo que se refiere a los contenidos, podemos tratar de evitar el acceso de nuestros hijos e hijas a aquellos contenidos que sean dañinos, pero también, y sobre todo, educarles para que aprendan a interpretar adecuadamente los mensajes que reciben.

Es muy importante también que pensemos dónde se coloca el ordenador en el hogar. La mayoría de los menores afirma disfrutar del ordenador en su habitación, aumentando esta situación con la edad. Es importante que pensemos que esto puede dificultar bastante nuestras posibilidades de acompañar a nuestro hijo o hija para educarlo en el uso de las nuevas tecnologías.

¿Y si utilizamos la tecnología juntos? Seguro que hay juegos a los que podemos jugar juntos o contenidos que disfrutar en compañía. Pasaremos un buen rato y, a la vez, estaremos educando a nuestros hijos e hijas para que hagan un buen uso de ellos.

También podemos ofrecerles opciones de ocio alternativas. Hay estudios que afirman que los niños de hoy en día pasan el 90% de su tiempo en espacios cerrados. ¿Qué tal si fomentamos en ellos que salgan a hacer actividades al aire libre?

Control parental

Según INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación) un sistema de control parental es "toda herramienta o aplicación que tiene la capacidad de bloquear, restringir o filtrar el acceso a determinados contenidos o programas, accesibles a través de un ordenador o de la red, y de dotar de un control sobre el equipo y las actividades que se realizan con él, a la persona que sea el administrador del mismo, que normalmente deberá ser el padre o tutor del menor".

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

Las herramientas de control parental son de dos tipos:

- **Herramientas de monitorización:** llevan a cabo un registro de las páginas visitadas y tiempo de permanencia en ellas, pero no prohíben el acceso a páginas web de contenido inapropiado.
- **Filtros de contenidos:** permiten bloquear el acceso a páginas web cuya dirección contenga un determinado patrón o el propio contenido de la página web contenga determinadas palabras. También permiten bloquear el acceso a ciertos servicios de internet como a chats, etc., así como limitar el tiempo de conexión.

Hoy en día todas las grandes empresas tecnológicas y de telecomunicaciones nos proporcionan sistemas de control parental para limitar el acceso a ciertos contenidos a los menores. A continuación mostramos algunos de ellos.

En la web de **Google** se puede encontrar un control de contenidos que resulta interesante <http://www.google.es/goodtoknow/familysafety/>.

Apple también dispone de un control parental para su sistema operativo IOS, el que utilizan los iPhone y las iPad.

Windows también ofrece en su sistema operativo un control parental que puede limitar el tiempo de uso del ordenador a los menores, evitar que jueguen a determinados juegos poco adecuados y evitar que accedan a ciertos contenidos. También ofrece el siguiente programa gratuito para un mejor control de la protección del menor: Windows Live Protección infantil. También está disponible para sus móviles Windows Phone.

Las **compañías de telecomunicaciones** tienen sistemas y ayudas de control parental que son interesantes de conocer:

- Movistar: <http://www.movistar.es/particulares/internet/seguridad/listado-completo/ficha/canguro-net-plus#>
- Vodafone www.vodafone.es/padres
- Orange <http://navigaseguro.orange.es/index.html>

Los **buscadores** como Chrome, Firefox y otros también ofrecen herramientas de control parental. También existen aplicaciones de control parental para Android y Apple que se pueden descargar.

En todo caso, no deberíamos limitarnos a confiar en estas herramientas: la educación y la comunicación con nuestros hijos son fundamentales para que hagan un uso responsable de internet.

Los móviles

Es básico que el adulto se implique en el aprendizaje y la convivencia de las nuevas tecnologías en familia, educando a los menores en la responsabilidad y no en la restricción, para favorecer un clima de confianza en el hogar, que permita a los menores acudir a sus padres o adultos de referencia en caso de incidencia. Educar en la buena comunicación con nuestros hijos es hijas.

- Es aconsejable fomentar un clima de confianza y protección que permita a los hijos dialogar con sus padres sobre las situaciones inadecuadas que pueden encontrarse en esta utilización y acudir a ellos en caso necesario.
- También es importante aplicar unas medidas y hábitos de seguridad en familia que permita evitar o minimizar los impactos de las situaciones de riesgo.

El establecimiento de normas o pautas de uso del smartphone de forma consensuada entre padres e hijos es una medida óptima para delimitar el uso por parte de los menores y la actuación de los padres en relación con ese uso. Periódicamente, se pueden comentar o revisar estas normas para adaptarlas a las posibles situaciones cambiantes. Algunos de los aspectos que deberíamos abordar son:

- Los **espacios o lugares** de uso del smartphone, dando prioridad a espacios comunes del hogar frente a las habitaciones. Por ejemplo, puede ser buena acordar que todos apaguemos el móvil cuando nos sentamos a la mesa.
- Los **tiempos de uso** del smartphone.
- Los usos y servicios del teléfono inteligente (funciones de música, juegos, cámara, acceso a internet, aplicaciones, etc.)
- El **límite mensual de gasto** para el uso del smartphone por el menor. Para ello, los adultos pueden informarse y conocer las tarifas de uso y los mecanismos y procesos de descargas, créditos virtuales, recargos al sobrepasar la tarifa de datos, etc.

Lo ideal sería evitar la prohibición como reacción ante la incidencia de alguna de las situaciones de riesgo. Debemos tener siempre presente que lo principal es educar en la responsabilidad.

BLOQUE 4

Los videojuegos



4.1. Sus contenidos y su uso

El videojuego ha venido a sustituir a los espacios urbanos de juego a los que el niño hoy ya no tiene acceso, ya sea por la ajetreada vida de sus padres, ya sea porque las ciudades cada vez están menos pensadas para los niños. Detrás de cada videojuego hay una poderosa industria cultural, caracterizada por una constante renovación tecnológica y una importante maquinaria publicitaria destinada a fomentar el consumismo.

En España, según datos de ADESE ¹⁴, el 45% de las personas de entre 7 y 34 años es usuaria habitual de videojuegos. Pero es en el caso de los menores de entre 7 y 13 años donde se da el porcentaje más alto de jugadores: 8 de cada 10 juega con la videoconsola.

Los videojuegos preferidos por los menores son los de acción, deportes, coches, carreras y aventuras.

¿Por qué atraen a los niños y niñas?

- Por su carácter entretenido. Son un juego que además se basa fundamentalmente en la estimulación visual, auditiva, el movimiento, la acción. Al igual que sucede con la televisión, las imágenes, colores y formas entran directamente al lado emocional del cerebro.
- Los objetivos a conseguir son claros e implican una superación. Además esta superación suele ir acompañada de una gratificación.
- Muchas veces se juega en compañía de amigos. Aumenta el sentido de pertenencia al grupo.
- Fomentan la competitividad y ésta se ha adueñado de nuestra sociedad. Esto nos lleva a preguntarnos, ¿qué tipo de sociedad queremos construir?
- El niño o niña puede proyectar en el videojuego sus fantasías, puede convertirse en un futbolista famoso o vivir en un mundo imaginario. Esta forma de evasión puede llevar a la frustración, cuando se comprueba que las cosas en el mundo real no son como en la pantalla.
- Aumentan la autoestima a medida que se van consiguiendo retos, pero ¿qué autoestima? ¿Una autoestima basada sólo en conseguir cosas? ¿Llevarán a confundir el placer basado en la acumulación con la felicidad?

14 Asociación Española de Editores y Distribuidores de Software de Entretenimiento. www.adese.es. "El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers". 30/09/11

4.2. Cómo nos afecta

Efectos negativos

Los videojuegos son, quizá, la actividad de ocio preferida por los niños y niñas de hoy en día. Como hemos visto antes, entretienen, fomentan la superación y aumentan la autoestima, incluso pueden potenciar conocimientos y habilidades, pero su uso abusivo puede tener otras consecuencias...

- Pueden producir **nerviosismo y ansiedad**.
- **Consecuencias físicas:** dolores de espalda, cansancio visual, "nintendonitis".
- Pueden provocar **problemas en el proceso de socialización** e incluso un **aislamiento**.
- La excesiva estimulación de concentración puede llegar a provocar **falta de atención hacia su entorno**.
- Pueden transmitir **valores inadecuados**.

Un estudio de la Universidad de Harvard que en el 98% de los juegos recomendados para niños de 13 años aparecen contenidos violentos.

- La exposición a la violencia, como comentábamos en el caso de la tele, puede generar más violencia o como mínimo insensibilidad ante ésta en la vida real.
- Tienen una naturaleza adictiva, como reconocen muchas veces en su propia publicidad...¹⁵
- Promueven una visión simplificada del mundo, dividiéndolo en buenos y malos, sin términos medios.
- Limitan la imaginación y pueden afectar de manera negativa al rendimiento académico.

Efectos positivos

Los videojuegos también pueden tener efectos positivos. La clave está en no abusar de ellos y en elegir los contenidos adecuados para cada niño o niña.

- Pueden **aumentar el sentido de pertenencia** al grupo, muy importante a determinadas edades. Intercambiar juegos o jugar con amigos favorece el contacto social, al igual que otras aficiones.

15 <http://videojuegosdiversion.blogspot.com.es>: "El aislamiento". 03/2012

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- **Estimulan la capacidad lógica y el desarrollo de estrategias** encaminadas a la resolución de problemas.
- Favorecen la **capacidad de concentrarse** en una tarea y mantener la capacidad sobre ella.
- Son una **introducción a las nuevas tecnologías**.¹⁶
- Pueden implicar **superación**: muchas veces son necesarios constancia y esfuerzo para conseguir los objetivos.
- En los videojuegos se pierde muchas veces, con lo que se puede **aprender a controlar la frustración** ante el fracaso.
- Se toman decisiones de manera rápida.
- Pueden ayudar a **aumentar la coordinación visual y manual**.

4.3. Y nosotros qué hacemos

Debemos ser nosotros, como padres y madres, los que decidamos, junto a nuestros hijos e hijas, el uso que se realiza de los videojuegos. Una labor que en más de una ocasión resultará complicada, pero que debemos de asumir y conocer.

El ocio del que disfrutan nuestros hijos e hijas es cada vez más tecnológico, pasivo e individual. Está en nuestra mano ofrecerles también alternativas.

- **Estimular la lectura y los juegos de rol**: fomentan la imaginación y nos hacen ponernos en el lugar del otro (Y no sólo del superhéroe de turno).
- También puedes ayudarles a encontrar **juegos** que les sirvan para aprender. Como ejemplo, la plataforma "Games for Change" (<http://www.gamesforchange.org/>).
- Cuando compras un videojuego para nuestros hijos e hijas, tener en cuenta **sus intereses y su nivel evolutivo**. Nos vendrá bien conocer el código PEGI, una clasificación destinada a garantizar que el contenido de los productos de entretenimiento audiovisual se adecua a la edad de nuestro hijo o hija. Más información en: <http://www.pegi.info/es/>
- **Mostrar interés** por los juegos a los que juegan en la videoconsola. Merece la pena dedicarles un tiempo a jugar con ellos para entender mejor cómo funcionan los videojuegos: por qué atraen tanto, qué tienen de bueno y de malo.

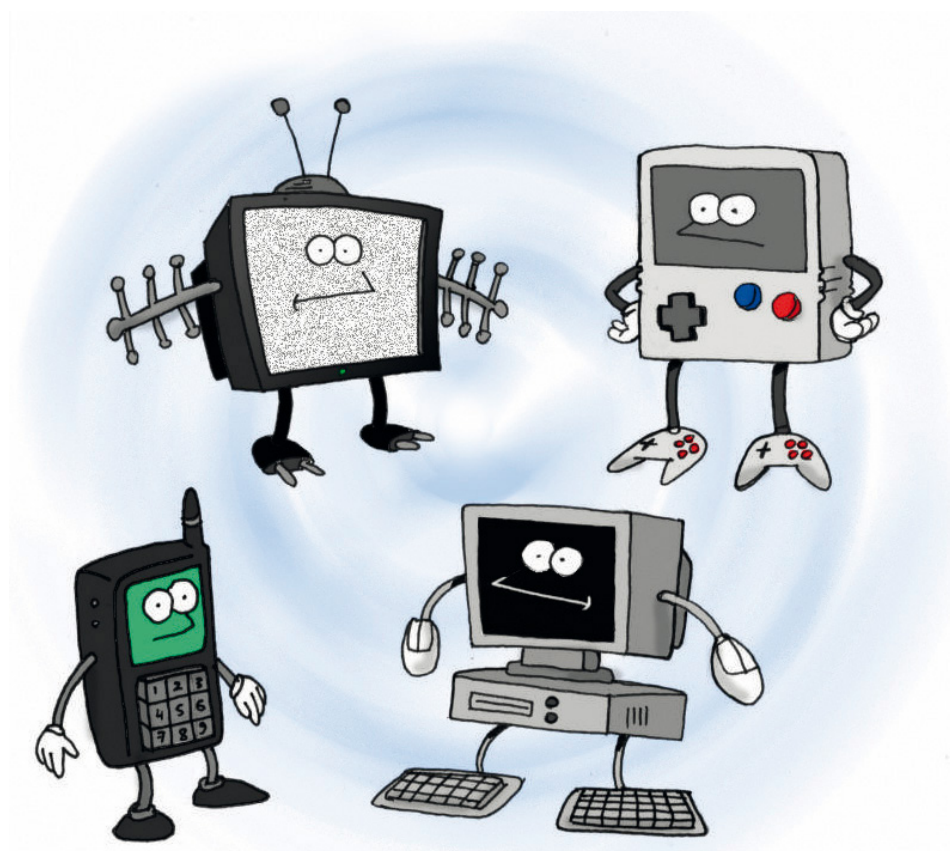
¹⁶ Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo. Fernando García Fernández. 2005.

Además mejorarás la comunicación con nuestro hijo o hija.

- Como sucede con el ordenador, si la videoconsola no está en el dormitorio de nuestro hijo o hija, mejor, así evitaremos que se aisle demasiado del resto de la familia.
- Enseñar a nuestro hijo o hija a **planificar el tiempo** que va a dedicar a las actividades que tiene que realizar: tanto el estudio, como a qué va a dedicar su tiempo libre.
- Los juegos están pensados para que cuanto más tiempo juegues, más ganas tengas de seguir jugando, pues se van poniendo más interesantes a medida que avanzas. Enseñar a nuestros hijos e hijas a **controlar el tiempo** que dedican al juego marcándose antes un horario.
- No es recomendable utilizar las videoconsolas como recompensa o castigo, ya que le otorgamos más valor del que tienen y conseguiremos aumentar el deseo de jugar.
- Las videoconsolas más modernas tienen la posibilidad de activar controles parentales para cuando se navega con ellas por internet para comprar juegos, jugar online o participar en chats.

BLOQUE 5

Nuevos formatos del audiovisual en la red



5.1. Los nuevos formatos

Hace algunos años, por las complicaciones técnicas y el gasto que suponía, era casi impensable poder ser generadores de nuestros propios contenidos audiovisuales, de nuestros vídeos. En la actualidad la tecnología ha facilitado mucho esta actividad y gracias a internet también podemos distribuir este material por la red y que pueda ser visto y escuchado por miles de personas.

El cine y la televisión han sido los dos grandes medios de producción audiovisual hasta hace apenas unos años. Las TIC han propiciado nuevas formas de acceder al audiovisual. Desde diferentes dispositivos y desde diferentes plataformas podemos acceder a miles de contenidos audiovisuales. También podemos hacer partícipes a otros de los contenidos generados por nosotros mismos consiguiendo una comunicación más real, en las dos direcciones, como receptores de contenidos y emisores de los mismos. Esto es una realidad que provoca un cambio importante, ya que hasta hace pocos años, solo podíamos ser consumidores de contenidos.

Estas son algunas de las posibles plataformas o formas de compartir contenidos audiovisuales:

- *Plataformas de vídeo:* Youtube, Vimeo, Bliptv, Dailymotion
- *Plataformas de streaming:* Bambuser, Livestream, Ustream.
- *Mensajería instantánea:* WhatsApp, Line, Skype.
- *Redes sociales:* Facebook, Twitter, Tuenti.
- *Web y Blog*

Innumerables herramientas por las que se pueden enviar y compartir vídeos de forma fácil, rápida y sin a penas gasto. Las TIC nos están aportando nuevos formatos y géneros a raíz de estas nuevas plataformas y de las nuevas formas de consumir audiovisuales. Vamos a dar un rápido repaso por algunas de ellas:¹⁷

- **Remix:** Adaptación o elaboración de un producto audiovisual a partir de imágenes y sonidos realizados por otros autores que pueden o no consentir su reutilización.
- **Fandom:** Son vídeos que tienen que ver con la actividad creativa de los fans.

17 Nuevos formatos audiovisuales en internet: cuando el usuario es quien innova. José Patricio Pérez Ruffi (Universidad de Málaga) y Francisco Javier Gómez Pérez (Universidad de Granada).

A partir de su afición, el autor genera un producto propio que conecta con sus intereses y los de otros seguidores.

- **Lip-dub:** Es un vídeo musical en el que sus intérpretes, que pueden ser un grupo muy numeroso, cantan (haciendo play-back), bailan y realizan diferentes acciones al ritmo de una canción. Se suele rodar en un plano secuencia.
- **Habilidades artísticas:** Es un vídeo donde se intentan destacar las habilidades de su autor.
- **El vídeo – blog testimonial:** Es un blog cuya base principal son los vídeos.
- **Webisodes:** Son piezas de ficción que se integran dentro de una serie con unidad narrativa y continuidad. Se crean específicamente para internet.
- **Sketches:** Piezas de humor en las que se ficcionan situaciones cómicas o absurdas por parte de los autores que las interpretan.
- **Animaciones:** La animación es uno de los géneros que sigue presente en los grandes medios, pero con el que también se pueden hacer pequeñas piezas o no tan pequeñas gracias a las TIC. Es un tipo de género que goza de gran aceptación.
- **Tutoriales:** Existen tutoriales creados por empresas pero también autores independientes que hacen sus propios vídeos sobre sus aficiones: soluciones de programas informáticos, indicaciones de maquillaje y peluquería, etc.
- **Gameplay:** Es una variante del vídeo tutorial pero orientado a los videojuegos. Sus autores se centran en ofrecer soluciones a como avanzar en la partida, cuentan anécdotas, o simplemente muestran la partida. Ocupan las posiciones más elevadas en las reproducciones de vídeo en España.
- **Registros documentales:** Grabaciones de escenas que no son de ficción y donde se hace un registro de imágenes, algunas de ellas fijas, que persiguen imitar al reportaje o documental televisivo, pero donde su rigurosidad a veces está en cuestión.

Estos son algunos de los formatos que hoy en día nos encontramos por la red realizados por autores independientes. Su creatividad es incesante, y cada día salen nuestros formatos, que en cuanto triunfan en la red, son rápidamente imitados. Su calidad técnica cada vez es mayor y en muchos casos estos autores son autodidactas y consiguen miles de visitas a sus vídeos.

5.2. Y nosotros qué hacemos

Un medio lleno de posibilidades

Estos son algunos de los formatos que están por la red pero las posibilidades son muchas. Es verdad que hay que tener algunos conocimientos básicos sobre guión, grabación de cámara y edición pero en la propia red se pueden encontrar mucha información y tutoriales a este respecto. Sobre todo hay que tener ganas de empezar a utilizar este apasionante medio.

Sus posibilidades para la vida de la escuela son muchas. Aquí os lanzamos algunas ideas:

- Cortos de ficción realizados entre familias, alumnos y maestros.
- Vídeos de resumen de actividades extraescolares, deportivas, fiestas, etc. que tengan que ver con la vida escolar y de la comunidad educativa
- Vídeos de recuerdo para la graduación de una etapa (infantil, primaria, secundaria) en la que se represente al alumnado durante los diferentes cursos.
- Lip-dub de nuestro centro educativo.
- Vídeos reivindicativos de algún tema educativo o de centro.

Estos son algunos ejemplos, pero seguro que con vuestra creatividad y la energía de realizar nuevos proyectos se os ocurrirán muchas más posibilidades. Además de la experiencia y de un proceso muy gratificante al elaborar contenidos audiovisuales, este material puede servir para:

- Generar un mayor sentimiento de centro en la comunidad educativa.
- Conocer mejor nuestro centro.
- Potenciar la relación con maestros, alumnos y familias de nuestra escuela.
- Animar a la participación e implicación de la comunidad escolar.
- Desarrollar la capacidad de crear, imaginar y el poder contar historias a través de este medio.

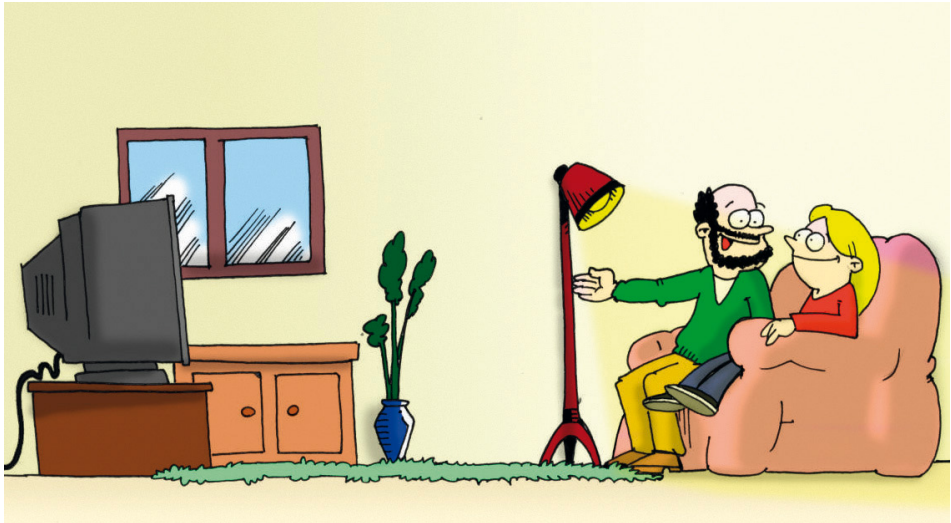
Pero también puede ser un buen medio para hacer algo diferente en familia e incluso con amigos:

- Que nuestros hijos e hijas nos ayuden en el montaje de los vídeos de las vacaciones o eventos familiares.
- Realización de cortos de ficción con nuestros hijos y amigos.
- Vídeo-regalos por la celebración de un cumpleaños o aniversario de un familiar o amigo.
- Montajes de pequeños vídeos de actividades deportivas, al aire libre, de juegos, etc.

Hasta aquí algunos ejemplos, lo importante es que nuestros hijos e hijas y nosotros nos vayamos familiarizando con este apasionante medio y con sus múltiples posibilidades.

BLOQUE 6

Las familias frente a las pantallas. Resumen



GUÍA PARA LAS FAMILIAS

En educación no hay recetas mágicas, igual que cada niño es diferente, cada familia también lo es, y lo que puede servir a unos padres y madres no es del agrado de otros. En todo momento nuestra intención ha sido la de mostrar unos contenidos para generar una reflexión, un debate y que cada familia ponga en práctica lo que mejor crea que puede funcionar en su entorno familiar y educativo.

La familia debería ser el espacio donde el niño o niña adquiera los aprendizajes básicos para la vida: valores, significados y normas que le acompañarán durante toda su vida como adultos. Aunque, como ya se ha mencionado, tanto la familia como la escuela han ido perdiendo peso en favor de la televisión y de internet, todavía estamos a tiempo de revertir esta situación: Una relación más basada en la empatía y la comunicación es la mejor manera de evitar problemas con las nuevas tecnologías.

Por ello, tener unos canales fluidos y abiertos de comunicación para poder hablar sobre cualquier asunto con nuestros hijos e hijas es fundamental. Tenemos que tener su confianza y la seguridad de que acudirán a nosotros ante cualquier problema, y para ello, debemos ser comprensivos con algunas de sus actuaciones aunque a veces no nos gusten. El diálogo debe estar siempre presente en la toma de decisiones y siempre que sea posible, sobre todo con los niños y niñas más mayores, las normas deberían estar acordadas con ellos, al igual que las consecuencias de no cumplirlas. De esta manera les hacemos partícipes de las decisiones que tomemos y esto nos ayudará a ganar su confianza.

También es importante conocer los usos que hacen de los medios audiovisuales, los contenidos que consumen, con quién, etc. La tecnología avanza tan rápido que muchas veces nos será complicado entender el consumo que hacen de ellos, pero sin agobios y preocupaciones, debemos intentar conocer lo mejor posible estas nuevas herramientas tecnológicas, y sobre todo, que nuestros hijos se den cuenta de que nos preocupamos y nos interesamos por cómo utilizan estos nuevos medios.

El tiempo que dedican al consumo de pantallas y a los contenidos audiovisuales también es un aspecto fundamental a tener en cuenta. Como casi todo en esta vida, un uso razonable y moderado puede aportar beneficios a la formación de nuestros hijos e hijas. Por el contrario, el uso excesivo y el abuso, podría suponerles ciertos riesgos hasta problemas de adicción y comunicación en un entorno real, en los casos más extremos. Es importante que los niños y jóvenes vayan avanzando en el control de los tiempos que dedican al uso de pantallas. Nosotros como adultos podemos ser un buen ejemplo para ellos.

Aunque ya hemos expuesto en cada uno de los bloques en el apartado “Y nosotros qué hacemos...” algunas sugerencias que deberíamos tener como padres y madres, en este bloque queremos hacer una recapitulación de lo ya expuesto y presentar algunos recursos o sitios que nos parecen que serán de interés para conocer algo más sobre cada medio y así disponer de mayores herramientas para la toma de decisiones.

6.1. Algunos consejos

- El diálogo, la empatía y la escucha activa favorecerán la comunicación con nuestros hijos e hijas. Hablar siempre desde el “yo” nos ayudará.
- Es importante mantener siempre abierto el canal de comunicación con ellos. La confianza mutua y preocuparnos de sus aficiones, deseos y el consumo que hacen de las pantallas siempre nos ayudará a mantener esta comunicación.
- Utilizar los medios junto con ellos. Ver una película, o un programa en familia en la televisión puede ser un buen plan. Podemos navegar juntos por internet o jugar a algún videojuego. Disfrutaremos y aprenderemos más sobre ese mundo que tanto atrae a nuestro hijo o hija. Además, podremos ayudarle a interpretar los contenidos y mostrar nuestro acuerdo o desacuerdo con lo que sale en la pantalla. Generar un pequeño debate en familia puede ser enriquecedor para todos.
- En cuanto al tiempo:
 - Negociar con ellos el tiempo que podrán estar delante de las pantallas.
 - Ayudarles a organizarse para que también puedan realizar el resto de tareas, tanto escolares como de ocio.
 - En el caso de la televisión es importante también tener en cuenta las horas a las que se consume, ya que en determinados momentos es más fácil que los y las menores puedan estar expuestos a contenidos no apropiados. Intenta respetar la franja horaria de protección infantil: De 6 de la mañana a 10 de la noche.
 - Es aconsejable tener la televisión apagada y utilizarla solo cuando vayamos a verla.
- En cuanto a los contenidos:

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- Es importante que les ayudemos a comprenderlos e interpretarlos.
- Analizar y reflexionar con ellos sobre los diferentes recursos audiovisuales (tipos del plano, movimientos de cámara, la utilización de la música y el sonido, el encuadre, etc.) que aparecen en una película o programa. Comentar con nuestros hijos e hijas qué objetivo persigue, qué han sentido, si les ha gustado...
- Fomentar el espíritu crítico en nuestros hijos e hijas sobre los contenidos que vemos. Hablar con ellos sobre los valores que transmiten, la representación de la realidad que se les ofrece, las relaciones interpersonales que se muestran.
- Enseñarles a distinguir entre programas y publicidad, y que sepan diferenciar lo que es información y comentar con ellos las formas de persuasión que utilizan los medios.
- Intentar elegir con ellos tanto lo que se ve en televisión como los videojuegos que se compran. Conocer el código PEGI para saber si el juego se adapta a su edad.
- Hablar con nuestros hijos e hijas de las ventajas y también de los riesgos que tiene internet. Deben conocer las posibles conductas de riesgo en las que pueden caer.
- Es muy importante que sepan que todo lo que suban a la red podrá ser visto por cualquiera, no solo sus amigos, y que escapará a su control.
- Conviene reflexionar con ellos sobre conceptos como privacidad e intimidad. Seguro que estas ideas no son igual para ellos que para nosotros, pero es importante hablarlo para que conozcan nuestros planteamientos y nosotros los suyos.
- Podemos limitar el acceso a ciertos contenidos poco adecuados para nuestros hijos e hijas y el tiempo que dedican a internet con las herramientas de control parental.
- Tratar de hacerles ver que hay aficiones alternativas a las pantallas que también pueden ser muy divertidas. Intentar, sobre todo, que compartan tiempo con niños y niñas de su edad y que disfruten del aire libre.
- Intentar que la TV, el ordenador, la tablet, el móvil y la videoconsola estén o se utilicen en lugares comunes de la vivienda. No parece muy adecuado que los utilicen solos en sus habitaciones.

- No es recomendable utilizar el acceso a las nuevas tecnologías como recompensa o castigo, ya que le otorgamos más valor del que tienen y conseguiremos aumentar el deseo de entretenimiento y juego.
- Acordar con ellos sobre el gasto mensual que supone el uso del móvil, con el objetivo de evitar gastos excesivos y sorpresas desagradables.
- Animarnos en familia a realizar alguna producción audiovisual: un corto de ficción, el montaje de los vídeos de vacaciones, alguna actividad de la escuela... Puede ser una buena manera de entretenimiento y aprendizaje compartido. Además aprenderemos a utilizar esta potente herramienta que es el vídeo.

6.2. Sitios de interés

TELEVISIÓN

- Observatorio de Contenidos Televisivos Audio Visuales (OCTA). Plataforma integrada por más de 50 organizaciones sociales, entre ellas CEAPA, que tiene como objetivo analizar la labor de los medios de comunicación, que evalúe el cumplimiento de su función social, y que pueda demandar y promover en positivo la realización y difusión de contenidos adecuados para la infancia y la adolescencia.
<http://www.octa.es/index.php>
- TV Infancia. Página de autorregulación de contenidos de TV e infancia.
<http://tvinfancia.es/tvinfancia/>
- Asociación de Usuarios de la Comunicación (AUC). Web de la Asociación de Usuarios de la Comunicación, organización sin ánimo de lucro, dedicada a defender los derechos de los ciudadanos como usuarios de los diferentes medios y sistemas de comunicación.
<http://www.auc.es/>
- Asociación Tambor de Hojalata. Tiene como finalidad defender, promover y divulgar la cultura audiovisual entre la Infancia y la Juventud.
<http://www.asociaciontambordehojalata.org/>
- FICI. Festival Internacional de Cine para la Infancia y la Juventud
<http://www.fici.info/>

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- El Chupete. Festival Internacional de Comunicación Infantil creado por las empresas de comunicación y publicidad que tiene como finalidad premiar cada año los mejores trabajos creativos con valores, dirigidos al público infantil.
<http://www.elchupete.com/>

INTERNET: ORDENADORES Y MÓVILES

- CEAPA. En la web de CEAPA podrás encontrar bastante documentación, cursos y vídeos que te pueden ayudar en tu formación y en la comunicación familiar.
<http://www.ceapa.es>
- Pantallas Amigas. Iniciativa que tiene como misión la promoción del uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías y el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia.
<http://www.pantallasamigas.net/>
- Protégeles. Seguridad de la infancia en internet. Es un portal con bastante información y enlaza con otras webs de interés.
www.protegeles.com
- Pantallas Sanas. Web donde se aborda el fenómeno de las pantallas y las nuevas tecnologías desde el punto de vista de la promoción de la salud, con el objeto de abordar aspectos que van desde los hábitos y la sociabilidad a los consumos y las adicciones en el uso de las TIC.
<http://www.pantallassanas.com/>
- Congreso "Creo en Internet", celebrado el 11 de noviembre de 2011, en el que se abordaron diferentes temas sobre internet y su uso. Hay vídeos de casi todas las ponencias, algunos de ellos abordan el uso de internet por parte de los menores.
<http://creoeninternet.com/>
- Generaciones Interactivas. Espacio que tiene como misión promover un uso de la tecnología que haga mejores a las personas. Cuenta con bastantes recursos: cursos, investigación de tu centro, talleres, libros y artículos, e investigaciones.
<http://www.generacionesinteractivas.org/>
- Chaval.es. Web de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información que pretende favorecer el buen uso de las TIC

(Tecnologías de la Información y la Comunicación) entre padres, madres, tutores, educadores, menores y jóvenes.

<http://www.chaval.es/chavales/>

- FAD. Fundación de Ayuda contra la drogadicción. Este espacio cuenta con bastante documentación, estudios y enlaces que pueden ser de interés para las familias.

<http://www.fad.es/Home>

- Fundación Alia2. Sitio que trabaja por un internet más seguro para nuestros hijos.

<http://www.alia2.org/index.php/es/>

- Guía ¿Sabes usar Internet o los videojuegos? Guía audiovisual para padres y madres editada por CEAPA que aborda el uso de las pantallas.

http://www.ceapa.es/c/document_library/get_file?uuid=8ba80bd4-2187-4cbc-b4bb-255f8ae3a00a&groupId=10137

- Guía sobre uso seguro de Internet. Guía sobre el uso seguro de internet, videojuegos y móviles editada por la Obra Social de Caja Madrid.

[https://www.obrasocialcajamadrid.es/os_cruce/0,0,98428_413358_98576\\$P1%3D823,00.html](https://www.obrasocialcajamadrid.es/os_cruce/0,0,98428_413358_98576$P1%3D823,00.html)

- Cursos sobre TIC

<http://aula.fundacionctic.org/>

http://navigaseguro.orange.es/static/html/curso_usoseguro.html

- Cursos gratuitos sobre Internet y tus hijos

<http://www.tuhijoeninternet.es/>

- Control parental. Este sitio creado por la Comisión Europea presenta diferentes herramientas de control parental y recomendaciones de cómo actuar.

<http://sipbench.eu/index.cfm/secid.9>

- Uso responsable de Internet. Web de la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) que tiene como objetivo ofrecer a los menores las armas necesarias para que sean capaces de decidir por sí mismos qué comportamientos en la red les convienen y cuáles no.

<http://tudecideseninternet.com/menores/>

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

- Seguridad en Internet. Espacio creado para brindar información a Jóvenes, Padres y Docentes, sobre Seguridad en internet.
<http://www.segu-kids.org/>

VIDEOJUEGOS

- Guía videojuegos. En el portal de ADESE (la asociación de la industria del videojuego) publicaron en la Navidades de 2012 una guía denominada: "El videojuego adecuado para tus hijos". Se puede descargar desde el siguiente enlace:
<http://www.adese.es/adese/noticias/113-el-videojuego-adecuado-para-tus-hijos-la-nueva-campana-divulgativa-de-adese-sobre-el-sistema-peg>
- Guía de videojuegos. Este espacio web de Protégeles con el apoyo del Ministerio de Sanidad y la UE nos presenta una guía sobre cómo debemos actuar con nuestros hijos a la hora de entrar en el mundo de los videojuegos. También nos propone una serie de juegos adecuados para cada edad.
<http://www.guiavideojuegos.es/index.php>
- ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) es un sitio interesante para conocer datos y los planteamientos de la industria del videojuego.
<http://www.adese.es/>

BIBLIOGRAFÍA

- Introducción al lenguaje audiovisual. Pere Marquès Graells. Revista DiM. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación UAB. 1995.
- Televisión, interacciones sociales y poder. Fernando Cembranos Díaz. El Ecologista, nº 39. 2004.
- Televisión y Educación. Ferrés I Prats, Joan. Madrid: Akal, 1994
- Viejos esquemas, nuevas oportunidades. Consumo de los contenidos para la infancia en el nuevo escenario de la TDT. Jesús Bermejo Berros. Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación). Fundación Telefónica. Madrid. 2011.
- Una aproximación a los estereotipos femeninos de las series estadounidenses de Disney Channel. Susana López Pérez y Alazne Aiestarán Yarza. Universidad del País Vasco. Euskal Herriko Unibertsitatea. 2011.
- ¿Saben usar Internet o los videojuegos? Guía de Educación Audiovisual para padres y madres. María Miret. CEAPA. 2006

Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos. Francisco Labrador Encinas, Ana Requesens Moll y Mayte Helguera Fuentes. Fundación Gaudium. Obra Social Caja Madrid.

Panorama Audiovisual Iberoamericano 2013. Egeda.

La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Xavier Bringué Sala. Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra. Charo Sádaba Chalezquer. Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra. Fundación Telefónica. 2009.

Kids TV Report. Eurodata TV Worldwide. <http://www.mediametrie.com/eurodatatv>

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Instituto Nacional de Estadística (INE). Año 2013

Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO). 2009.

Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO). 2011.

El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers. Asociación Española de Editores y Distribuidores de Software de Entretenimiento (ADESE). 2011.

Guía para padres. Videojuegos. Protégeles.

Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo. Fernando García Fernández. 2005.

Nuevos formatos audiovisuales en internet: cuando el usuario es quien innova. José Patricio Pérez Ruffi (Universidad de Málaga) y Francisco Javier Gómez Pérez (Universidad de Granada). 2013.

Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres. Protégeles, Civértice, Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid. 2005.

WEBGRAFÍA

El poder de la publicidad y el del consumidor. www.marketingdirecto.com.

Dos grupos dominan la televisión española. www.pascualserrano.net

La sobreinformación en internet es ya un problema a nivel mundial. <http://233grados.lainformacion.com/>

El niño, el gran olvidado de las cadenas generalistas. www.terra.es

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado <http://www.ite.educacion.es/>

La UE reconoce los beneficios de los videojuegos en los niños. www.publico.es

El aislamiento. <http://videojuegodiversion.blogspot.com.es>

El consumo en el sector del videojuego en España vuelve a bajar en 2012. www.vidaextra.com

<http://cibercomunicacioneducativa.blogspot.com.es/>

<http://www.google.es/goodtoknow/familysafety/>.

<http://navigaseguro.orange.es>

www.gamesforchange.org

www.pegi.info/es

<http://nocomun.com/?p=1073&lang=es>

<http://www.wondershare.es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html>

FEDERACIONES Y CONFEDERACIONES DE CEAPA

FAPA ALBACETE

<http://albfapa.webnode.es>
fapaalbacete@gmail.com

FAPA "GABRIEL MIRÓ" DE ALICANTE

C/ Redován, 6 | 03014 Alicante
Tel: 96 525 26 00 | Fax: 96 591 63 36
<http://www.fapagabrielmiro.es>
fapa@fapagabrielmiro.es

FAPACE ALMERIA

C/ Arcipreste de Hita, 26 | 04006 Almería
Tel: 950 22 09 71 | Fax: 950 22 28 31
www.fapacealmeria.org
fapace@fapacealmeria.org

FAPA ÁVILA

Apdo. de Correos, 60 | 05080 Ávila
Tel: 920 25 27 10 | Fax: 920 25 45 35
<http://www.fampa.org>
secretaria@fampa.org

FAPA ARAGÓN (FAPAR)

San Antonio Abad, 38 | (Antiguo C.P. Rosa Arjó)
50010 Zaragoza
Tel: 976 32 14 30 - 976 46 04 16
<http://www.fapar.org>
fapar@fapar.org

FAPA ASTURIAS

Plaza del Riego, 1, 1º E | 33003 Oviedo
Tel: 98 522 04 86 | Fax: 98 522 90 97
www.fapaasturias.es
fapaasturias@fapaasturias.es

COAPA BALEARS

Gremio Tintoreros, 2
07009 Palma de Mallorca
Tel: 971 20 84 84 | Fax: 971 75 18 63
<http://www.fapamallorca.org>
coapabalears@gmail.com

FAPA BURGOS

Apdo. de Correos 3117 | 09080 Burgos
Tel: 947 22 28 58 | Fax: 947 22 78 99
fapabur@wanadoo.es

FEDAPA CÁDIZ

Colegio Adolfo de Castro
C/ Guadalmesi, s/n | 11012 Cádiz
Tel: 956 28 59 85 | Fax: 956 28 59 89
<http://www.fedapacadiz.org>
info@fedapacadiz.org

FAPA CANTABRIA

C/ Cisneros, 74, desp. 3 | 39007 Santander
Tel: 942 23 94 63 | Fax: 942 23 99 00
<http://www.fapa-cantabria.es/>
fapacantabria@yahoo.es

FAPA CASTELLÓN

Carrer Mestre Caballero, 2 | 12004 Castellón
Tel: 964 25 42 16 | Fax: 964 25 03 60
<http://www.fapacastello.com>
info@fapacastello.com

FAPAES CATALUÑA

Pere Verges, 1 8-14 | 08020 Barcelona
Tel: 93 278 21 43 | Fax: 93 278 12 97
<http://www.fapaes.net>
fapaes@fapaes.net

FAPA CEUTA

Plaza Rafael Gibert, 27
Residencia de la Juventud, 2ª planta
11701 Ceuta
Tel: 956 51 88 50 | Fax: 956 51 24 79
fapaceuta@hotmail.com

FAPA CIUDAD REAL

C/ Pozo Concejo, 8 | 13004 Ciudad Real
Tel: 926 22 67 29 | Fax: 926 22 67 29
<http://www.fapaciudadreal.com>
alfonsoxelsabio1@gmail.com

FAPA CÓRDOBA "Ágora"

C/ Doña Berenguela, 2 | 14006 Córdoba
Tel: 957 40 06 42 | Fax: 957 40 06 42
<http://www.fapacordoba.org>
fapacordoba@fapacordoba.org

FAPA CUENCA

Avda. República Argentina, 10, 2º dcha. |
16004 Cuenca
Tel: 969 21 31 50 | Fax: 969 21 31 50
<http://www.fapacuenca.com>
fapa1cuenca@hotmail.com

GUÍA PARA LAS FAMILIAS

FREAPA EXTREMADURA

Apdo. de Correos, 508 | 06080 Badajoz
Tel: 924 24 04 53 | Fax: 924 24 02 01
<http://www.freapa.com>
freapa@freapa.com

FIMAPA FUERTEVENTURA

C/ Pino, s/n | Barrio Majada Marcial Centro de Educación Ocupacional | 35600 Puerto del Rosario (Fuerteventura)
Tel: 928 85 02 45 | Fax: 928 94 79 80
fimapafuer@gmail.com

CONFAPA GALICIA

Apdo. de Correos, 620 | 15080 La Coruña
Tel: 981 20 20 02 | Fax: 981 20 19 62
<http://confapagalicia.org>
confapagalicia@yahoo.es

FAPA GRANADA "Alhambra"

Camino de Santa Juliana, s/n | 18007 Granada
Tel: 958 13 83 09 | Fax: 958 13 17 64
<http://www.fapagranada.org>
info@fapagranada.org

FAPA GUADALAJARA

Edificio IES Aguas Vivas. Avda. de Beleña, 9
19005 Guadalajara
Tel: 949 88 11 06 | Fax: 949 88 11 12
fapaguadalajara@hotmail.es

FAPA GOMERA

Colegio Público Ruiz de Padrón
38800 San Sebastián de la Gomera
Tel: 922 14 61 08 | Fax: 922 14 61 08
fapagarajonay@telefonica.net

FAPA GALDÓS

Álamo, 54 | 35014 Las Palmas de Gran Canaria
Tel: 928 38 20 72 | Fax: 928 36 19 03
<http://www.fapagaldos.com>
secretaria@fapagaldos.org

FAPA HIERRO

Apdo. de Correos, 36
38911 Frontera | El Hierro
Tel: 922 55 00 10 | Fax: 922 55 14 70
fapahierro@yahoo.com

FAPA JAÉN "Los Olivos"

Apdo. de Correos 129 | 23700 Linares
Tel: 953 65 06 25 | Fax: 953 69 71 99
<http://www.fapajaen.org>
info@fapajaen.org

FAPA LANZAROTE

CEP de Profesores Calle El Antonio, s/n
35500 Arrecife de Lanzarote
Tel: 690 011 502
<http://www.fapalanzarote.webcindario.com>
fapalanzarote@yahoo.es

FELAMPA LEÓN "Sierra Pambley"

CEIP Lope de Vega
Francisco Fernández Díez, 28 | 24009 León
Tel: 987 21 23 20 | Fax: 987 21 23 20
<http://www.felampa.org>
felampa@felampa.org

FAPA MADRID "Francisco Giner de los Ríos"

C/ Pilar de Zaragoza, 22-bajo jardín
28028 Madrid
Tel: 91 534 58 95 | 91 553 97 73
Fax: 91 535 05 95
<http://www.fapaginerdelosrios.es>
info@fapaginerdelosrios.es

FDAPA MÁLAGA

C/ Hoyo Higuéron, 3
CEIP Félix Rodríguez de la Fuente
29009 Málaga
Tel: 952 042 623 | Fax: 952 042 671
<http://www.fdapamalaga.org>
fdapa@fdapamalaga.org

FAPA REGIÓN DE MURCIA "Juan González"

C/ Puente Tocinos 1ª travesía
Bajos comerciales | 30006 Murcia
Tel: 968 23 91 13 | Fax: 968 24 15 16
<http://www.faparm.com>
faparm@ono.com

FAPA NAVARRA "Herrikoa"

Juan M.^a Guelbenzu, 38 bajo
31005 Pamplona
Tel: 948 24 50 41 | Fax: 948 24 50 41
<http://www.herrikoa.net>
herrikoa@herrikoa.net

FAPA PALENCIA

C/ Panaderas, 14, bajo | 34001 Palencia
Tel: 979 74 15 28 | Fax: 979 74 15 28
fapapalencia@yahoo.es

FAPA BENAHOARE (Isla de La Palma)

Doctor Santos Abreu, 48
38700 Santa Cruz de La Palma
Tel: 922 42 06 90 | Fax: 922 41 36 00
<http://fapabenahoare.org>
faipalma@hotmail.com

FAPA RIOJA

Magisterio, 1, bajo | Residencia Universitaria de La Rioja | 26004 Logroño
Tel: 941 24 84 80 | Fax: 941 24 84 80
<http://www.faparioja.org>
faparioja@faparioja.org

FAPA SALAMANCA

Apdo. de Correos, 281 | 37080 Salamanca
Tel: 923 12 35 17 | Fax: 923 22 36 55
fapahelmantike@outlook.com

FAPA SEGOVIA

Apdo. de Correos 581 | 40080 Segovia
Tel: 921 44 45 87 | Fax: 921 44 45 87
<http://www.fedampa-segovia.blogspot.com>
fedampasegovia@hotmail.com

FAPA SEVILLA

Ronda Tamarguillo, s/n
Edif. Deleg. Prov. Educación | 41005 Sevilla
Tel: 95 493 45 68 | Fax: 95 466 22 07
<http://www.fampasevilla.org>
info@fampasevilla.org

FAPA TENERIFE (FITAPA)

Col. E.E. Hno. Pedro Carretera del Rosario, km. 4
38010 Santa Cruz de Tenerife
Tel: 922 66 25 25 | Fax: 922 65 12 12
<http://www.fitapa.org>
fitapa@fitapa.org

FAPA TOLEDO

Centro Social Puerta de Cuadros nº 10
45600 Talavera de la Reina
Tel: 925 82 14 79 | Fax: 925 82 14 79
fapatoledo@yahoo.es

FAPA VALENCIA

C/ Denia, 6, puertas 1 y 2 | 46006 Valencia
Tel: 96 373 98 11 | Fax: 96 333 00 77
<http://www.fapa-valencia.org>
fapa-valencia@hotmail.com

FAPA VALLADOLID

C/ Eusebio González Suarez, 43
(IES "Julián Marías") | 47014 Valladolid
Tel: 983 343 519 | Fax: 983 343 519
<http://fapava.org/>
fapavaescuelapublica@gmail.com

FAPA ZAMORA

Arapiles, s/n | 49012 Zamora
Tel: 980 52 47 01 | Fax: 980 52 47 01
fapazamora@telefonica.net

Otras Confederaciones de Federaciones de CEAPA

CODAPA (Andalucía)

Avda. de Madrid, 5, 3º | 18012 Granada
Tel: 958 20 46 52 | Fax: 958 20 99 78
<http://www.codapa.org>
secretaria@codapa.org

CONFAPA "Miguel de Cervantes" (Castilla-La Mancha)

C/ Zarza, 6, 1ªA | 45003 Toledo
Tel: 925 28 40 52 | 925 28 45 47
Fax: 925 28 45 46
confapa.clm@terra.es

CONFAPACAL (Castilla y León)

C/ Eusebio González Suarez, 43
(IES "Julián Marías") | 47014 Valladolid
Tel: 983 337 058 | Fax: 983 337 058
confapacal@telefonica.net

CONFAPACANARIAS

Avda. 1º de Mayo, 22, 1º dcha
35002 Las Palmas de Gran Canaria
Tel: 928 38 20 72 | Fax: 928 36 19 03
<http://www.confapacanarias.net>
confapacanarias@confapacanarias.net

CONFEDERACIÓN DE APAS "GONZALO ANAYA" (Comunidad Valenciana)

Pasaje de la Sangre, 5, puerta 2,
despacho 11 | 46002 Valencia
Tel: 96 352 96 07 | Fax: 6 394 37 97
www.gonzaloanaya.com
gonzaloanaya@gonzaloanaya.com

COVAPA (Comunidad Valenciana)

C/ Redován, 6 | 03014 Alicante
Tel: 96 525 26 00 | Fax: 96 591 63 36
<http://www.covapa.es>
covapa_alicante@hotmail.com

Financiado por:



CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES DE ALUMNOS
Puerta del Sol, 4 | 6º A | 28013 MADRID | Teléfono 91 701 47 10 | Fax 91 521 73 92
Email: ceapa@ceapa.es | www.ceapa.es