



MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS DE AYUDA A LAS FAMILIAS EN EL ENTORNO FAMILIAR

PRESENTACIÓN

Nuestros padres nos llevaban al colegio cuando éramos niños y nos mostraban el camino, a cruzar por los pasos de cebra o semáforos, a no hablar con desconocidos. Nos enseñaban el mundo y nos preparaban para ser independientes y autosuficientes. Era un mundo conocido y limitado.

Hoy existe un territorio desconocido: el territorio digital que a muchos padres les ha pillado “con el pie cambiado”. Se trata de un terreno demasiado basto e inabarcable, lleno de posibilidades, de las que muchas son potencialmente peligrosas y algunas, decididamente hostiles. ¿Cómo enseñar a nuestros hijos a moverse por ese mundo? ¿Cómo protegerles en un terreno desconocido también para nosotros? ¿Cómo, en fin, mostrarles el camino si no contamos con mapas ni brújulas?

La forma de introducirse en el mundo virtual, de una manera mayoritaria, es la del juego. Los videojuegos. Son un producto altamente atractivo cada vez más extendido y cada vez más un elemento que forma parte del imaginario colectivo de los niños y adolescentes.

Sin embargo, no todo es divertido en este mundo de los videojuegos. Forma parte de nuestra responsabilidad como padres velar porque la actividad lúdica, no acabe convirtiéndose en un elemento deformador de la construcción de su personalidad y no alimente conductas dañinas en los hábitos de nuestros hijos.

Conscientes de que el ejercicio de esta responsabilidad con respecto al mundo de los videojuegos entraña dificultades, tanto por el desconocimiento como por la naturalidad con que se entra a un mundo lúdico en principio “inocente”, hemos decidido elaborar este manual, en un intento de coadyuvar al desarrollo consciente, sano y responsable de ese deber parental.

Sin demonizar un elemento ya normalizado en nuestras realidades cotidianas, buscamos lograr que esa normalidad no termine por constituir un elemento de conflicto en el crecimiento de nuestros hijos para la convivencia y su conversión en miembros válidos



de la sociedad, si no por el contrario, intentar sacarle el máximo rendimiento y ser una herramienta válida para el aprendizaje.

Incidiremos en esa vía de entrada al territorio digital que son los videojuegos, término muy amplio y lleno de contenidos en los que conviene que tener conocimientos de los diferentes tipos, los usos, la finalidad, los límites, los recursos... Todos los aspectos, en fin, que forman parte de nuestro rol de padres responsables en la tutela de nuestros hijos/as.

Hemos articulado esta guía de la siguiente forma:

1. EL COMPARTIR
2. LA RESPONSABILIDAD
3. CONOCIENDO LOS VIDEOJUEGOS
4. LÍMITES Y CONOCIMIENTOS
5. LOS PACTOS RESPONSABLES
6. DECÁLOGO BREVE
7. DIRECCIONES DE INTERÉS.

EL COMPARTIR

Siempre hemos entendido el juego como un elemento de formación y de adquisición de habilidades e incluso conocimientos. El juego se halla inscrito de forma muy principal entre los vehículos de aprendizaje del ser humano. Y efectivamente lo es; pero, como todo, depende del buen uso que se haga de él, puede desembocar en resultados no deseados.

La primera función del juego es la de compartir el aprendizaje. Se adquieren habilidades, se desarrollan estrategias de comunicación, colaboración, superación de situaciones complejas, dificultades, etc.

La validez de estos aprendizajes únicamente se revela cuando se comparten con otros (familia, amigos, entorno). Si la actividad lúdica no se desarrolla de una manera saludable, puede llegar a constituir el desencadenante de un procesamiento de lo aprendido que produzca frutos no deseados, dañinos e inconvenientes, tanto para el niño como para su entorno y, por ende, para la sociedad.



Existe, de hecho, una problemática alrededor del uso de los videojuegos, hay una cierta “alarma social” (prueba de ello es la proliferación de intentos de poner un cierto orden en esta realidad).

Compartir es una manera de socializar, de desarrollar nuestra sociabilidad, de entrenarnos en estar con los demás siendo parte de un grupo humano.

Esta es la función más importante que debe cumplir la actividad lúdica. Cualquier efecto que vaya en dirección contraria (a lo que conviene estar especialmente atentos) resultará pernicioso e insano.

Si el uso de videojuegos supone un aislamiento del individuo, algo no está funcionando como es debido, algo está fallando.

Que un niño desatienda el mundo inmediato a él, desconecte de su entorno y se introduzca en una realidad en la que sólo existan él y el juego, lleno de personajes virtuales (no reales), es, de hecho, algo muy habitual y altamente peligroso. Algo que altera su comportamiento normal, distorsiona y limita su comunicación con las personas reales con las que convive. Algo que, al fin y al cabo, genera una relación del niño con su medio conflictiva. Una realidad en la que la evasión al mundo virtual se presenta, cada vez más, como algo gratificante que su mente persigue y recompensa. Llegados a este punto, se han abierto las puertas a la adicción, con todo lo que ello conlleva de falta de salud y deterioro del niño, de su entorno y de la relación entre ambos. Comienzan a proliferar comportamientos problemáticos: los deseos ya no se traducen en peticiones, sino en exigencias; el trato pierde de vista la autoridad de los padres y se torna autoritario y dictatorial por parte del niño; se desarrollan técnicas de chantaje emocional, etc.

No es que estas realidades sean la generalidad, pero sí es cierto que su frecuencia va en aumento y verlas venir no resulta fácil, y menos aún para un niño que carece de herramientas de defensa frente a peligros que no ve y se le presentan como algo atractivo y deseable.

Si la actividad lúdica ha sido compartida, y destinada a enseñar a compartir, a reforzar este aspecto, con toda probabilidad no se producirán esos efectos adversos que acabamos de plantear.

Veremos a continuación algunos aspectos que puedan ayudarnos a evitar que el uso de videojuegos conduzca a esas situaciones no deseadas.

LA RESPONSABILIDAD

El panorama que presentamos en el punto anterior no es inevitable. Es responsabilidad de todos y todas, como miembros de una sociedad que queremos saludable, asumir que tenemos un papel en la evitación de lo no deseable. Por muchos motivos, pero fundamentalmente porque tenemos un compromiso con la sociedad en que vivimos y la que queremos que sea en el futuro.

Como ciudadanos, nos hemos dotado de instituciones a las que hemos de exigir el cumplimiento de su función de protección de los individuos (legislando, educando, velando por nuestra salud y la de nuestros hijos).



Como sociedad civil, hemos constituido espacios de participación, actuación y movilización en todos los ámbitos, incluso esta realidad de los videojuegos.

Y, como padres, en la medida en que somos la primera línea de defensa de nuestros hijos, tenemos un papel muy primordial, fundamental y directísimo, en el ejercicio de esta responsabilidad, porque:

1. Somos quienes más conocemos a nuestros hijos/as y lo que hacen.
2. Somos el vehículo principal de transmisión de valores
3. Nuestra actuación es el ejemplo más cercano y directo para ellos.

CONOCIENDO LOS VIDEOJUEGOS



Muchos padres y madres desconocen los tipos de juegos que existen y que sus hijos/as consumen. Algunos padres y madres con hijos/as menores disponen de normas para el uso de videojuegos de sus hijos/as. Entre las medidas más utilizadas por los padres está la de controlar el tiempo de estar delante del ordenador, pero, además, es fundamental conocer y disponer de información sobre los tipos de videojuegos existentes para el público infantil.

1. Juegos de acción

De todos los géneros de videojuegos, sin duda, el de acción es uno de los más diversos. En este tipo de videojuego el/la jugador/a controla la acción y a menudo se enfrenta a obstáculos físicos y que reaccionan ante lo que haga.

2. Juegos de aventuras

Sobresalen del resto de juegos similares debido a que no se enfocan tanto en el combate y la confrontación. En lugar de eso, tu tarea consiste en explorar y descubrir los secretos de la historia global y del entorno cercano.



3. Juegos medievales

Algunos de los mejores tipos de videojuegos se basan fundamentalmente en una temática que engloba los escenarios característicos. Es el caso de los juegos medievales; te harán viajar en el tiempo a la época de las espadas y escudos, de arcos y flechas, y campos de batalla.



4. Juegos MMO

Los juegos multijugador-masivos en línea han gozado de popularidad desde el surgimiento de los juegos online.

Los juegos MMO abarcan un gran número de subgéneros y todos tienen algo en común: se juegan en línea con una enorme cantidad de personas a la vez.

5. Juegos de puzzle

Juegos en los que tienes que buscar maneras de mover piezas en un tablero para completarlo; el rompecabezas se reinicia si no lo logras.

6. Juegos PvP

En los juegos «jugador versus jugador» o PvP (por sus siglas en inglés), se enfrenta cara a cara a otro jugador y ambos ponen a prueba a sus equipos de criaturas fantásticas en batalla.

7. Juegos de robot

La tarea suele ser asumir el control de un robot, por lo que la temática de ciencia ficción casi siempre predomina.

8. Juegos RPG

En los juegos de rol, tú eres el protagonista y debes explorar el mundo, emprender búsquedas, encontrar artículos, crear, mejorar, construir, pelear y llegar hasta el final de una o varias historias.

9. Juegos de solitario

Los juegos de solitario en uno de los juegos de cartas y videojuegos favoritos de todo el mundo.

10. Juegos de estrategia



Muchos tipos de videojuegos tienen un montón de subgéneros. En el caso de los juegos de estrategia solo hay dos. Por un lado, tenemos los juegos de estrategia por turnos. En esta modalidad, realizas tu movimiento y luego esperas a que los otros jugadores o equipos hagan su jugada en orden. Por otro lado, están los juegos de estrategia en tiempo real. En este caso debes ajustar tus tácticas y planes al momento de la acción, usualmente durante una batalla.

11. Juegos de supervivencia

Lo usual es que te lancen en un ambiente altamente hostil con poco más que lo básico y tus propias manos para sobrevivir. Entonces debes buscar un lugar para prepararte, producir recursos, construir herramientas, edificar defensas y explorar el mundo que te rodea.

En atención al contenido, podríamos hacer una lista muy extensa.

Básicamente hay dos tipos de juegos:

- Individuales
- En grupo

Los segundos requieren una atención más exhaustiva, puesto que muchos de ellos contienen chats donde se interactúa con otros jugadores. Esto constituye un riesgo de que se infiltren en ocasiones personas que buscan el contacto con los niños con propósitos muy indeseables.

Haremos una mención especial a aquellos juegos que incluyen las compras en su desarrollo, adquiriendo mediante micro-compras (cantidades muy pequeñas), mayor duración, más “vidas”, armas, herramientas...El riesgo de este sistema es que basta con tener una tarjeta bancaria.

En cuanto a la edad recomendada para la práctica de videojuegos, el código PEGI (Información de Juegos PanEuropea, en su traducción literal), que incluye recomendación por edades y claves de contenido.

Por edades, se establecen los tramos de 3, 7, 12, 16 y 18 años, y, en cuanto a las claves de contenido, atiende a los siguientes nueve criterios: violencia, lenguaje soez, terror, sexo, drogas, discriminación, apuestas y juego online.



LÍMITES Y COMPRENSIÓN

Hablando de menores de edad, además de la legislación aplicable, la tarea de velar por el adecuado y sano uso de los videojuegos corresponde a la patria potestad ejercida por los progenitores o tutores del menor.

No sólo se trata de limitar el uso por parte de los niños de videojuegos de contenidos inadecuados para su edad, sino de realizar una observación activa y atenta del comportamiento del mismo en su interacción con los videojuegos y de si dicha interacción puede alterar de alguna manera su normalidad (ruptura de rutinas, cambios de carácter, abandono de obligaciones como estudios o tareas domésticas asignadas, aumento del desorden, abandono de relaciones sociales...)

En cuanto al uso de videojuegos, es necesario establecer límites:



Limitar el acceso a videojuegos de contenidos no recomendados para su edad, mediante la implementación de controles



parentales que exijan para dicho acceso la introducción de claves de seguridad que el menor desconozca.

Poner topes a la cantidad de tiempo empleada en la actividad de videojuegos, e incentivar actividades más dirigidas a la interacción social con las personas de su entorno, sin descuidar el cumplimiento de sus obligaciones académicas y hogareñas, e impedir que la actividad de videojuegos limite el necesario descanso.

El establecimiento de estas limitaciones, deseablemente, debe contar con la participación del menor, tras un trabajo previo de comprensión de que las mismas únicamente persiguen su protección y el uso sano de esa actividad. De eso trataremos en mayor profundidad en el siguiente punto.



LOS PACTOS RESPONSABLES

Una vez establecidos los límites y comprendidos por el menor, se trata de formalizar un pacto que establezca que acepta los mismos y se compromete a cumplir con los términos establecidos. El contenido recomendado de dicho pacto debiera ser:

Tiempo límite de uso semanal y diario distinguiendo fines de semana, períodos vacacionales, y días lectivos/laborables. Tiempo límite de cada sesión.

Dejar claro que los tiempos dedicados al ocio serán siempre después de haber atendido las obligaciones y los compromisos de otro tipo.

Compromiso de apagado de videoconsola, salida de apps y páginas de juego al término de cada sesión.

Lugar de celebración de las sesiones de juego, que sea preferiblemente en un lugar común de la casa y no privativo del niño.



Tanto los soportes como los accesos a videojuegos han de contar con el control parental para su acceso.

Compromiso de estudio y valoración del contenido y conveniencia de cada juego que se vaya a adquirir, ya sea por compra como por descarga. Así mismo, compromiso de acatamiento del código PEGI.

Compromiso a no utilizar en red ninguna información que permita identificar al menor, ni facilitar ninguna información como domicilio, teléfono, centro escolar, etc.

En caso de usar contraseñas, consultarlas con los padres e informarles de las mismas.

Informar a los padres de cualquier contacto que se establezca con el niño en chats de juegos online

Compromiso a realizar, además otras actividades de índole distinta (deporte, lectura, etc.)



ENUMERACIÓN DE CONSEJOS PARA PADRES





1. Informarse de los contenidos de los juegos y la clasificación por edades, a través de la iconografía e informe PEGI.
2. Recabar información acerca del juego antes de adquirirlo o descargarlo, y antes de permitir su uso a los menores.
3. Enfocar al niño a videojuegos que estimulen la creatividad o fomenten la lectura, construcción de historias...
4. Mantener atención a gastos inesperados procedentes de compras integradas en apps.
5. Evitar el acceso a juegos con componente social online si no se puede mantener una supervisión atenta.
6. Controlar la conexión a redes y las autorizaciones de acceso de datos a nuestros dispositivos.
7. Procurar el empleo de pantallas amplias situadas en lugares de uso común de las casas.
8. Mantener observación sobre las reacciones del niño mientras realiza la actividad de juego.
9. No permitir jamás que la actividad de juego se prolongue a costa del descanso.
10. Atender a elementos como postura, iluminación, etc.

