

PADRES E HIJOS
EN LA CULTURA DIGITAL
Y DEL VIDEOJUEGO

PROYECTO EDITORIAL
VIDEOJUEGOS

Serie
CULTURAS DEL VIDEOJUEGO

Coordinador:
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

PADRES E HIJOS EN LA CULTURA DIGITAL Y DEL VIDEOJUEGO

María Núñez Lérica



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© María Núñez Lérica

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN Editorial Universidad de Granada: 978-84-338-5699-9
ISBN Editorial Síntesis: 978-84-9077-092-4
Depósito Legal: M. 3.713-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

<i>Introducción</i>	9
1. <i>La generación digital</i>	11
1.1. El conocimiento nos hace libres	11
1.2. Ser o no ser digital	13
1.3. La nueva socialización global	15
1.4. Del juego al videojuego	20
1.5. La escuela digital	23
1.6. La brecha digital de género	26
1.7. Del Spectrum a nuestros días	30
1.8. Desmontando mitos	35
2. <i>Sociabilidad en red</i>	41
2.1. Cuando la red llegó a nuestras vidas	41
2.2. La sociabilidad juvenil en las redes	45
2.3. Tuenti, Facebook y Twitter	50
2.4. La repercusión del “Me gusta” de Facebook	56
2.5. Redes sociales y videojuegos	58
2.6. ¿Qué es un blog y para qué sirve?	61
2.6.1. Tipos de blogs y su clasificación.....	64
2.6.2. Conseguir que un blog se lea	66
2.6.3. Blogs que interesan a padres y madres	70

3. Padres analógicos, hijos digitales	75
3.1. ¿Qué opinan los niños y los adolescentes sobre las nuevas tecnologías?	75
3.2. ¿Qué opinan los padres y las madres sobre la relación de sus hijos con las nuevas tecnologías? ..	83
3.3. <i>Cyberbullying, grooming y sexting</i> en la red	90
3.4. La reputación <i>online</i> de los más jóvenes	95
3.5. De mayor quiero ser <i>community manager</i>	100
4. Videojuegos y emoción	103
4.1. El desarrollo de la inteligencia emocional	103
4.2. Videojuegos emocionalmente inteligentes	105
4.3. Videojuegos como terapia	109
4.4. <i>Coaching</i> en la red	111
4.5. Inteligencia artificial y emoción	117
4.6. La educación 2.0	121
4.6.1. Videojuegos y educación	123
4.6.2. Videojuegos educativos: los juegos “serios” ...	128
5. Nuevas tecnologías: la cara y la cruz	141
5.1. La figura de la mujer en los videojuegos	141
5.2. Las consumidoras de videojuegos	144
5.3. Mujeres creadoras de videojuegos	147
5.4. ¿Dónde están las mujeres blogueras en España?	149
5.5. La adicción a las nuevas tecnologías	151
5.6. WhatsApp, para bien y para mal	155
5.7. Videojuegos, de la afición a la adicción	159
6. Vender y comprar videojuegos	167
6.1. La industria del videojuego no entiende de crisis	167
6.2. Trabajar haciendo videojuegos	170

6.3. La industria del videojuego en España	172
6.4. Formarse y entrar en la industria	175
6.5. Una compra responsable de videojuegos	179
6.5.1. El buen uso de los videojuegos	184
6.5.2. Cuándo, dónde y con quién jugar	187
6.5.3. Jugar en línea de forma segura	189
<i>Glosario y webs de interés para padres</i>	193
<i>Bibliografía</i>	203

