

TEXTO C



LOS VIDEOJUEGOS: DEL ENTRETENIMIENTO A LA "ENGANCHABILIDAD"

- 5 ① La "enganchabilidad" es definida, por el psicólogo Antonio Castaños, como una adicción tecnológica. Castaños, quien ha creado en Alicante un centro para la prevención y la asistencia a los afectados por este trastorno, considera que "los videojuegos han transportado a niños y jóvenes a un mundo virtual, cuyo uso excesivo o indebido genera problemas educativos y de sociabilidad".
- ② En declaraciones a EFE, el especialista advierte que "la 'enganchabilidad' puede estar detrás de la pérdida de sueño de nuestros hijos, de su bajo rendimiento escolar, de la pérdida de interés por otras actividades de ocio, como el deporte, de la falta de noción del tiempo y de las discusiones familiares".
- 10 ③ El poder adictivo de los videojuegos radica según él "en su gran capacidad de entretenimiento y en su facilidad de uso y de acceso, situación que se ve agravada porque muchos padres tienen la idea equivocada de que si los hijos están en casa jugando y no están en la calle, entonces no corren peligro".
- 15 ④ Para Castaños, los padres "desempeñan realmente un papel fundamental" y les recomienda que no prohíban estos juegos pero que "sí eduquen a sus hijos para su correcto uso, como permitir su disfrute cuando el niño haya cumplido con las actividades necesarias para su desarrollo y nunca de manera rutinaria o prioritaria".
- 20 ⑤ Asimismo, él insiste en que "el niño debe saber que la consola y el ordenador son propiedad de toda la familia", y su lugar de ubicación debe ser un espacio común, como el salón o el comedor. También aconseja a los padres conocer y seleccionar, antes de la compra, los contenidos de los videojuegos y estar atentos al intercambio de los mismos, pues muchos son inadecuados y no hay nadie mejor que ellos para realizar este control.
- 25 ⑥ "Y hay algo muy importante: los padres son el modelo de los hijos pequeños, [-X-] lo que deben ser los primeros [-23-] hacer un correcto uso de la tecnología", destaca este profesional. En este sentido, se pregunta "[-24-] es la percepción de un niño sobre el uso de las nuevas tecnologías [-25-] ve que sus padres están todo el día con el teléfono móvil y [-26-] del ordenador o de la televisión".