

| | |
|-------------------------|---|
| 1. Record Nr. | UNINA9911026031403321 |
| Titolo | La generacion tecnocultural : adolescentes: el uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologias // compilado por Cristina Petit |
| Pubbl/distr/stampa | Cordoba, : Encuentro Grupo Editor, 2006 |
| ISBN | 1-4135-7842-X |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (137 p.) |
| Disciplina | 302.231083 |
| Soggetti | Innovaciones Tecnologia Adolescentes Mass media and teenagers Technology and children Computers and children Libros electronicos. |
| Lingua di pubblicazione | Spagnolo |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Note generali | Description based upon print version of record. |
| Nota di contenuto | La generacion tecnocultural: adolescentes: el uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologias; Pagina legal; Indice; Prologo; I Parte Reflexiones acerca de la Generacion Tecno-Cultural; Introduccion; 1. Los Adolescentes: usos y practicas de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologias.; 2. El lugar de los sentimientos en la recepcion televisiva; 3. El chat: Del cambio tecnologico al cambio social; 4. Video juegos y socializacion en la adolescencia; 5. Los simpsons: Una familia muy normal II Parte Resultados y Analisis de los Datos de la Investigacion: "Acerca del uso de los medios (...)1. Introduccion; 2. Antecedentes; 3. Aspectos metodologicos; 4. Resultados obtenidos y analisis de los datos; 4.1. Caracteristicas sociodemograficas de los jovenes encuestados; 4.1.1. Edad e institucion educativa a la que concurren; 4.2. Habitos y usos de los medios audiovisuales en el hogar; 4.2.1. La television; 4.2.1.1. Tendencias del consumo televisivo; 4.2.1.2. Actitudes acerca de la practica del visionado televisivo; 4.2.2. El uso del video; 4.2.3. La computadora |

4.2.4. Los juegos familiares acoplados a la television y Play Station4.
2.5. La filmadora; 4.2.6. El consumo de peliculas; 4.3. Navegacion en Internet; 4.3.1. El uso del mail; 4.3.2. El uso del chat; 4.3.3. El uso del messenger; 4.3.4. El consumo de sitios Web; 4.4. El consumo de los Videogames en las salas de cyber; 4.5. El consumo de films en salas publicas; 4.6. El consumo de textos escritos; Bibliografia; Informacion complementaria
