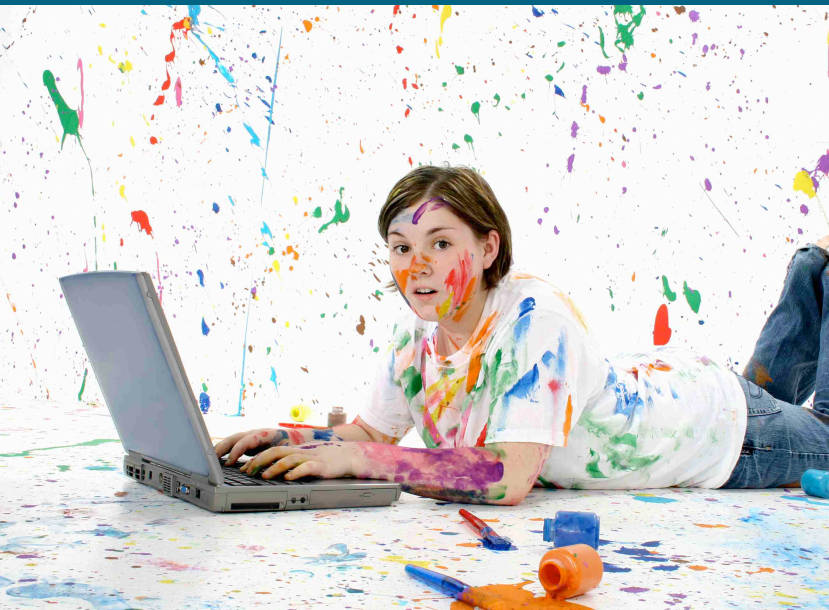


Nativos Interactivos

Los adolescentes y sus pantallas:
reflexiones educativas

Fernando García Fernández



NATIVOS INTERACTIVOS

**Los adolescentes y sus pantallas:
reflexiones educativas.**

Fernando García Fernández



© Del texto, Fernando García Fernández (2009).

© De esta edición, Foro Generaciones Interactivas (2009).

Gran Vía 28, planta 12.

28013 Madrid

www.generacionesinteractivas.org

Diseño de Portada: Diana González González

Primera edición: noviembre 2009. 3000 ejemplares.

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en modo alguno o por ningún medio sin permiso previo del editor.

Depósito legal: NA 3304/09

Impreso por: Gráficas Alzate, S.L. Pol. Comarca 2.
Esparza de Galar (Navarra)

ÍNDICE

1. Introducción	9
2. Gema y Gonzalo son Generación Interactiva	15
3. ¿Qué pantallas tienen a su disposición?	29
4. ¿Qué hacen con sus pantallas?	41
5. ¿Quién media entre ellos y sus pantallas?	63
6. Una guía breve a modo de conclusión	81

AGRADECIMIENTOS

Me produce gran alegría y me llena de orgullo comprobar cómo el proyecto que inicié junto al profesor Bringué en el año 2003, que bautizamos con el nombre de Civértice, ha ido ganando importancia hasta cristalizar en el recién nacido Foro Generaciones Interactivas.

El éxito de esta iniciativa, pionera en España, no hubiera sido posible sin la valiosa contribución de todas las personas que se han ido sumando a lo largo de estos años y al compromiso personal de Manuel Echanove, que creyó en nosotros desde el principio.

No puedo dejar de reconocer el apoyo desinteresado del Colegio Irabia, en el que trabajo desde hace casi veinte años, cuyo equipo directivo ha sabido comprender y disculpar que mi cabeza estuviera muchas veces a miles de kilómetros de sus aulas, incluso físicamente.

Mi agradecimiento también a todos los que de cualquier manera han posibilitado que este estudio sobre la Generación Interactiva en España sea una realidad. En especial al Foro Generaciones Interactivas, con Benilde Caro a la cabeza; a Diana González, por su paciencia y capacidad de trabajo; a Charo Sádaba, que aportó todo su saber, que no es poco, y entusiasmo, que es mucho; y a Rafa López Callejón, que supo ver que aquí había algo que podía merecer la pena.

Mi reconocimiento, por último, a todos los profesores y profesoras, colegios e institutos, alumnos y alumnas que han participado.

1. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Es un privilegio tener acceso a los resultados de una encuesta en la que han participado casi once mil chicos y chicas de entre 6 y 18 años de toda España. Una muestra estadísticamente significativa, avalada científicamente por investigadores de la Universidad de Navarra.

Sé que el profesor Xavier Bringué y la profesora Charo Sádaba, ambos de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, con la inestimable colaboración de Diana González, Directora de Comunicación del Foro Generaciones Interactivas, han hecho un repaso a conciencia de todos los datos. Los han organizado, comentado y comparado con otros existentes en la bibliografía, y los han presentado en un informe académico, cuyo valor para la comunidad científica es incalculable. Por lo que no es ese mi propósito. Más bien pretendo lanzar sobre ellos una mirada dirigida a refutar o confirmar algunas de las ideas que rondan en la cabeza de muchos profesores y profesoras cuando contemplan al público presente en sus aulas y no aciertan a comprender algunos de los comportamientos o las actitudes observadas. Me gustaría que, de la misma manera, muchos padres y madres encontraran algunas ideas con las que enfrentarse a los nuevos retos que plantea la educación de la prole al comienzo de este tercer milenio.

Dicho de otro modo, si con el informe académico se pretende, sobretodo, dejar que los datos hablen, yo he pretendido ir a preguntarles por aquello que me inquietaba como padre y profesor. Así, les interrogo para averiguar cuestiones sobre la posesión y uso de las distintas pantallas y el acceso a Internet; el tiempo que le dedican y el momento que eligen para hacerlo; el acompañamiento presencial o virtual, los

contenidos o servicios que prefieren, la mediación educativa ejercida por la familia o la escuela.

Los datos del estudio se refieren a una franja de edad muy amplia, desde los 6 hasta los 18 años, aunque yo me he interesado especialmente por los individuos de 15 años. Así, he imaginado dos adolescentes de esa edad, a los que he llamado Gema y Gonzalo, cuyos comportamientos reflejan la moda de los parámetros analizados, al asignarles los valores más comunes entre las chicas y chicos de esa edad.

El primer capítulo del libro lo dedico a describir de forma somera cómo son los individuos nacidos en la década de los 90, a los que hemos clasificado dentro de la Generación Interactiva. Para ello recurro a diversas fuentes bibliográficas, a mi experiencia de más de veinte años como profesor de alumnos de esta edad y a la de otros muchos colegas con los que he tenido la ocasión de charlar sobre este tema.

Los dos siguientes los dedico a dejar que los datos hablen sobre las pantallas que tienen y lo que hacen con ellas. Repaso el uso de ordenador, Internet, móviles, videoconsolas, televisión y otros aparatos y cómo los emplean para informarse, relacionarse, jugar, crear o, incluso, transgredir.

Con el siguiente capítulo pretendo reflexionar sobre la mediación educativa que ejercen la familia y la escuela, prestando especial atención al tiempo, el lugar, la compañía o el contenido.

Por último, propongo una guía práctica, destinada a todos aquellos interesados en la educación, en la que se reflejan, a modo de resumen y conclusión, las principales ideas que han ido apareciendo en los capítulos anteriores.

Confío en que lo expuesto sea de su agrado y les resulte útil en la apasionante aventura de convivir con la Generación Interactiva. Agradeceré todas las ideas que quieran proponerme y todas las sugerencias que deseen hacerme. Me las pueden hacer llegar utilizando la página web: www.educacionfutura.es

**2. GEMA Y GONZALO
SON GENERACIÓN INTERACTIVA**

2. GEMA Y GONZALO SON GENERACIÓN INTERACTIVA

Gema y Gonzalo tienen 15 años y pertenecen a la Generación Interactiva (GI). Están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al que acompañó a sus padres y profesores. Los “viejos” modelos educativos parecen no ajustarse convenientemente a su “forma de ser”, lo que origina frecuentes tensiones y ha despertado un inusitado interés entre los investigadores. Entre estos están quienes sitúan a los medios digitales bajo una permanente sospecha y les culpan de todos los males. También encontramos a los que ven en ellos la solución a todos los desastres que han aquejado a la humanidad entera a lo largo de su historia. En cualquier caso, lo cierto es que los educadores andan algo desorientados y buscan las claves que les permitan extraer lo mejor que Gema, Gonzalo y sus congéneres llevan en su interior.

Su entorno socioeconómico

Los miembros de la GI son los nietos de mayo del 68. Sus abuelos contemplaban estupefactos cómo se proponía la máxima del “prohibido prohibir”, que sus hijos, los padres de nuestros protagonistas, interiorizaron para producir el cambio social y cultural más profundo en la historia reciente de nuestro país. Gema y Gonzalo nacieron y están creciendo durante la etapa más larga de expansión económica que hemos conocido en España, por lo que, en general, han vivido en un contexto social de bienestar material y alto consumismo. Algo que ni sus padres ni, por supuesto, sus abuelos conocieron. No es de extrañar, por tanto, que, casi de manera innata, piensen que tienen derecho a todo.

Resumiendo el anterior párrafo con unas pocas palabras, estos jóvenes forman parte de una cultura centrada en el “haz lo que quieras” que instauraron sus abuelos en mayo del 68 y en el “consume para ser feliz” que les han posibilitado sus padres y el entorno de bonanza económica en el que han vivido.

Por otro lado, es habitual que vivan en hogares con un reducido número de miembros -familias monoparentales, hijos únicos, mínima presencia de otros familiares (abuelos, tíos, etc)-, lo que unido a la incorporación de la mujer al mercado laboral y a la dificultad de ambos progenitores para conciliar la vida laboral, personal y familiar, explica que muchos hayan crecido prácticamente solos en el ámbito familiar. No es de extrañar por tanto que la profesora Mercedes Montero los defina como pequeños entes autónomos con gran capacidad de decisión.

Por último, la frontera entre infancia y madurez parece difuminarse. Los mayores deberían empezar a comportarse como adultos, sin embargo, siguen conservando muchos rasgos característicos de la edad infantil: viven en el hogar familiar, su ocio tiene un alto componente lúdico, les cuesta asumir responsabilidades, les mueve el disfrute de lo inmediato y la búsqueda de lo sensorial, tienen muy poca capacidad de autoconocimiento. Los pequeños deberían seguir siendo niños y sin embargo manifiestan muchas características propias de los adultos: disponibilidad de recursos económicos, acceso a contenidos reservados a individuos de mayor edad, cierta independencia a la hora de elegir medios, productos y servicios.

Su relación con las pantallas

Por su repercusión mediática, quizá fue Tapscott quien, al final del pasado siglo, dio el pistoletazo de salida a las obras

que reflexionaban sobre la relación de los niños y jóvenes con los medios digitales, cuando publicó “Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation”¹. Él los llamó la “Generación Red” o “Generación N”, aunque no es el único apelativo con el que se les ha calificado durante la última década. Repasando la literatura pueden encontrarse al menos los siguientes términos para designar a nuestros protagonistas:

- La Generación Milenio, por ser los nacidos en torno al comienzo del tercer milenio de nuestra era.
- La Generación Nintendo, en referencia a esta conocida multinacional del videojuego que tanto éxito tiene entre ellos.
- La Generación Digital o los Nativos Digitales, expresión ideada por Mark Prensky², que engloba a los nacidos en este nuevo entorno digital.
- La Generación del Pulgar, que ilustra el uso frenético de este dedo para accionar el teclado de los teléfonos móviles.
- La Generación M, de movilidad, multimedia, multitarea, multicanal...
- La Generación G, de Google, por la popularidad que ha adquirido dicho buscador de contenidos en Internet.
- La Generación IM, o los “IMers”, los adolescentes del “instant messaging”, del mensaje instantáneo. Jóvenes que dejan de estar solos ante las pantallas y comienzan a estar constantemente acompañados, aunque sea de

¹Tapscoot, D. (1998): “*Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*”. MacGraw-Hill. New York.

²Los artículos de Mark Prensky pueden encontrarse en: <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp> (Última visita: 3-IX-2009)

forma virtual; para los que el e-mail (el correo electrónico) es una aplicación del pasado.

- La Generación Interactiva, término que ideamos para reflejar que a todo lo anterior se añadió la interactividad, lo que aportó, como veremos, alguna nueva peculiaridad.

La Generación Interactiva

El sustantivo “Generación” significa que la vida de estos individuos está ligada a algún acontecimiento que provoca en ellos una transformación esencial, por lo que muchos comparten características y exhiben comportamientos muy parecidos. Evidentemente, en el caso que nos ocupa este acontecimiento es la aparición y popularización de las pantallas y las tecnologías digitales.

El adjetivo “Interactiva”, se refiere a que existe una acción recíproca entre las tecnologías y las personas, de tal manera que estas y aquellas se influyen mutuamente. Por ejemplo, a la vez que la tecnología cambia al ser humano, este también está continuamente configurándola de maneras no previstas inicialmente, inventando nuevos usos o ideando las más insospechadas aplicaciones.

Podríamos plantear que la GI es un estadio avanzado de todos los anteriores. En Gema y Gonzalo se manifiestan todas las características que se atribuyen a la Generación Digital, pero han añadido un mayor grado de interactividad entre el hombre y la tecnología, o entre los propios seres humanos gracias a ella. Podríamos hacer un paralelismo entre la web 1.0, que es digital pero poco interactiva, y la web 2.0, que sigue siendo digital, pero si hubiera que definirla con un adjetivo le encajaría mejor el de tecnología interactiva. Gema y Gonzalo son, por tanto, Nativos Interactivos. Son hijos de la web 2.0.

Hacia un descripción de los Nativos Interactivos

Repasando la literatura encontramos que el autor más citado a la hora de describir cómo son los Nativos Digitales es Mark Prensky. En el año 2001 publicó su artículo “Digital Natives, Digital Immigrants”, que rápidamente alcanzó gran popularidad y sirvió para que otros autores se interesaran por este asunto. En el año 2007 publiqué junto a Xavier Bringué el libro “Educar hij@s interactiv@s”³. En el primero de sus capítulos intentamos, a partir de las ideas de Prensky y las aportaciones de otros autores como Salomon, Greenfield, Tapscott o Gros⁴, definir unas cuantas características de la Generación Interactiva, para entender la forma en que, de la mano de la tecnología, los seres humanos estaban modificando los modos de comunicarse, estudiar o relacionarse.

Hoy ya pocos discuten lo que parece evidente, que todo este maremoto tecnológico influye en cómo se comporta el ser humano, la forma en que se enfrenta a los problemas, los modos de comunicarse, aprender o relacionarse. Y eso que durante algún tiempo los educadores nos hemos fijado excesivamente en la pantalla, en la propia tecnología, sin percatarnos de que lo realmente importante estaba al otro lado de ella, en el ser humano que la usaba. En palabras de Burbules y Callister (2001)⁵, “los cambios introducidos en la tecnología siempre van acompañados de una multitud de otros cambios en los procesos sociales y pautas de actitud; y tal vez sean

³García Fernández, F. y Bringué Sala, X. (2007): “Educar hij@s interactiv@s”. Rialp. Madrid.

⁴Gros, B. (2003). “Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza”. Puede consultarse en: http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_gros_ind.html (Última visita: 3-IX-09)

⁵Burbules, N. y Callister, T. (2001): “Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías”. Granica. Barcelona.

estos últimos, no las tecnologías mismas, los que ejercen el mayor impacto en el cambio social”.

La fuerza de esta nueva generación quedará refrendada con muchos de los datos que mencionaremos en los próximos capítulos, pero sobre todo, se manifiesta en cómo todos estos medios han configurado una nueva forma de entender el mundo. Quizá aún no tengamos la suficiente perspectiva histórica como para poder describir en su totalidad el cambio que supone esta nueva cultura digital e interactiva; sin embargo, ya se aprecian algunas características que indican que son distintos.

Así, Gema y Gonzalo tienen una gran facilidad para procesar información rápidamente. Reciben mucha información y la adquieren por muchos canales distintos. La selección tanto de la información –normalmente en formato audiovisual- como del canal responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión. Por ello, muchas veces no realizan un análisis crítico de la información recibida.

Les cuesta mucho reflexionar sobre sus propias actitudes y conductas, dado que piensan que es más importante hacer, que hacer bien. Por ello, no es difícil imaginarlos en continua acción.

Además, necesitan recibir una recompensa inmediata en lugar de gratificaciones que se materializarán a medio o largo plazo. Necesitan saber para qué les sirve lo que van a realizar en el mismo instante en el que se proponen realizarlo.

Tienen la atención más diversificada. Por eso son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea como, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el Messenger a la vez que estudian o hacen la tarea, hablar con los amigos que están presentes al mismo

tiempo que envían mensajes de texto a los ausentes. Ahora bien, si el canal de entrada se divide, la atención que pueden prestar a cada estímulo disminuye. A pesar de todo, muchas veces nos sorprendemos al comprobar cómo se concentran más y mejor cuando realizan varias tareas a la vez; parece como si necesitaran saturarse de estímulos para afrontar cualquier actividad.

A Gema y Gonzalo el texto les sirve para ilustrar la imagen: sólo en el caso de que no comprendieran ésta se acudiría a aquel. Ciertamente, tienen la inteligencia visual muy desarrollada.

Se mueven en un medio en el que la información se organiza de una manera absolutamente distinta a la utilizada en la escritura convencional. Los libros les pueden resultar a ellos tan extraños como los hipertextos a los adultos. Por ello les cuesta tanto la lectura pausada de un texto.

Gonzalo y Gema están creciendo en un mundo conectado tanto sincrónica como asincrónicamente. Esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los problemas o las necesidades: cualquier persona del mundo puede resolvérselos o satisfacerlas con la única condición a priori de que esté conectada a Internet; cualquier pregunta o petición puede encontrar respuesta en la enorme base de datos o la grandiosa comunidad de personas que es la Red. En consecuencia, no suelen pensar ni evaluar la validez o bondad de la respuesta obtenida. Además, los padres y los profesores dejan de ser la única fuente de conocimiento, lo que les puede erosionar la autoridad. Algunos autores han resumido este conjunto de actitudes con la expresión: “el mundo es su terreno de juego”.

A Gema y Gonzalo les gusta la fantasía. Para convencerse de ello basta con observar los libros que leen, las películas que ven, los videojuegos que juegan o el imparable éxito de los mundos virtuales que nacen en cualquier esquina del ciberespacio.

Su identidad digital tiene tanto valor o más que la real. Por ello le conceden tanta importancia y le dedican tanto tiempo y atención a lo que se dice de ellos en la Red, o a las fotos o vídeos en los que aparecen. Además, experimentan nuevas formas de relacionarse y, muchas veces, expresan emociones y proporcionan información propia o de otras personas, en diversos formatos (texto, audio o vídeo), sin pudor alguno.

Utilizan e incluso dominan los medios de producción digital: cámaras de foto y vídeo, programas para el tratamiento fotográfico, la edición de vídeo o la creación de páginas web (2.0, por supuesto). Es decir, no son sólo consumidores digitales, como muchos adultos, sino que también producen. Por eso se suele decir que son “prosumidores”. Además, quieren estar a la última tanto en hardware como en software.

Por último, Gema y Gonzalo están creciendo de manera diferente. En algunos aspectos, están quemando etapas muy rápidamente. La Red les permite con mucha facilidad explorar campos reservados hasta hace muy poco a los adultos y, en muchos casos, transgredir las normas establecidas. Como escribe Buckingham: “Por muchas y diversas razones, los medios electrónicos representan un papel cada vez más importante en la definición de las experiencias culturales de los niños de hoy. Ya no se les puede excluir de estos medios ni de lo que representan, como tampoco se les puede confinar a los materiales que los adultos consideran que son buenos para ellos”⁶.

⁶Buckingham, D. (2002): “Crecer en la era de los medios electrónicos”. Morata. Madrid.

¿Son Nativos Interactivos los padres de Gema y Gonzalo?

La fecha de nacimiento es un factor de suma importancia para determinar quiénes son los Nativos Interactivos. Podríamos situarla en la década de los noventa. Quizá el hecho determinante para fijarla en esos años sea que las primeras experiencias on-line de estos individuos tuvieron lugar en el entorno de la web 2.0. Dicho de otro modo, se crearon un perfil en alguna Red Social antes de disponer de Documento Nacional de Identidad.

Sin embargo, el factor temporal no es único ni excluyente. Hay individuos que vinieron al mundo en esos años, pero que por sus actitudes y comportamientos no se les puede considerar Nativos Interactivos, o porque no utilizan las TIC o por el uso que hacen de ellas. Mientras que personas cuyo nacimiento ocurrió bastante antes, sí han pasado a formar parte de la GI, porque a su condición de Nativo Digital le han añadido las peculiaridades de la interactividad que permite la web 2.0.

Bastantes adultos se han apropiado de los medios digitales, han hecho el esfuerzo de adaptación necesario y ya manifiestan muchas de las peculiaridades de esta nueva generación. Nicolas Carr, antiguo director ejecutivo de la Harvard Business Review, publicó recientemente su artículo "Is Google Making Us Stupid?" (¿Está Google volviéndonos estúpidos?)⁷, cuyo contenido fue bastante comentado en diversos blogs de Internet. Más allá de lo provocativo que pueda resultar el título,

⁷Lo pueden leer en su versión original en

<http://www.theatlantic.com/doc/200807/google> (Última visita: 3-IX-09)

Si lo prefieren, pueden encontrar una traducción al español en

<http://www.revistaarcadia.com/ediciones/35/internet.html> (Última visita: 3-IX-09)

su lectura permite comprobar que, efectivamente, como ya predijo McLuhan en la década de los sesenta del pasado siglo, los medios no son meros canales pasivos por donde fluye la información, también configuran el proceso de pensamiento. Escribe Carr que durante los últimos años ha tenido la incómoda sensación de que alguien (o algo) ha estado “cacharreando” con su cerebro, rehaciendo la cartografía de sus circuitos neuronales, reprogramando su memoria. No es que no pueda pensar –afirma- pero algo está cambiando. Ya no pienso como antes. Lo siento de manera muy acentuada cuando leo [...] la lectura profunda, que solía ser fácil, se ha vuelto una lucha. Dice que Internet parece estar socavando poco a poco su capacidad de concentración y contemplación.

Estos adultos, a los que se ha venido llamando “Migrantes Digitales” y que ahora podemos rebautizar como “Migrantes Interactivos”, usan las TIC, tienden puentes hacia los más jóvenes para llegar a comprenderlos. Intentan, dejando de lado miedos y reservas, sumarse a los nuevos entornos por los que fluye la información, se produce la comunicación o se disfruta de nuevas modalidades de ocio o relación. Es cierto que, aunque se “nacionalicen” en el mundo digital e interactivo, quedarán rasgos indelebles de su pasada condición, pero sólo de esta manera podrán acercarse a sus hijos o alumnos para mediar educativamente entre ellos y sus pantallas.

En el mundo interactivo, de la misma forma que cuando se va a un país extranjero, se pueden mantener dos actitudes. La primera, poco recomendable, consiste en quedarse en un gueto en el que sólo se conviva con individuos del propio país, con lo que resultará muy difícil empaparse de la cultura y las costumbres de esas tierras y, por lo tanto, relacionarse con sus habitantes. La segunda, más inteligente, consiste en mezclarse con las gentes, intentando aprender su idioma e integrar sus costumbres cuanto antes, lo que permitirá acabar siendo uno

más entre ellos. Es cierto que siempre quedarán rasgos del origen personal, pero el esfuerzo, sin duda, habrá merecido la pena.

Resumiendo, los padres o profesores de Gema y Gonzalo, aunque por edad no puedan ser considerados Nativos Interactivos, pueden acabar siéndolo si hacen el esfuerzo de integrar en sus vidas las TIC y los medios digitales e interactivos, en especial la web 2.0. El esfuerzo que les va a suponer se verá recompensado cuando comprueben que les ha permitido estar más cerca de sus hijos o alumnos. De lo contrario, se verán en la tesitura de decidir y actuar sobre unos auténticos desconocidos, unos individuos que están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto, a los que no se puede responder con las viejas recetas ni catalogar en categorías conocidas.

Todo lo que hemos esbozado en las páginas precedentes es un intento de describir algunas de las peculiaridades de esta joven generación. El acceso a las pantallas no es lo único que explica su forma de ser, aunque sí creemos que es un factor importante y muy a tener en cuenta. Por ello, en los siguientes capítulos mostraremos el uso que hacen Gema, Gonzalo y sus congéneres de todos los medios digitales. En primer lugar daremos algunos datos por pantallas (ordenador, teléfono móvil, videoconsolas, televisor) y después nos centraremos en el uso que hacen de ellas (informarse, relacionarse, jugar, crear o transgredir).

3. ¿QUÉ PANTALLAS TIENEN A SU DISPOSICIÓN?

3. ¿QUÉ PANTALLAS TIENEN A SU DISPOSICIÓN?

Ordenadores e Internet: ventanas abiertas al mundo

El 96,8 % de los estudiantes españoles dispone de, al menos, un ordenador en su hogar, siendo prácticamente indiferente el lugar de nacimiento, el tipo de colegio al que asiste, la edad o el sexo.

El lugar más habitual para ubicarlo es el propio dormitorio; cuatro de cada diez compañeros de Gema y Gonzalo así lo declaran, frente a dos de cada diez que lo tienen en la sala de estar o el 14,5% que lo tiene instalado en un cuarto de estudio distinto al propio dormitorio. A la vista de estos datos podemos afirmar que el adjetivo personal con el que se suele acompañar al sustantivo ordenador es muy adecuado y responde bastante bien a la realidad.

En estrecha relación con el ordenador está Internet, pues es este dispositivo el que con mayor frecuencia se emplea para conectarse a la red. Nueve de cada diez quinceañeros se conectan a Internet desde el ordenador. Apenas uno de cada diez utiliza el teléfono móvil con dicho propósito, aunque la penetración de dicho artilugio entre los individuos de esta edad sea similar a la del ordenador. Sin embargo, podemos esperar que en poco tiempo el ordenador vaya cediendo su protagonismo a otro tipo de dispositivos que integren en un solo soporte todas las pantallas.

El lugar que más habitualmente eligen Gema y Gonzalo para conectarse a Internet es el propio hogar, el 89,8% de sus congéneres coinciden con ellos. A mucha distancia se sitúa el

colegio o instituto (31,5%) y muy cerca de esta opción la casa de un amigo o amiga (30,8%). Es de reseñar el bajo porcentaje (8,8%) que eligen un “ciber” como lugar de acceso.

El 74% dicen tener su ordenador protegido por un antivirus, frente al 18,1% que utilizan algún software que filtre contenidos potencialmente nocivos o ilegales, si bien es cierto que esta última respuesta está bastante condicionada por el sexo; los varones están más dispuestos a protegerse ante este tipo de contenidos pues el 22,4% de los compañeros de Gonzalo lo utilizan frente al 12,3% de las amigas de Gema.

La tercera parte de los adolescentes de 15 años utiliza Internet más de dos horas al día entre semana. Este porcentaje sube en torno a los diez puntos durante el fin de semana hasta situarse en el 44,5% para los varones y en el 40,8% para las féminas. Podemos concluir, por tanto, que le dedican bastante tiempo, lo que no siempre significa que se lo quiten a otras actividades, pues no debemos olvidar que una de sus peculiaridades es la capacidad de hacer varias cosas a la vez. De hecho, hay un 27,3% que declara que Internet no le ha quitado tiempo a nada, aunque un 31,9% le ha restado tiempo al estudio y un 26,5% a la lectura, actividades ambas muy ligadas al trabajo escolar. Es de reseñar también el 17,5% que ha disminuido su relación con la familia.

Aunque nueve de cada diez quinceañeros declara que navega en solitario, siendo la opción más habitual, hay también casi un 50% que lo hace acompañado por sus amigos y amigas. Lo que es una buena noticia, ya que habla del uso social de la Red y aleja el fantasma del adolescente aislado permanentemente frente al ordenador. Este dato se corrobora al conocer que uno de cada cuatro tiene a su lado algún hermano. Incluso los padres y, sobretudo, las madres, ganan presencia como acompañantes; así casi el 15% de los adolescentes sitúa

a alguno de sus progenitores junto a él.

Los adolescentes de quince años son autodidactas en el uso de la Red. Ante la pregunta: ¿quién te ha enseñado a manejar Internet?, la abrumadora mayoría (78,4%) señala la opción: nadie, he aprendido yo solo. El resto de las opciones, padre, madre, hermanos o profesores apenas sobrepasa el 5% en el mejor de los casos. Es decir, que a pesar de que los padres hacen esfuerzos para cerrar la brecha digital, sus hijos siguen siendo los que más saben sobre ordenadores e Internet. De hecho, interrogados sobre cómo se consideran cuando utilizan Internet si se comparan con sus próximos, no llega al 10% los que se consideran principiantes; mientras que casi la mitad piensan que tienen un nivel avanzado o de experto.

Para terminar este apartado dedicado a los ordenadores e Internet, vamos a analizar qué piensan sobre la Red en cuanto a algunas de sus ventajas e inconvenientes. La mayoría de los congéneres de Gema y Gonzalo está bastante (47,9%) o muy de acuerdo (34,1%) con la afirmación de que Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación. Sumando ambos porcentajes podemos afirmar que esta visión positiva la comparten ocho de cada diez de ellos.

Su acuerdo también es manifiesto con la afirmación: “Internet puede provocar que alguien se enganche”, así lo declaran siete de cada diez. No lo es sin embargo con esta otra: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”, la mayoría está poco (35,5%) o nada (32,0%) de acuerdo con ella.

Teléfonos móviles: el mundo en el bolsillo

El teléfono móvil ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y sus posibilidades van a seguir creciendo. El uso multifuncional de este dispositivo puede verse en la siguiente tabla, en la que reseñan lo que hacen con el teléfono los que disponen de él.

Uso del móvil	Chicos de 15 años	Chicas de 15 años	Total
Hablar	93,4%	92,4%	93,1%
Enviar SMS	83,5%	93,3%	87,8%
Hacer fotos	69,5%	79,3%	73,9%
Escuchar música y/o la radio	66,9%	71,7%	69,1%
Reloj y/o despertador	59,8%	70,7%	64,7%
Grabar vídeos	60,1%	58,5%	59,4%
Ver fotos y/o vídeos	52,8%	58,0%	55,1%
Agenda	42,3%	53,9%	47,4%
Calculadora	42,7%	51,1%	46,4%
Para jugar	44,4%	33,1%	39,4%

Los móviles se van a convertir en “aparatos multiusos” que permitirán a sus usuarios la recepción de canales de televisión en directo, la descarga de música online o la participación en competiciones masivas de videojuegos. De hecho, el teléfono ya sirve para comunicarse, para jugar, para crear (fotografías, vídeo), para escuchar música o ver la televisión, para

conectarse a Internet... Por eso decimos que tener teléfono móvil es como llevar el mundo en el bolsillo.

Gema y Gonzalo no tuvieron que realizar un gran esfuerzo para convencer a su padre o madre sobre la necesidad del teléfono móvil. A sus compañeros y compañeras de clase tampoco les costó demasiado: el 89,7% de los chicos y el 95,2% de las chicas de su edad disponen de móvil propio. Es por tanto una tecnología de la que disfrutan masivamente, especialmente en el caso de ellas.

Además, tres de cada cuatro quinceañeros ya disfrutaba de un terminal telefónico antes de acabar sus estudios de Primaria. Esto sólo puede explicarse si los progenitores están “a favor” de que sus hijos lleven esta pantalla en el bolsillo. No es difícil imaginar el tipo de razones que esgrimieron para justificarse: “así te tengo localizado” o “puedes ponerte en contacto conmigo en caso de emergencia”. De hecho, a más de la mitad se lo compraron sin pedirlo o se lo regalaron con motivo del cumpleaños, la Navidad o la Primera Comunión.

Si fuera necesario un pequeño empujón para animar al padre o a la madre, el propio hijo esgrime estos mismos argumentos, a lo que se añade la habitual retahíla adolescente: “es que soy el único al que no le dejan, voy a ser el marginado, todos se ríen de mí”, que vale para cualquier reivindicación, desde el *piercing* hasta la hora de volver a casa tras las primeras salidas nocturnas. En este sentido, uno de cada cuatro lo consiguió a base de pedirlo insistentemente.

Por si fuera poco, también las empresas de telefonía emplean estos argumentos en su publicidad. Es decir, que los tres actores fundamentales a la hora de proveer a los niños de su móvil -padres, hijos y comerciantes- coinciden. No es de extrañar, por tanto, la masiva penetración de esta tecnología entre los menores de la casa.

Una vez adquirido el aparato los padres siguen apoyando su utilización porque se hacen cargo del gasto que origina. A tres de cada cuatro el uso de esta tecnología les sale gratis porque son sus progenitores los que pagan las facturas. En general gastan más las chicas, un 19,4% de ellas consume más de 20 euros al mes. En el caso de los varones este porcentaje se rebaja hasta el 12,7%.

En cuanto al medio de pago, es mayoritaria la modalidad prepago (57,4%) frente al contrato (42,4%). Desde el punto de vista educativo, nos parece más recomendable el contrato que el prepago porque permite controlar el gasto y las llamadas realizadas de manera más eficaz, ya que aparecen en las facturas. Al mismo tiempo, evitaremos que personas sin escrúpulos se ofrezcan a recargar sus tarjetas a cambio de otros “favores” y desaparecerá el riesgo de que sustraigan pequeñas cantidades de dinero para hacer recargas. En cualquier caso, es conveniente que el chico o la chica corran con los gastos que origina el uso del aparato, al menos de la parte proporcional que se estime oportuna.

Videoconsolas: jugar en el siglo XXI

Durante el año 2008 en España se gastaron mil cuatrocientos treinta y dos millones de euros en productos relacionados con la industria del videojuego: setecientos cuarenta y cuatro en software, es decir en juegos, y seiscientos ochenta y ocho en hardware, es decir en aparatos para jugar. Estas cifras sitúan a nuestro país en el cuarto lugar de Europa, por detrás del Reino Unido, Francia y Alemania⁸.

⁸Datos extraídos del informe de la ADESE. Puede descargarse en el sitio: www.adese.es/pdf/DATOS_INDUSTRIA_08.pdf (Última visita, 8-IX-09)

La industria del videojuego es la que más ingresos genera de todas las relacionadas con el ocio audiovisual e interactivo en nuestro país. Así, en el año 2008, frente a los más de mil cuatrocientos millones de euros invertidos en adquirir productos relacionados con los videojuegos, se gastaron seiscientos diecinueve en las taquillas del cine, otros doscientos cuarenta y cinco en películas en DVD o doscientos doce millones en música. Expresado en términos relativos, por cada euro invertido en ocio audiovisual, cincuenta y siete céntimos fueron en artículos vinculados al videojuego.

A la vista de los datos anteriores, no es de extrañar la alta presencia de esta modalidad de ocio entre los protagonistas de nuestro estudio. El 74,0% de los chicos y el 43,3% de las chicas suelen jugar habitualmente con videojuegos: en media, seis de cada diez quinceañeros se entretiene con ellos. Es de resaltar la importante diferencia en función del sexo, algo que se ha venido manteniendo históricamente, a pesar de los esfuerzos de la industria por diseñar productos pensados para el público femenino.

Si nos fijamos en el hardware, la videoconsola más utilizada por los varones de quince años que declaran tener alguna, es la PS2 de Sony (74,0%), a pesar de la aparición de otros modelos más avanzadas. Para las chicas el producto estrella en la Nintendo DS (52,1%). La única videoconsola que goza de la misma popularidad entre varones y mujeres es la Wii de Nintendo, de la que disponen uno de cada cuatro jugadores o jugadoras.

Más adelante analizaremos con detenimiento los videojuegos más populares, incidiendo en el aspecto educativo. Reseñaremos también los principales hábitos de los jugadores.

Televisión: la “vieja” pantalla

Desde que apareció y se popularizó Internet se ha venido pronosticando la desaparición de la televisión. Sin embargo, la vieja pantalla no ha perdido su posición dominante entre la población española mayor de 14 años, según los datos del EGM⁹. Aunque es cierto que se percibe un ligero descenso en su índice de penetración, que pasa del 89,4% en 1999 al 88,5% durante el primer semestre de 2009 (es decir, en una década apenas pierde un punto), el siguiente medio es la radio, que se sitúa más de veinte puntos por debajo (55,2%). Internet, según este mismo estudio, todavía estaría lejos, pues su penetración es del 33%, si bien su crecimiento se mantiene constante e imparable a lo largo de la última década.

Incluso si nos ceñimos a los individuos de menor edad, la franja que va de los 14 a los 19 años, la televisión sigue manteniendo la hegemonía (87,9%), aunque, como era de esperar, la penetración de Internet es superior a la de la media (57,0%), situándose a 30 puntos de distancia, en lugar de los más de 50 que se registran al considerar el total de la población.

Si nos fijamos en los individuos de 15 años, a los que venimos analizando a lo largo de esta obra, encontramos que el 97,6% dispone al menos un televisor en casa y lo más habitual es que haya más de uno. Así hay dos en el 28,8% de los hogares, tres en el 30,7% y más de tres en el 29,0%.

La ubicación habitual de los aparatos es la sala de estar (93,4%), pero el 52,2% de los varones y el 35,6% de las chicas de 15 años también tienen televisor en su habitación.

⁹Puede consultarse en: <http://www.aimc.es/aimc.php> (Última visita, 9-IX-09)

Uno de cada tres quinceañeros (31,3%) asume un consumo televisivo diario de más de dos horas entre semana, porcentaje que, curiosamente, se reduce durante el fin de semana. En este último caso, el 28,8% de los encuestados supera las dos horas al día. Parece que al llegar el fin de semana aumentan las posibilidades de ocio y la pantalla que más lo sufre es la televisión, porque ni el ordenador-internet, los videojuegos o el móvil sufren este descenso, más bien, se observa un aumento en los respectivos consumos al llegar el sábado y el domingo.

Es bastante habitual hacer otras cosas mientras se está frente a la “pequeña pantalla”. Así, tres de cada cuatro comen, cuatro de cada diez charlan con la familia, uno de cada cuatro juega y uno de cada cinco navega por Internet, estudia o duerme con el televisor encendido.

En cuanto a los contenidos, les gustan mucho las películas, el 80,7% así lo admite, sin importar prácticamente su sexo. Sin embargo, hay diferencias evidentes entre los chicos y las chicas de quince años a la hora de elegir otros programas de la parrilla. El público femenino se decanta por las series (90,3% frente a 70,1%), los *reality shows* (48,0% frente 20,8%) o los concursos (37,6% frente a 26,8%). Mientras que los varones prefieren los deportes (64,4% frente a 17,8%) o los documentales (24,2% frente a 13,4%). En general, los cinco tipos de programas más demandados son, por este orden: películas, series, deportes, *reality shows* y concursos.

El 41,2% de los hogares en los que vive un adolescente de 15 años está abonado a alguna televisión de pago, digital o por cable.

Si terminamos este apartado dedicado a la “vieja pantalla” fijándonos en la valoración que hacen de ella o las actitudes que muestran, uno de cada cinco piensa que ve más televisión

de la que debiera, uno de cada tres prefiere verla en compañía, uno de cada cuatro hace zapping, al 16,9% le aburre y sólo el 12,7% elige el programa que va a ver antes de encenderla.

Otros aparatos

Hemos reseñado en los párrafos anteriores que casi la totalidad de los adolescentes de 15 años dispone de ordenador y televisor en el hogar, el 93,6% tiene alguna videoconsola en propiedad o el 92,1 % lleva su teléfono móvil en el bolso o bolsillo. Pero las posibilidades de posesión de aparatos tecnológicos no se acaban ahí: hay otros muchos dispositivos con los que completar el hardware que les permite integrarse de lleno en la Generación Interactiva. Veamos el porcentaje de posesión de algunos de ellos.

El 86,4% escucha música conectado a los auriculares de un MP3 o un iPod. El 81,8% hace fotos y el 53,2 graba vídeos con su cámara digital. El 70,4% guarda archivos en un disco duro externo. El 58,8% tiene ordenador portátil y el 57,5% webcam.

También siguen disponiendo de otros aparatos más “antiguos”: el 80,0% tiene impresora y el 62,8% escáner. El 88,2% tiene reproductor de DVD, el 85,3% puede usar un equipo de música. Por último, en el 79,9% de sus hogares sigue habiendo línea de teléfono fijo.

4. ¿QUÉ HACEN CON SUS PANTALLAS?

4. ¿QUÉ HACEN CON SUS PANTALLAS?

En el capítulo anterior hemos repasado qué pantallas usan, en éste vamos a tratar de averiguar para qué y cómo las utilizan. En lugar de fijarnos en cada tecnología por separado, pondremos el foco en cinco posibles acciones: informarse, relacionarse, jugar, crear y transgredir. Todas ellas pueden llevarse a cabo con cualquiera de las pantallas que hemos analizado: ordenador e Internet, teléfono móvil, videoconsola, televisor y otros aparatos como reproductores de MP3 o cámaras de fotos o vídeo digitales.

Informarse

Con la acción de informarse nos referiremos a la navegación por Internet, el visionado de programas informativos en la televisión (noticias, documentales o programas con contenido educativo), la escucha de programas equivalentes en la radio o el acceso a foros de debate o discusión. Todas estas acciones pueden realizarse con diversos dispositivos, aunque los más populares son el ordenador para la navegación por Internet y el acceso a foros, el televisor para acceder a los contenidos televisivos y el teléfono móvil para escuchar la radio (algo que realiza el 69,1% de los quinceañeros).

Hay un 62% de adolescentes de quince años que utiliza el ordenador para realizar las tareas escolares o estudiar. De ellos, el 92,1% acude a Internet en busca de información y un 26,9% consulta enciclopedias digitales.

El 82,5% de estos individuos visita páginas web, sin especificar su contenido. Si precisamos un poco más y ponemos el foco en los contenidos relacionados con la información, las chicas utilizan más frecuentemente Internet

para consultar los de tipo educativo (12,0% frente a 5,7%) o cultural (16,5% frente a 8,7%).

En cuanto a los foros o listas de correo, el dato muestra que no es un servicio popular entre este público, apenas uno de cada cinco reconoce estar suscrito a alguno de ellos.

Son todavía muy pocos los que acuden a Internet para ver la televisión (14,7%) o escuchar la radio (8,2%), aunque es previsible que este porcentaje crezca exponencialmente en muy poco tiempo. Es algo mayor (17,4%) el porcentaje de los que reseñan acudir a prensa digital para enterarse de lo que está ocurriendo en el mundo.

Los chicos utilizan en un porcentaje mayor la televisión como fuente de información. Así, el 24,2% de los varones suele ver documentales, frente al 13,4 % de las chicas que reconocen hacerlo. Si nos fijamos en los telediarios, los porcentajes correspondientes son del 27,5% frente al 21,4%.

Relacionarse

Al hablar de relación nos referiremos a todo aquello que tenga que ver con comunicarse o compartir contenidos audiovisuales, estando ambas acciones muy relacionadas. Por ejemplo, una red social es un lugar en el que los adolescentes se comunican y comparten contenidos; un teléfono móvil sirve para hablar o enviar mensajes de texto, pero también para compartir fotos o vídeos.

La comunicación se realiza fundamentalmente mediante el teléfono móvil, los programas de mensajería instantánea y las redes sociales. Una primera conclusión es que, como veremos y cabía esperar, las chicas emplean con mayor frecuencia las diversas tecnologías para comunicarse con sus iguales.

El uso de los programas de mensajería instantánea es masivo. Así, el 94,8% de los congéneres de Gema y Gonzalo que son internautas, declaran utilizar el *Messenger* para comunicarse con sus iguales. De estos, hay algo más de un 15% que suele acceder también a salas de chat. El correo electrónico convencional se emplea en un porcentaje menor, dado que su uso se reduce hasta el 68,8%. Cada vez se usa más el software que permite mantener conversaciones telefónicas a través de la red, así, un 40,9% de las compañeras de Gema declara utilizar programas como el popular Skype.

Un 9,2% de los chicos de 15 años suele fingir en ocasiones ser otra persona cuando usa la mensajería instantánea. Las chicas son algo más sinceras dado que sólo suele mentir el 6,2%.

Casi la mitad de estos individuos suele usar una webcam para acompañar con imagen las conversaciones mediante mensajería instantánea.

Sus interlocutores preferidos son los amigos y amigas (98,5%), algún familiar (42,3%) o algún amigo virtual, es decir, alguna persona a la que sólo conocen en el ciberespacio (16,3%).

Si nos fijamos ahora en las redes sociales y otros lugares en los que compartir contenidos encontramos los siguientes datos: el 88,8% de las adolescentes de 15 años tiene creado un perfil en alguna red social, este porcentaje es inferior en el caso de los varones (79,2%).

Esta diferencia relacionada con el sexo se observa también al verificar los datos de acceso a lugares como www.youtube.com o www.flickr.com para compartir contenidos audiovisuales; estos portales son usados 67,8% de las chicas de 15 años frente al 59,6% de los varones de esta edad.

Podemos afirmar también que la red social preferida por estos individuos es *Tuenti*, con una diferencia notable frente a otras como *Facebook*, *WindowsLiveSpaces* o *MySpace*. Además, como viene ocurriendo siempre que reseñamos datos referentes al hecho de relacionarse, las chicas van por delante de los chicos. Estos datos se observan en la siguiente tabla.

Red Social utilizada	Chicos de 15 años	Chicas de 15 años	Total
Tuenti	74,3%	78,4%	76,1%
Facebook	19,4%	33,1%	25,4%
Windows LiveSpaces	7,9%	24,9%	15,3%
MySpace	10,6%	17,7%	13,7%

En cuanto al teléfono móvil, aunque su uso es multifuncional, yendo mucho más allá de un instrumento de relación, es cierto que su función primordial sigue siendo la comunicación. Así, el 93,1% de los adolescentes de 15 años que tiene teléfono propio lo utiliza para hablar y el 87,8% para enviar SMS. Sus interlocutores preferidos son los amigos (85,3%), seguidos de la madre (72,9%) y del padre (61,4%). Estos más de diez puntos de diferencia entre ambos progenitores parecen indicar que sigue siendo la madre la que se muestra más accesible a la hora de solucionarles los problemas o contratiempos que puedan surgirles a lo largo de la jornada.

Gema y Gonzalo casi nunca apagan el teléfono, a lo sumo cuando están en clase. Tampoco sus compañeros lo hacen: un 41,8% de los chicos y un 50,1% chicas, tiene siempre el móvil dispuesto a ser usado. El 49,2 de los varones y el 39,2% de las mujeres lo desconecta en clase, muy posiblemente porque

exista algún tipo de reglamento o normativa al respecto. Mientras que no llegan al 20% los que lo apagan mientras estudian.

También por la noche el teléfono sigue operativo para el 70,8% de los compañeros de Gonzalo y el 76,9% de las amigas de Gema. Es decir, tres de cada cuatro adolescentes de quince años están dispuestos a recibir llamadas o mensajes cuando están en la cama. Es más, la mitad los reciben algunos días y una de cada cinco chicas de manera muy habitual. Estos datos requieren un serio análisis desde el punto de vista educativo, porque no es conveniente que un adolescente perturbe su tiempo de descanso.

Los párrafos anteriores muestran que las chicas manifiestan una dependencia mayor hacia el uso del móvil. Esta impresión se corrobora cuando se les interroga sobre su grado de acuerdo con la afirmación: “Si me quedara dos semanas sin móvil mi vida cambiaría a peor”. El 12,7% de los chicos la suscribe, mientras que para las chicas el porcentaje es apreciablemente mayor ya que asciende hasta el 29,0%. Es decir, tres de cada diez compañeras de Gema y Gonzalo opinan que, de alguna manera, el teléfono móvil contribuye a mejorar sus vidas.

Jugar

Después de la relación (comunicarse y compartir), quizá sea el juego la actividad más habitual cuando un adolescente utiliza la tecnología. Mientras que en el uso dirigido a la relación las chicas iban por delante de los varones, en el caso del ocio digital e interactivo son éstos los que superan a aquellas, como veremos en los siguientes párrafos.

Para jugar pueden emplearse varios dispositivos. En primer lugar, lógicamente, están las videoconsolas, dado que este es

su fin primordial. Sin embargo, van ganando terreno otros dispositivos como el ordenador o el teléfono móvil.

Como vimos en el capítulo que dedicamos a las videoconsolas, el 93,6% de los adolescentes de 15 años tiene al menos una. Pero, además, hay un 39,4% que utiliza el teléfono móvil para jugar, un 63,4% visita lugares de Internet relacionados con esta modalidad de ocio interactivo y 60,2% se entretiene jugando juegos en red. Estos datos están muy condicionados por el sexo, como puede comprobarse en la siguiente tabla.

Actividad	Chicos de 15 años	Chicas de 15 años	Total
Tengo alguna videoconsola	96,0%	88,3%	93,6%
Juego con el móvil	44,4%	33,1%	39,4%
Visito en Internet lugares relacionados con los juegos	76,4%	46,5%	63,4%
Juego en red	71,4%	45,5%	60,2%

La temática de los juegos que utilizan está condicionada por el sexo. Los varones prefieren los juegos de lucha, aventura, deportes o carreras, mientras que ellas se decantan por los simuladores sociales tipo The Sims. Comentemos de manera breve los juegos más populares, según los datos de nuestro estudio.¹⁰

¹⁰La información sobre la temática de los videojuegos está extraída de las respectivas páginas oficiales en Internet y de la ficha que existe de muchos de ellos en la wikipedia.

Los juegos de la saga **Grand Theft Auto (GTA)** están calificados para mayores de 18 años debido a su cruda violencia, su fuerte contenido sexual y su lenguaje soez y blasfemo. Su uso está claramente desaconsejado para los menores de edad. Suelen ser juegos de carreras y disparos en tercera persona.

- El titulado **GTA San Andreas Platinum** es un juego cuyo argumento se resume en que el protagonista, Carl Johnson, ha vuelto a casa, su madre ha sido asesinada, su familia ha sido marginada y sus amigos de la infancia se han visto arrastrados hacia el desastre. Una pareja de policías corruptos le buscan por homicidio, por lo que se ve forzado a emprender un viaje que le llevará a través del estado de San Andreas, para así salvar a su familia y recuperar el control de las calles.
- **GTA IV** se juega en Liberty City, una ciudad ficticia muy parecida a la ciudad moderna de Nueva York. El protagonista es Niko Bellic, un veterano de guerra de Europa del Este, que llega en busca del sueño americano. Sin embargo, acaba enredado en bandas donde abundan los crímenes y la corrupción.
- **GTA Vice City** es el segundo juego en 3D de la Saga Grand Theft Auto y el cuarto título de la misma. Está inspirado en la cultura estadounidense de la década de los 80. El escenario recuerda a Miami en esa época. La historia gira en torno a un miembro de la mafia llamado *Tommy Vercetti*, quién acaba de salir de la prisión. A lo largo de la trama, este individuo consigue contactos, hace negocios y toma el poder de las otras bandas criminales de la ciudad, hasta llegar a construir un imperio criminal y convertirse en el personaje más violento y ruin de todos.

Tanto **Pro Evolution Soccer 2008** como **Fifa 2008** son juegos de temática deportiva, más concretamente están dedicados al fútbol. Ambos tienen un alto grado de realismo y complejidad. Son aconsejables para todos los públicos.

Need for Speed: ProStreet es un título de la saga de videojuegos de carreras Need for Speed. Desde el punto de vista educativo presenta una interesante novedad: a diferencia de anteriores versiones, en las que se establecían carreras en las calles de cualquier ciudad con tráfico en movimiento, todas las carreras ProStreet se desarrollan en pistas cerradas. Por lo tanto, no está basado en carreras ilegales y no aparece la policía. Es aconsejable a partir de los 12 años.

Call of Duty 4: Modern Warfare, conocido como COD4, es un videojuego bélico de acción en primera persona. El juego abandona la ambientación basada en la Segunda Guerra Mundial de las versiones anteriores y se actualiza con un conflicto ficticio en el Oriente Medio y Europa del Este. Esta calificado para mayores de 16 años.

Halo 3 es un videojuego de acción en primera persona calificado para mayores de 16 años. Es el tercer título de una serie que empezó con Halo: *Combat Evolved* y siguió con Halo 2.2. Su argumento gira en torno a una guerra interestelar entre la humanidad del siglo XXV, liderada por la *United Nations Space Command*, y una agrupación de razas alienígenas conocida como el Covenant, la cual después de una larga guerra de décadas ha comenzado a invadir a la Tierra. El jugador asume el papel del Jefe Maestro, un supersoldado genéticamente mejorado que participa en la defensa de la humanidad.

Gears of war classics, videojuego exclusivo de Xbox 360, combina acción táctica y terror. El objetivo es sobrevivir en una intensa y desgarradora batalla en la que la humanidad se juega

su suerte contra la Locust Horde, una raza de criaturas de pesadilla surgida de las entrañas del planeta. El jugador dirige al protagonista, Marcus Fenix, y a su grupo para defenderse del ataque de despiadados e implacables guerreros. Está clasificado para mayores de 18 años.

Wii Play es un juego disponible para la consola Wii, cuyo objetivo es practicar con su mando mediante diversos y divertidos minijuegos. De hecho su éxito puede estar condicionado porque se adquiere a un precio muy bajo si se compra un mando. Está aconsejado a partir de los 3 años.

Mario Kart Wii es un videojuego de la famosa franquicia Mario. Es el sexto juego de la serie Mario Kart. En él, Mario y compañía realizan carreras alocadas y concurren en diversos lugares del "Universo Mario" con coches, motos y otros divertidos vehículos. Está calificado para mayores de 3 años.

Wii Fit es el primer juego que utiliza la Wii Balance Board, una báscula capaz de medir el peso y el centro de gravedad del que se sube en ella. Además calcula el Índice de Masa Corporal (IMC) teniendo en cuenta la estatura del usuario. Con estos parámetros se pueden realizar unas pruebas para calcular la "edad Wii Fit", que evalúa el estado físico y permite seguir la progresión del jugador. El juego contiene cerca de 40 actividades, pertenecientes a cuatro áreas distintas: yoga, tonificación, aeróbic y equilibrio. Es para todos los públicos.

Súper Mario Galaxi es un juego de plataformas en 3D. Gran parte del juego tiene lugar en el espacio exterior en una amplia zona de planetoides y materia espacial. Mario puede moverse de un planeta a otro para recolectar varios objetos y derrotar enemigos. Calificado para mayores de 3 años.

Tekken Dark Resurrection es uno de los juegos de lucha en 3D más apreciados. Los gráficos son muy nítidos. Hay 30

luchadores, cada uno de ellos preparado para luchar a través de 19 escenarios. Se puede jugar en modo inalámbrico para dos personas. Dicen que en esta versión hay que ser mucho más duro que antes para avanzar en el ranking y derrotar a los contrincantes. Está calificado para mayores de 16 años.

Brain Training es un videojuego de lógica y puzzles. El jugador se encuentra con el rostro del doctor *Kawashima*, su creador, quien va dándole consejos y explicándole la función y el desarrollo de cada una de las pruebas a las que debe enfrentarse. Suelen ser ejercicios de diversa dinámica: cálculo y retención de datos, de lectura y ortografía, sudokus, todo ello con el fin de ejercitar la mente. Al principio sólo es posible realizar unos pocos ejercicios, pero con el avance se van desbloqueando otros nuevos. Permite realizar una prueba compuesta por varios ejercicios disponibles para determinar la "edad cerebral" del jugador. También están disponibles unos gráficos para consultar los datos de los resultados de los distintos ejercicios realizados, pudiendo apreciar la evolución. Es para todos los públicos.

La saga **Pokemon** la componen videojuegos de aventuras del tipo juego de rol basadas todas ellas en estos personajes fantásticos.

La saga de los **Sims** está compuesta por distintos títulos que comparten la característica de ser videojuegos de estrategia y simulación social. En estos juegos nadie gana ni pierde. El jugador asume el papel de un "ser creador" y crea varios personajes, entre los cuáles se establecerán toda una gama de posibles relaciones. Intentan ser una copia virtual de la vida misma. Reproducen situaciones que obligan a actuar de forma lúdica siguiendo criterios éticos. Dicho de otra forma, este juego electrónico transmite valores, por lo que conviene estar atento para establecer el criterio sobre lo que está bien y

lo que está mal. Suelen calificarse para mayores de 7 años, aunque quizá conviene esperar unos cuantos años más para empezar a jugarlos.

World of Warcraft, popularmente conocido como WoW, es un videojuego de rol multijugador, masivo y online (MMPORG). Como en otros juegos de estas características, los jugadores controlan un personaje (avatar) dentro de un mundo en una vista de tercera persona, explorando el entorno, peleando contra varios monstruos, completando misiones e interactuando con personajes no jugables (PNJ) u otros jugadores. El jugador debe pagar una suscripción, mediante la compra tarjetas de juego por un monto preseleccionado de tiempo de juego o usando una tarjeta de crédito o débito para pagar una cuota regular. Está calificado para mayores de 12 años.

Si analizamos ahora los hábitos de los jugadores y nos fijamos en primer lugar en la cantidad de tiempo que pasan jugando, son más moderadas las féminas: una de cada cinco jugadoras no lo hace entre semana y, de las que juegan a diario, apenas un 4% pasa de las dos horas. En el caso de los varones, hay un 12% que no juega nada y uno de cada cuatro jugadores invierte entre semana más de dos horas al día. Durante el fin de semana el consumo sube. Así, el 39,9% de los chicos de quince años juega durante más de dos horas, porcentaje que desciende hasta el 13,1% entre las chicas.

Aunque hay una mayoría que juega en solitario, así lo declaran tres de cada cuatro jugadores, independientemente de su sexo, también hay muchos que hacen del videojuego una actividad social. Así, cuatro de cada diez comparten esta modalidad de ocio con sus hermanos y seis de cada diez con sus amigos. Incluso los progenitores van cobrando cierto protagonismo de tal forma que el 10% de los padres juega con sus hijos y el 10% de las madres lo hace con sus hijas.

El 62,6% de las chicas que juega con videojuegos tiene la opinión de que este entretenimiento no le ha restado tiempo a nada, algo más de un 15% piensa que le ha quitado tiempo al estudio o la lectura y una de cada diez a relacionarse con su familia. En el caso de los varones, los porcentajes cambian considerablemente. Baja hasta el 36,4% los que consideran que los videojuegos no les quitan tiempo para nada. Suben todos los porcentajes que indican que hay muchas actividades desplazadas como consecuencia del tiempo que dedican a jugar. Las que más sufren son el estudio y la lectura, a las que le restan tiempo el 30% de los varones de quince años y, sobre todo, la televisión, 34,2%, que sufre el embate de esta nueva modalidad de ocio.

Gema, Gonzalo y sus congéneres también fueron interrogados acerca de su acuerdo con una serie de afirmaciones que pretendían evidenciar qué opinión tienen sobre estos juegos. Así, el 36,1% de los chicos y el 25,0% de las chicas o está “enganchado” o conoce a alguien que lo está. Uno de cada cinco varones opina que los videojuegos pueden volverle violento. La mitad de los chicos y una tercera parte de las chicas piensa que es más divertido jugar acompañado. O, por último, el 41,5% de los compañeros de Gonzalo cree que los videojuegos permiten hacer cosas que no podrían hacerse en la vida real, porcentaje que desciende entre las chicas hasta el 31,8%.

Crear

Gema y Gonzalo, como la mayoría de sus congéneres, son usuarios de la web 2.0, cuya principal diferencia con respecto a la web 1.0 es que aquella es mucho más interactiva. Es decir, los chicos y las chicas no sólo consumen contenidos digitales, también los producen. Para ello emplean desde un procesador

de textos hasta una cámara de vídeo digital. Los productos que obtienen los exhiben en diversos lugares de la Red: su página personal, un blog o una red social, por citar algunos lugares del ciberespacio. En las siguientes líneas vamos a fijarnos en esta faceta de creadores de contenidos.

El 43,0% de los adolescentes de 15 años que usan Internet ha hecho alguna página web o algún blog. Si analizamos los contenidos sobre los que versan dichas creaciones, en el caso de los varones suelen ser: música (42,5%) deportes (39,2%) o juegos (33,4%). Para las chicas: música (50,5%) e historia personal (37,6%).

En cuanto a la motivación que les empuja a tener página web o blog, la más fuerte es expresar su opinión, así lo manifiestan el 55,3% de los chicos y el 68,8% de las chicas. Le siguen: escribir sobre lo que les gusta (41,6% y 54,8%) y compartir información (43,7% y 44,8%).

Por otro lado, podemos averiguar cuántos utilizan el móvil para hacer fotos o grabar vídeos, ya que muchas de estas creaciones audiovisuales acabarán en Internet. Así, si nos fijamos en los chicos y chicas de quince años que tienen teléfono móvil en propiedad, el 69,5% de ellos y el 79,3% de ellas, lo usan para hacer fotografías. Si reseñamos la grabación de vídeos, los porcentajes prácticamente se igualan ya que son del 60,1% en los varones y del 58,5% en las mujeres.

Transgredir

Clasificaremos como transgresión toda aquella acción que pueda producir algún daño en el individuo o en los demás, porque se expone a riesgos que podrían ser evitables. La profesora Livingstone (2007) propone una clasificación de los riesgos on-line a los que se enfrentan los menores según cuatro

categorías: riesgos de contenido, de contacto, comerciales y de privacidad.

Nosotros vamos a fijar nuestra atención en ellos a la luz de los datos que se desprenden del estudio referidos a Gonzalo, Gema y sus congéneres. Es decir, a los españoles y españolas de 15 años. Añadiremos dos categorías más: los riesgos derivados del uso desmedido y todo lo relacionado con el ciberbullying.

Riesgos de contenido

Se refieren a la exposición de contenidos violentos, con un contenido sexual explícito, racistas, terroristas, que fomenten el uso de drogas o que promuevan conductas de riesgo como la anorexia, la bulimia o, incluso, el suicidio. También pueden referirse a la recepción de mensajes engañosos o que desinforman.

Nuestro estudio nos permite medir algunos de estos riesgos atendiendo a las respuestas obtenidas en cuanto a los contenidos de los videojuegos, la temática de las páginas web visitadas o el visionado de programas de televisión destinados al público adulto.

En primer lugar, el 35,6% de los adolescentes de 15 años reconoce acceder a páginas de Internet clasificadas “para adultos”, porcentaje que se reduce hasta el 4,1% en el caso de las chicas. El hecho de que uno de cada tres compañeros de Gonzalo visite este tipo de páginas es un dato a considerar por los educadores, teniendo en cuenta, además, que es el cuarto contenido que más demandan en la web, muy por encima de los de índole educativo o cultural. Sería deseable que este porcentaje fuera menor, aunque tampoco debe extrañarnos que a esa edad, en la que aumenta la curiosidad por los temas relacionados con la sexualidad, haya muchos chicos que

acudan a la red para satisfacerla. En este sentido, una ayuda tecnológica, que no debe suplantar a la educación, podría ser el uso de algún software que filtrara ciertos contenidos. Sin embargo, como vimos en el apartado dedicado a los ordenadores e Internet, sólo el 18,1% de los internautas de 15 años reconoce utilizarlos.

Si ponemos el foco en los videojuegos, entre los más populares se encuentran, como reseñamos anteriormente, los de la saga Grand Theft Auto, clasificados para mayores de 18 años y muy poco adecuados por sus contenidos extremadamente violentos y su lenguaje soez. A pesar de todo, los juegan casi la mitad de los chicos de 15 años que utilizan la PS2, la PS3, la Xbox o la PSP. En este sentido, conviene reseñar que uno de cada cinco jugadores de esta edad piensa que los videojuegos pueden volverle más violento.

En cuanto a la televisión, el 17,6% de los varones y el 11,7% de las chicas de 15 años suele ver programas prohibidos por sus progenitores.

Riesgos de contacto

Los riesgos de contacto son los derivados de la comunicación interpersonal a través de las TIC (Messenger, redes sociales, salas de chat...), que pueden permitir que el menor entre en contacto con desconocidos potencialmente peligrosos.

Recordemos que el 94,8% de los compañeros y compañeras de Gema y Gonzalo utiliza programas de mensajería instantánea. Además, el 19,3% de los chicos y el 13,2% de las chicas suele acceder a salones de chat, cuya peligrosidad es mayor dado el mayor anonimato de los interlocutores (en los salones chat casi nadie es quien dice ser).

A priori, el uso de estas herramientas de comunicación no tiene por qué ser transgresor, sin embargo, el 22,2% de los quinceañeros que usa el Messenger o accede a salones de chat, tiene amigos virtuales y ha conocido en persona a alguno de ellos, lo que sí es transgredir las más elementales normas de prudencia en Internet.

En este mismo sentido, el 14,2% opina que es divertido hablar con desconocidos a través de Internet y el 15,7% declara que no le importa agregar desconocidos a su Messenger.

Los juegos en red también pueden procurar el contacto con desconocidos. En este sentido, el 71,4% de los varones de 15 años que usa Internet suele jugar juegos en red. El porcentaje baja hasta el 45,5% en el caso de las féminas. Además, interrogados sobre si jugar en red les permite hacer amigos, el 41,3% de los chicos y el 31,7% de las chicas que juega esta modalidad en red, opina que sí. Es decir, es bastante probable que haya chicos y chicas de esta edad jugando con personas desconocidas y, por tanto, abriendo la posibilidad de relacionarse con ellas.

Riesgos de privacidad

Los riesgos de privacidad se refieren a la invasión de la intimidad de una persona. Ésta puede producirse mediante la petición y/o uso fraudulento de nuestros datos personales, pero también por la actuación de delincuentes informáticos, que pueden acceder y manipular el contenido de nuestro ordenador de forma indeseable.

Un dato que nos permite cuantificar el alcance de este riesgo es el que fija en el 11,1% el porcentaje de quinceañeros que ha recibido en el teléfono móvil mensajes obscenos o de personas desconocidas.

Si nos fijamos en las actitudes en cuanto a preservar la propia intimidad o la de los demás cuando se usan las TIC, podemos aportar algún dato más. El 17,5% de los congéneres de Gema y Gonzalo piensa que puede colgar cualquier foto o vídeo suyo en Internet y el 8,1% opina que puede poner cualquier foto o vídeo en el que aparezcan familiares o amigos. Por último, hay un 8,7% que no ve ningún problema en que individuos a los que no conoce de nada sepan sobre sus aficiones o su vida personal.

Riesgos comerciales

Los riesgos comerciales están derivados de la actividad publicitaria y mercantil a la que están expuestos por usar las TIC. Pueden presentarse a la hora de realizar transacciones comerciales o mediante la publicidad engañosa. Incluso consideraremos en este apartado todo lo relacionado con la piratería.

Así, tres de cada cuatro varones de 15 años que juegan con videojuegos tienen títulos pirateados y uno de cada tres reconoce que casi todos los que posee son piratas.

A lo anterior se suma que el 78,6% de los internautas de esta edad descarga música, películas y programas de internet. Puede que haya quienes lo hagan previo pago, aunque sospechamos que la mayoría serán descargas catalogadas como ilegales.

Si nos referimos ahora a las compras on-line, podemos aportar el siguiente dato: el 13,7% de los chicos y el 5,6% de las chicas de 15 años que navegan por la web han comprado o vendido artículos en algún portal de Internet tipo ebay.

Para terminar este apartado mencionaremos que un porcentaje en torno al 2% suele enviar SMS para votar en concursos televisivos o para que los textos con sus opiniones aparezcan en la pantalla del televisor mientras ven un programa.

Riesgos por uso desmedido

Calificaremos el uso como desmedido cuando tenga una duración excesiva, pero también cuando se produzca en momentos inadecuados. En esas situaciones se estará produciendo un abuso, que es la antesala de la adicción.

Los propios adolescentes reconocen que Internet puede provocar que alguien se enganche. De hecho, el 66,4% de los chicos y 78% de las chicas está bastante o muy de acuerdo con dicha afirmación.

Quizá podríamos fijar el abuso en cuanto a la duración en la línea de las dos horas diarias. Si hay individuos que superan esta barrera de manera habitual es muy probable que estén desatendiendo algunas otras facetas de su vida tan importantes y enriquecedoras como el uso de las TIC, por lo que se podría decir que abusan de estos medios y entran dentro de la categoría de individuos con riesgo de desarrollar algún tipo de desorden por adicción.

Nuestro estudio cifra en el 33,1% a los adolescentes de quince años que, entre semana, pasan más de dos horas al día usando Internet. Al llegar el fin de semana, el porcentaje crece hasta el 42,9%.

Si hacemos referencia a los videojuegos, el 25,1% de los varones de esta edad juega más de dos horas al día entre semana. Si nos vamos al fin de semana este porcentaje sube

hasta el 39,9%. En el caso de las chicas estos porcentajes son mucho menores, del 3,8% entre semana y del 13,1% el sábado o domingo.

Si, por último, nos fijamos en la televisión: uno de cada tres adolescentes de esta edad ve más de dos horas al día de televisión entre semana; proporción que aumenta ligeramente durante el fin de semana.

Riesgos por ciberbullying

Se denomina ciberbullying al uso de las pantallas, ordenador (mensajería instantánea, redes sociales o videojuegos en red) y teléfono móvil (llamadas, mensajes de texto o multimedia) para acosar a algún compañero o compañera, sometiéndole a una especie de tortura psicológica.¹¹

Algunos de los datos de nuestro estudio revelan que esta modalidad de acoso entre iguales tiene suficiente entidad como para que los educadores nos la tomemos en serio.

Si nos referimos al teléfono móvil, el 14,3% de los chicos y el 8,7% de las chicas lo han utilizado para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien. Mientras que el 7,7% de los quinceañeros se ha sentido alguna vez perjudicado con un mensaje, foto o vídeo que alguien les envió.

Si ponemos el foco en Internet, el 7,1% de los congéneres de Gema y Gonzalo reconoce que ha utilizado la Red para

¹¹Para conocer más sobre esta modalidad de acoso entre iguales puede leerse este artículo:

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=925>
(Última visita, 7 de octubre de 2009)

perjudicar a alguien mediante fotos, vídeos o comentarios. Y los que se han sentido perjudicados por este mismo motivo, se cifran en el 9,1%.

Redondeando las cifras que hemos reseñado, podríamos concluir que uno de cada diez adolescentes o reconoce que ha actuado como un acosador o se ha sentido acosado.

5. ¿QUIÉN MEDIA ENTRE ELLOS Y SUS PANTALLAS

5. ¿QUIÉN MEDIA ENTRE ELLOS Y SUS PANTALLAS

Los principales agentes que acompañan al menor en su proceso de maduración y tránsito hacia la vida adulta son la familia, la escuela y el entorno social. Es evidente que las dos primeras vienen sufriendo durante estas últimas décadas una serie de cambios que están influyendo en la educación. Pero quizá sea el entorno social, sobre todo en lo referente a los medios de comunicación, el que, para esta generación, se ha modificado de una manera más intensa y en un plazo más corto debido a la irrupción de las pantallas: los bits lo han inundado todo sin apenas darnos tiempo para pensar en lo que nos está pasando: la tecnología avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarla. Todo ello quedó reseñado en las primeras páginas de esta obra.

A lo largo de la segunda parte se han abordado con cierta profundidad aspectos relacionados con cuánto, cuándo, cómo, dónde y para qué usan los adolescentes de quince años las distintas pantallas: ordenadores, videojuegos, teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos.

En esta tercera parte discutiremos cómo se están empleando en la escuela para facilitar el aprendizaje de las materias escolares en las diversas áreas del conocimiento, es decir, su integración didáctica. Analizaremos también la mediación educativa que ejercen los padres y madres en el propio hogar, valorando si se hace un uso compartido de las TIC o si existe algún tipo de norma o regla de conducta que deban cumplir los adolescentes de la casa.

Las TIC en la escuela

Se habla de que el uso de los ordenadores en el trabajo escolar facilita la atención a la diversidad, permite el aprendizaje autónomo o autoaprendizaje y el aprendizaje activo. Sin embargo, muchas veces se olvida que tan importante como el aprendizaje de conceptos y procedimientos es el de las actitudes: los profesores no solo deben enseñar a hacer, tienen también la responsabilidad de mostrar el buen hacer. Un alumno instruido en el uso de la tecnología será capaz de hacer cualquier cosa, sin embargo sólo el que ha sido educado en su uso hará con ella cosas buenas para él y para el resto de la sociedad, evitando muchos de los comportamientos que hemos calificado en el capítulo anterior como transgresores.

Apunta Marqués que “actualmente se considera que los centros docentes deben disponer de las siguientes infraestructuras tecnológicas¹²:

- Pizarras digitales en todas las aulas de clase. Por lo menos un ordenador conectado a Internet y un videoprojector; y si es posible también un tablero interactivo (pizarra digital interactiva). [...]
- Ordenadores de apoyo en las clases. Con ellos se facilita la diversificación de tareas y trabajo de los estudiantes en grupos.
- Aulas de informática o clases informatizadas con un ordenador para cada alumno o pareja. En estos entornos se facilita el trabajo autónomo, tanto individualizado como en grupo, y la alfabetización digital de los alumnos.

¹²<http://www.pangea.org/peremarques/docs/santillana2007.pdf> (Última visita, 29 de septiembre de 2009)

- Intranet educativa, que facilita la compartición de recursos y la máxima comunicación entre la comunidad educativa del centro.
- Además se considera conveniente la existencia de biblioteca o salas de estudio con ordenadores y conexión a Internet para el trabajo autónomo de los estudiantes, y que éstos dispongan también de un ordenador conectado a Internet en su casa.”

A todo lo anterior podríamos sumar el uso didáctico de otros dispositivos como teléfonos móviles, agendas electrónicas, reproductores de MP3 o MP4, que en muchas ocasiones pueden sustituir al ordenador convencional.

Ahora bien, tan importante como la dotación tecnológica de la que dispongan los centros escolares es que los profesores y la escuela descubran y propongan los necesarios cambios metodológicos.

Para que los profesores utilicen las TIC en el aula deben querer, saber y poder. Querer es tener la audacia de lanzarse a utilizar estas tecnologías, saber es formarse en su utilización, por último, poder es que dispongan de los medios materiales necesarios.

¿Se dispone de medios tecnológicos en la escuela?

Los datos del Informe sobre la implantación y el uso de las TIC en los centros docentes de Educación Primaria y Secundaria (curso 2005-2006) son concluyentes¹³. Así, durante

¹³http://www.isftic.mepsyd.es/w3/informacion/informe_TIC/TIC_abreviado.pdf (Última visita, 29 de septiembre de 2009)

“los últimos cuatro años, un porcentaje muy elevado de centros de Educación Primaria y de Educación Secundaria ha participado en algún programa de innovación y mejora. Estos programas, en opinión de los equipos directivos, han incidido, sobre todo, en la mejora de las dotaciones, las infraestructuras y las comunicaciones, pero no lo han hecho en igual medida en la integración de las TIC a la vida diaria del centro y del aula o en el acceso a contenidos digitales”.

Un informe presentado en el IV Congreso de Educared, titulado “El docente y las TIC: presente y futuro”¹⁴, describe muy bien la existencia de suficientes medios tecnológicos en la escuela, aunque luego no se acompañe de su uso didáctico. Podemos leer: “Se detecta en los políticos y administradores educativos europeos una “cierta autosatisfacción” al comprobar los datos de ordenadores por alumno en las escuelas y la conectividad de banda ancha accesible en los centros docentes. Esta “autosatisfacción” la consideramos altamente preocupante y peligrosa pues revela que, para muchos políticos y administradores educativos, la simple compra de equipos y la posibilidad de conexión ADSL resuelve el problema de las TIC en los centros docentes. Los equipos y la conectividad son necesarios e imprescindibles pero no suficientes. Los profesores son el verdadero eje de la integración curricular de las TIC en el aula y tienen mucho que decir en este punto”.

En este sentido, a pesar de disponer de recursos tecnológicos en los centros educativos, según nuestro estudio, apenas uno de cada tres menores declara que usa Internet en la escuela (aunque el porcentaje va creciendo ya que hace dos años eran uno de cada cuatro). Interrogados sobre si en su aula

¹⁴http://www.educared.net/congresoiv/documentacion_informes01.html
(Última visita, 29 de septiembre de 2009)

hay profesores que utilizan algún recurso de Internet para explicar sus materias, uno de cada dos responde que ninguno. El resto declara que hay alguno, pero que es menos de la mitad del claustro. Por último, tan sólo el 6,8% de los adolescentes de 15 años reconocen que fue algún profesor o profesora quien le enseñó a utilizar Internet.

¿Quiere la escuela utilizarlos?

Tanto los profesores como los equipos directivos afirman que el uso de las TIC “favorecen nuevos modelos de enseñanza, que gracias a ellas se adquieren competencias decisivas, que mejoran y facilitan el trabajo del alumnado o que deberían aplicarse en todas las áreas (y no sólo en las clases de informática)”. Sin embargo no las tienen incorporadas en su práctica docente, no han realizado su integración didáctica, a pesar de que muchos de ellos usan el ordenador en otros ámbitos de su vida, incluso en su labor profesional, pero sólo en la parte vinculada a los aspectos burocráticos (informes, boletines de notas...). Las dificultades que encuentran para realizar esa integración se refieren a su baja formación, el 78,2% de los profesores así lo declara, y a la falta de tiempo para formarse, el 72,3 % de los docentes observa este impedimento.

Por lo tanto, ¿no se sabe?

Parece pues evidente que la principal barrera para el uso didáctico de las TIC sigue siendo la falta de formación de los docentes. Si hace unos años afirmábamos que los profesores se estaban resistiendo al cambio metodológico que suponía la irrupción de las TIC en el ámbito escolar hoy podemos afirmar que los docentes quieren producir este cambio, pero todavía no

saben cómo hacerlo. En palabras de Marqués (2005) “Cuando los profesores conozcan eficaces modelos de utilización didáctica de las TIC que puedan reproducir sin dificultad en su contexto (tengan recursos y formación) y les ayuden realmente en su labor docente (mejores aprendizajes de los estudiantes, reducción del tiempo y esfuerzo necesario, satisfacción personal)..., seguro que todos van a querer utilizarlas. ¿Por qué no?”.

Además, si la escuela lograra la incorporación efectiva de las TIC, como uno de los pilares de la educación y el aprendizaje es la observación de modelos a seguir, los docentes se convertirían en un testimonio de alto valor educativo en cuanto al buen uso de Internet.

¿Hay alguna diferencia entre los adolescentes si usan o no Internet en la escuela?

Intentemos responder a esta pregunta indagando en algunos de los datos sobre el uso y valoración que hacen de Internet estos dos grupos de individuos: los que usan Internet en la escuela y los que no lo hacen. Así, los individuos que utilizan la Red en el ámbito escolar:

- Lo hacen con más frecuencia en otros muchos lugares.
- Visitan en mayor proporción páginas web, incluidas las de tipo educativo y cultural.
- Es más frecuente que naveguen acompañados, especialmente por los amigos.
- No utilizan en un porcentaje superior los servicios de mensajería instantánea, los juegos en red o las redes sociales. Sí usan con más frecuencia otros muchos

servicios de Internet como el correo electrónico, la descarga de programas o contenidos audiovisuales, los foros o los blogs.

- Crean contenidos en una proporción apreciablemente mayor.
- No se diferencian del resto en cuanto a las actitudes cuando usan el Messenger. Así, por ejemplo, usan webcam o fingen ser otra persona en porcentajes similares.
- También se manifiestan en la misma proporción como autodidactas: ambos grupos han sido sus propios maestros en cuanto al uso de Internet.
- Tampoco se perciben diferencias significativas si se analiza la mediación que ejercen los padres. Quizá podamos concluir con la reflexión de que la escuela debería asumir con mayor intensidad el rol de formador de padres sobre todo en los casos en los que está posibilitando el acceso de los menores a Internet.

Familias interactivas

En el informe del grupo de trabajo “Papel de los padres en el nuevo entorno educativo”, elaborado en 2007 y presentado en el IV Congreso Internacional de Educared¹⁵, puede leerse que “la entrada de los ordenadores y de la conexión a Internet en los hogares es un proceso avanzado, que se va acelerando paulatinamente. El ordenador tiene ya una presencia importante en la vida de muchas familias, a un nivel similar al del televisor:

¹⁵http://www.educared.net/congresoiv/documentacion_informes03.html
(Última visita, 30 de septiembre de 2009)

es un elemento de ocio y trabajo importante. Sin embargo, en el entorno familiar, el uso del ordenador con finalidades educativas es muy limitado, debido a que: en muchos casos la compra se realiza a instancias del niño, que tiene sus propios objetivos de uso; los padres y madres tienen un conocimiento limitado de su uso y se ven incapaces de impulsar y fomentar el ordenador como herramienta de aprendizaje”.

El papel de la familia es de importancia capital para moderar y modelar el uso y acceso a las pantallas por parte de los jóvenes. En ella se satisfacen diversas necesidades: se dedica tiempo y atención a la cada vez más amplia oferta televisiva, se navega por Internet, se destina parte del tiempo de ocio a jugar con videojuegos, se proporcionan teléfonos móviles a sus distintos miembros, etc. Bajo esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde el joven accede a las pantallas y también adquiere, por interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre su uso. De hecho, tal y como ponen de manifiesto los datos de nuestro estudio, el hogar es el entorno natural donde se produce el mayor uso y contacto con las pantallas.

Ahora bien, siendo cierto que la mediación frente a medios convencionales como la radio o la televisión es posible, porque se basa en la experiencia de los propios padres (que, a su vez, fueron educados por los abuelos), frente a las nuevas pantallas, como Internet, videojuegos, móviles, etc., los jóvenes van por delante, hecho que sitúa a los progenitores en clara desventaja e, incluso, puede llegar a cuestionar su autoridad para ejercer cualquier mediación.

La investigación realizada nos permite conocer algunos comportamientos paternos y maternos que nos permitirán arrojar algo de luz sobre la siguiente cuestión: ¿en los hogares españoles en los que convive algún adolescente de quince

años, se está produciendo algún tipo de mediación educativa familiar a la hora de utilizar estas pantallas?

Pero antes, intentemos hacer una clasificación de las posibles formas de realizar esta mediación. Podemos establecer tres categorías:

- 1. Mediación activa:** la más recomendable desde el punto de vista educativo. Implica cierto grado de intervención de los progenitores cuando sus hijos están utilizando las pantallas. El ejemplo más eficaz de mediación activa sería compartir con ellos momentos de uso: navegando por internet, jugando con la videoconsola, viendo la televisión. Otras actitudes en sentido activo serían: preguntar por lo que se está viendo o haciendo, echar un vistazo mientras están usando la pantalla o estar en la misma habitación. También podríamos clasificar en esta categoría las prohibiciones razonadas.
- 2. Mediación pasiva:** se trataría de revisar lo realizado a posteriori, bien mediante preguntas o mediante ayudas técnicas (software de control, verificar el historial de navegación, revisar la bandeja de entrada del correo, etc.). Es mucho menos recomendable porque sitúa al hijo o a la hija bajo sospecha (interrogatorios, registros, etc.). En esta misma categoría podríamos situar a los progenitores que prohíben el uso de las TIC sin explicar el porqué de tal medida.
- 3. Mediación nula** o ausencia de mediación: la menos recomendable porque deja al chico totalmente desprotegido.

Comentemos algunos datos para verificar la percepción que tienen los adolescentes sobre la mediación que realizan sus progenitores.

¿Comparten los progenitores con sus hijos el uso de las TIC?

Como hemos dicho, hacer un uso compartido de las TIC es la mejor manera de mediar activamente entre los adolescentes y sus pantallas. Esto no significa que haya que estar siempre a su lado. Pero, sólo si han visto actuar alguna vez a algún adulto ante las diversas situaciones de riesgo que se presentan al usar estas tecnologías, podrán tener un referente válido. Comentemos algún dato:

- La presencia del padre o la madre es en general baja, aunque se percibe un ligero aumento, posiblemente porque la brecha digital se va cerrando y cada vez hay más información y prevención sobre los riesgos de un uso inadecuado de las pantallas.
- Interrogados sobre si comparten el uso de Internet con su padre o madre casi el 15% respondían afirmativamente, como comentamos en un capítulo anterior.
- Si la pregunta se refiere a la televisión, el porcentaje aumenta mucho, superando con creces el 50%, dándose además la circunstancia de que es más habitual la presencia de la madre, llegando a ser del 75,1% en el caso de las chicas de 15 años.
- Si, por último, analizamos el uso compartido de la videoconsola, uno de cada diez adolescentes que juega videojuegos lo hace alguna vez con alguno de sus progenitores.
- Podemos concluir que hay bastante acompañamiento en el caso de la televisión pero muy escaso en las otras dos pantallas: videoconsolas y ordenadores.

¿Es el uso de las TIC motivo de discusión en el hogar? Mediación pasiva.

Entendemos que la discusión es una forma de mediación pasiva porque, en general, suele producirse a posteriori, es decir, una vez que el adolescente ha hecho algo que sus progenitores consideran inadecuado. En este sentido:

- Uno de cada tres quinceañeros discute con sus padres por el uso que hace de Internet. El motivo más habitual es la cantidad de tiempo que le dedica, algo que reconocen tres de cada cuatro de los que afirmaban discutir. Le sigue el momento del día en el que se produce la conexión, lo dice uno de cada tres. Por último, el 15,7% discute por lo que hace cuando está conectado.
- El teléfono móvil es motivo de conflicto para el 17,1% de los congéneres de Gema y Gonzalo, siendo más habitual en el caso de las chicas: para ellas, la proporción es de una de cada cuatro. El principal motivo de discordia es el gasto que origina.
- En cuanto al uso de videojuegos, uno de cada cuatro chicos reconoce algún conflicto familiar. La razón fundamental para el 82,2% de los jugadores es el tiempo que les dedican; le siguen, el momento en el que juegan (33,5%) y el tipo de videojuego (18,5%). Las chicas discuten en una proporción mayor (88,5%), lo que no deja de resultar curioso, porque ellas juegan menos. Los motivos que alegan para justificar el conflicto son el tiempo que juegan (68,5%), el momento (42,5%) y la temática del videojuego (20,7%).

- Por último, en lo que se refiere a la televisión, el 15,6% de los varones y el 12,8% de las féminas, discute con sus progenitores. Para los chicos lo más habitual es que la batalla esté centrada en el tiempo que pasan frente a la pantalla, lo reconocen el 63,9% de los que discuten por algún motivo. Este porcentaje crece en el caso de las chicas hasta el 77,5%. La segunda causa de discordia es el momento en que se sientan ante la pantalla y es más habitual en los varones (40,3%) que en las chicas (27,0%). El programa que ven origina la disputa en el 18,3% de los casos para los chicos y en el 25,7% para el otro sexo.

¿Hay cosas prohibidas?

Veamos algunos datos referentes a prohibiciones explícitas a la hora de usar las TIC, lo que podría considerarse una forma de mediación pasiva si no se dan explicaciones o activa si se argumentan.

- Uno de cada dos padres advierte a sus hijos de que no deben comprar (56,6%) o dar información personal (48,5%) cuando usan Internet.
- Uno de cada cinco reconoce que si sus progenitores conocieran la temática de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.
- Uno de cada cuatro tiene censurado algún programa de televisión. Los más prohibidos son, por este orden, películas (37,8%), programas del corazón (36,1%), Reality Shows (32,3%) y series de televisión (32,2%).

¿Hay progenitores que no realizan ningún tipo de mediación? Ausencia de mediación

Por último, vamos a comentar algún dato relacionado con la ausencia de mediación.

- En cuanto al uso de Internet, uno de cada cuatro internautas de 15 años puede hacer lo que quiera (navegar en cualquier web, bajar programas, comprar, chatear, etc.), porque nadie le ha prohibido nada.
- Uno de cada tres declara que sus padres no hacen nada cuando usa la Red: ni comparten momentos de uso, ni preguntan por lo hecho, ni están presentes, ni tan siquiera miran aunque sólo sea un momento para ver qué está haciendo.
- Dos de cada tres no discute por nada relacionado con el uso de Internet.
- Tres de cada cuatro no percibe ningún tipo de censura a la hora de ver la televisión.

¿Qué supone constituirse como familia interactiva?

Discutamos ahora si el hecho de que los padres se impliquen en el uso de las TIC en el hogar supone algún cambio de actitud de los hijos en su relación con las pantallas: ¿qué ventajas educativas tiene que un padre o una madre compartan en alguna ocasión el uso de Internet con sus hijos?, ¿es conveniente que los progenitores jueguen con las videoconsolas junto a sus retoños?

Padres que navegan con sus hijos

Vamos a observar si existen diferencias entre los chicos y chicas cuyos padres comparten en algún momento el uso de Internet con ellos, y aquellos que nunca han tenido a alguno de sus progenitores como compañero de singladura en el ciberespacio.

El porcentaje de quinceañeros que accede a páginas web con contenidos culturales o educativos es mayor si su padre o madre navegan en alguna ocasión con ellos. Así, los culturales aumentan del 10,0% que se registraba al tener en cuenta a toda la población, al 13,9% para los que comparten a veces el uso de Internet con alguno de sus progenitores. Los educativos crecen todavía más, pasando del 12,3% al 21,8%. En cuanto al acceso a páginas clasificadas para adultos, se registra un ligero descenso desde el 35,6% hasta el 32,7 para los varones de 15 años que comparten el medio alguna vez con sus padres.

También se constatan diferencias al observar el porcentaje de individuos que tiene instalado algún software que filtre contenidos potencialmente dañinos. Para el conjunto de la población de quince años es del 18,1%, frente al 20,3% de aquellos que tienen alguna vez a su padre o madre como compañeros de viaje.

El porcentaje de autodidactas, es decir de aquellos que han aprendido solos a usar Internet, desciende de manera apreciable desde el 78,4% si consideramos a todos los individuos de esta edad, hasta el 69,2% para los que están acompañados en alguna ocasión. De forma paralela, crece el tanto por ciento que tuvo a alguno de sus ascendientes como instructor, pasando del 7,4% al 13,3% para los padres, y del 2,2% al 3,7% para las madres.

Si atendemos ahora a lo que hacen los padres mientras los hijos navegan por Internet, encontramos también diferencias apreciables, que pueden observarse en la siguiente tabla.

¿Qué hacen tus padres mientras navegas por Internet?	Porcentaje para toda la población de quince años	Porcentaje entre los que comparten el uso con sus progenitores
Me preguntan qué hago	42,4%	51,4%
Echan un vistazo	39,1%	48,2%
Me ayudan, se sientan conmigo	6,7%	17,1%
Están en la misma habitación	10,6%	22,9%
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia...	12,6%	20,0%
Me recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a Internet	11,0%	17,1%
No hacen nada	33,4%	22,4%

Los datos hablan por sí solos. La mediación activa, la más recomendable desde el punto de vista educativo, la que conlleva alguna intervención de los progenitores mientras sus hijos están utilizando las pantallas, crece de manera considerable entre aquellos que comparten en algún momento el uso de la Red. Por el contrario, la mediación nula, la de aquellos que no hacen nada, desciende más de diez puntos.

Padres que juegan con sus hijos

Si los padres se sientan frente a la videoconsola para jugar con sus hijos se observan algunas diferencias en cuanto a la mediación educativa que ejercen. Así, la percepción de que los

padres saben de qué van los videojuegos aumenta desde el 74,5% para el conjunto de los quinceañeros hasta el 86,1% de los que reconocen a sus padres como jugadores.

La sensación de estar transgrediendo por utilizar videojuegos “prohibidos” aumenta entre los que reconocen jugar con sus progenitores, pasando del 23,2% al 36,2%.

Por último, si los padres juegan se discute mucho menos por el tiempo que le dedican sus hijos (55,4% frente al 89,0%), pero mucho más por el momento en que juegan (56,7% frente al 34,9%). Sin embargo, la discusión originada por la temática o contenido de los videojuegos es similar, en torno al 20%.

6. UNA GUÍA BREVE A MODO DE CONCLUSIÓN

6. UNA GUÍA BREVE A MODO DE CONCLUSIÓN

Hemos visto cómo son los chicos y chicas de quince años, qué pantallas tienen y qué hacen con ellas. Hemos considerado también qué tipo de mediación educativa reciben tanto en la escuela como en el hogar. Propongo a modo de colofón una guía breve para orientar hacia el bien el uso de las TIC.

Está destinada a padres y madres de familia, profesores y profesoras, preocupados por la educación para el buen uso de las pantallas de las que hemos venido hablando: Internet, móviles, videojuegos, televisión y las nuevas formas de relacionarse (Messenger, Chat y redes sociales). Se trata de una síntesis fruto de la lectura de lo aportado por otros muchos autores, de la reflexión personal y de las numerosas sugerencias recibidas en las horas que he compartido con multitud de madres y padres españoles y de otros países iberoamericanos. Con todo ello, en el Foro Generaciones Interactivas elaboramos esta guía, que ya ha sido distribuida en forma de folleto en diversos países de Iberoamérica.¹⁶

Creo que esta serie de consejos sencillos y fáciles de incorporar en el día a día puede reportar grandes beneficios en la educación de la prole. Así lo espero, porque no tengo ninguna duda de que la calidad de la sociedad del futuro tendrá mucho que ver con el uso que hagan los niños y niñas de todas estas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento.

¹⁶Puede descargarse desde: www.generacionesinteractivas.org

ESCUELA PARA PEQUEÑOS NAVEGANTES

Mediante la red Internet, millones de personas acceden a mucha y variada información, utilizan múltiples servicios y se comunican de manera sencilla, cómoda y barata, con cualquier persona sin importar su localización geográfica.

Hábitos de consumo

Tiempo

Cada vez más, los niños dedican parte de su tiempo libre a conectarse a la Red en busca de entretenimiento.

Compañía

Aunque hay menores que acceden a Internet acompañados, la mayoría lo hacen en solitario.

Localización

Cada vez son más los niños que tienen ordenador en su propia habitación o en la de algún hermano.

Contenidos

La gran mayoría de los menores que acceden a la Red lo hacen en busca de entretenimiento. Lo más solicitado, los lugares y las aplicaciones que les permiten mantener o aumentar su red social: salas de chat, Messenger, comunidades virtuales, etc.

Multitarea

Internet permite interactuar con otras pantallas. A la vez que se accede se puede estar con la televisión de fondo, con el móvil, jugando a videojuegos o, incluso, haciendo los deberes escolares.

Percepción del medio

Los menores piensan que son los que más saben sobre Internet en su hogar. Nadie les ha enseñado a usarlo y se consideran los expertos de la casa.

La gran mayoría de los niños que usan Internet son conscientes de que se trata de algo muy útil. Sin embargo, no todos la consideran imprescindible. Algunos lo llegan a ver, incluso, como un capricho.

Oportunidades

Ciñéndonos tan sólo al ámbito educativo, Internet permite instruirse de manera entretenida. Además, facilita la participación de padres e hijos en actividades conjuntas. La continua actitud de búsqueda que debe mantener el niño frente a Internet puede favorecer su curiosidad por el conocimiento y su desarrollo intelectual. Por último, es muy sencillo que el menor pueda elaborar sus propios contenidos: crear un blog, participar en una red social adecuada a su edad, mantener un sitio web... lo que fomenta su creatividad y su responsabilidad.

Riesgos

Los riesgos podrían ceñirse a tres ámbitos: la exposición a contenidos nocivos, la excesiva dedicación horaria y la posibilidad de contactar con personas potencialmente peligrosas para su integridad física o psíquica.

Internet pone al alcance de los menores con gran facilidad páginas cuyos contenidos son inadecuados, incluso para los mayores, muchas de ellas en el límite de lo legal.

El poder de atracción de la herramienta hace que haya menores que se conecten en su tiempo libre a Internet, en detrimento de otras opciones como dormir, relacionarse con los próximos (familiares y amigos) o participar en otras actividades destinadas al ocio (escuchar música, leer un buen libro, practicar algún deporte, etc.)

La sencillez y gratuidad de muchas páginas destinadas a la comunicación de los internautas puede impedir la comunicación directa y cara a cara entre las personas, al mismo tiempo que facilita el contacto con desconocidos, lo que puede resultar peligroso.

Algunos consejos

Conoce el medio

Sé el primer navegante: accede a la Red y descubre todas sus posibilidades.

Sé tú su referencia

De cómo uses Internet dependerá cómo lo harán ellos.

Uso conjunto

Navega con tus hijos: descúbreles sus muchas utilidades.

Involúcrales en la selección de contenidos. Si algo llama su atención o les sorprende, lo mejor es que te lo cuenten y lo analicéis juntos.

Más vale prevenir

Adviérteles sobre las trampas más comunes en Internet: no deben dar datos personales o familiares, responder a mensajes

de origen desconocido, concertar citas con personas que sólo han conocido en Internet, etc.

Cada cosa en su sitio

Sitúa el ordenador en un lugar común de la casa. Si está en su habitación no podrás controlar el uso que hacen del medio.

Utiliza ayudas tecnológicas

Usa algunas herramientas técnicas para asegurarte la mejor calidad posible de los contenidos a los que accedéis en el hogar, las aplicaciones que usáis y el tiempo que le dedicáis (filtros de contenidos, bloqueo de aplicaciones, software de control temporal) Todos lo agradeceréis.

Conviértete en “cibercentinela”

Si encuentras algún contenido ilegal, denúncialo en algunas de las páginas destinadas a ello.

Internet es un medio, no un fin

No tiene ningún sentido conectarse sin saber para qué lo hago: esta navegación sin rumbo suele desencadenar muchos naufragios.

MOVILÍZATE

La telefonía móvil facilita la comunicación entre personas, gracias a ella podemos hablar o enviar mensajes a cualquier persona desde cualquier lugar. Pero el móvil es mucho más que eso: permite conectarse a Internet, jugar, escuchar música, grabar vídeos, hacer fotos, descargar o intercambiar archivos... ¿Te has parado a pensar qué uso hacen de él los menores y qué consecuencias tiene?

Hábitos de consumo

La mayoría de los menores dispone de móvil y lo mantienen operativo a todas horas y en todos los lugares.

Al contrario de lo que ocurre con otros aparatos, son los progenitores los que con razones como “así lo tengo localizado” o “puede ponerse en contacto conmigo en caso de emergencia”, proporcionan a sus hijos más pequeños el acceso a estos dispositivos. Ahora bien, la realidad indica que el uso que se hace de él no se corresponde con esta necesidad inicial de comunicación con los padres. Los menores usan el móvil para mantenerse en contacto con sus amigos mediante envío de SMS o llamadas perdidas, o como aparato destinado al ocio.

Oportunidades

El móvil permite a los padres ponerse en contacto en cualquier momento con sus hijos. Asimismo, los menores pueden comunicarse con sus padres o amigos en caso de necesidad. Esto proporciona seguridad y tranquilidad.

El móvil tiende a ser la única pantalla, pues con él se pueden realizar muchas de las cosas para las que antes se requerían

diversos aparatos: cámara de fotos o vídeo, reproductores de mp3, radio, agenda electrónica, conexión a Internet, etc.

Riesgos

Dependencia

Muchos menores afirman sentirse intranquilos y ansiosos cuando se ven obligados a prescindir del móvil. Los expertos estiman que ya existen dos adictos por cada mil personas que usan la telefonía móvil. A diferencia de otras adicciones, la edad de inicio es muy baja, debido al fácil acceso que los menores tienen a este sistema de comunicación y a que no existe un efecto de rechazo social a su uso.

Acceso a contenidos nocivos

El móvil puede permitir que los menores accedan a contenidos nocivos o incluso ilegales. Estos son algunos ejemplos:

- Servicios premium –logos, animaciones, vídeos, salvapantallas- de mal gusto o, incluso, pornográficos.
- Acceso a Internet, por lo que todo lo bueno y lo malo de este medio tiene una ventana abierta en la pantalla del teléfono.
- Intercambio de archivos multimedia cuyo contenido es, en muchas ocasiones, grosero, pornográfico o, incluso, ilegal.

Consumismo

Los menores no suelen ser conscientes del gasto que supone usar un móvil, muchas veces porque no se hacen cargo de él. Esto les lleva a consumir muchos productos o servicios de los que podrían prescindir.

También, suelen cambiar el móvil con demasiada frecuencia, buscando poseer el modelo con tecnología más avanzada y diseño más moderno.

Además, la pantalla del teléfono móvil se ha convertido en una ventana abierta a la publicidad de cualquier tipo de servicio.

Contacto con indeseables

Muchos menores facilitan su número de móvil a desconocidos. Algunos de ellos han sufrido después algún tipo de acoso sexual.

Bullying electrónico

El móvil puede emplearse para ejercer bullying o acoso escolar. Hay menores que lo emplean para enviar mensajes amenazantes o insultantes a otros. También distribuyen fotos o vídeos de compañeros con el objetivo de burlarse de ellos. Todo indica que esta modalidad de acoso está en aumento.

Rendimiento escolar

La mayoría de los menores no desconecta el móvil mientras estudia o hace la tarea escolar. Hay bastantes que también lo usan mientras están en el colegio. Esto puede producir una disminución del rendimiento escolar por falta de concentración en la tarea.

Sueños perturbados

Es muy habitual que los menores estén pendientes del móvil cuando ya están en la cama. Esto causa perturbaciones en el sueño que, mantenidas en el tiempo, pueden deteriorar su salud.

Algunos consejos

- Piensa si realmente el menor necesita el móvil. Si la respuesta es afirmativa, piensa si lo necesita a todas horas o sólo en algunas ocasiones. Piensa también qué tipo de teléfono sería suficiente para cubrir esas necesidades.
- Haz una lista de las situaciones en las que sí sería conveniente que el menor dispusiera del teléfono. Consensua esta lista con el propio menor.
- Opta por un sistema de pago que permita controlar el gasto y las llamadas realizadas.
- Fomenta el binomio responsabilidad-privilegio. El gasto del móvil lo debe sufragar el niño. El móvil se usará mientras se haga buen uso de él, si se usa mal será confiscado durante cierto tiempo.
- Muestra al menor que existen otros medios de comunicación entre personas: correo electrónico, teléfono fijo, postales y cartas.
- Crea una cultura de uso del móvil. En ello, como siempre en educación, los padres deben ir por delante, dando ejemplo, pautas y criterios: cuándo y dónde hay que apagar el móvil, cuándo y cómo se responde a las llamadas.

¿SABES A QUÉ JUEGAN TUS HIJOS?

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, no podrían vivirse en la realidad. Puede jugarse sólo o acompañado por otros muchos jugadores, que pueden estar presentes u on-line. Para ello se usan diferentes dispositivos electrónicos: ordenador, consola, teléfono móvil, etc.

Hábitos de consumo

Tiempo

El consumo de videojuegos crece continuamente en todos los sectores de la población. Prácticamente todos los menores juegan. Lo utilizan más los varones. Se juega más durante el fin de semana.

Compañía

Aunque hay quienes juegan acompañados por amigos o hermanos, la mayoría lo hacen también en solitario. Son muy pocos los padres que juegan con sus hijos.

Localización

Dentro del hogar se suele jugar en la sala de estar y en la habitación del menor. Esta última opción conlleva el riesgo de que los padres desconozcan con qué juegan, cuándo juegan y durante cuánto tiempo.

Contenidos

Aunque hay muchos videojuegos excelentes, también es cierto que hay algunos cuyos contenidos son inadecuados.

Hay menores que acceden con facilidad a videojuegos no aptos para ellos, con altas dosis de violencia, sexo o incitación al consumo de drogas. Ellos mismos reconocen que si sus padres conocieran su contenido no les dejarían utilizarlo.

Percepción del medio

Buena parte de los niños y jóvenes reconoce la influencia, en ocasiones negativa, que ejercen los videojuegos en sus vidas.

Algunos consideran que usar videojuegos les quita tiempo para estudiar, para estar con la familia o para estar con sus amigos.

También los hay que consideran estar “enganchados” al videojuego, sensación que disminuye con la edad.

Por último, hay quienes opinan que el videojuego puede hacerles más violentos, aunque esta percepción también disminuye con la edad.

Oportunidades

Si se juega acompañado, son una forma de participar en actividades comunes y fomentar el contacto social con iguales.

Además de divertir, fomentan la adquisición de habilidades intelectuales y psicomotoras. Tienen un importante potencial educativo: pueden estimular la lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta o la tolerancia ante el fracaso.

Riesgos

Si se utilizan en exceso pueden llevar al aislamiento del menor dañando sus relaciones sociales y afectando negativamente a su rendimiento académico. La pérdida de control por parte del jugador puede desembocar en algún tipo de conducta adictiva.

Si sus contenidos son inadecuados, además de herir la sensibilidad del menor, pueden fomentar ideas y conductas inapropiadas.

Algunos consejos

Controle el tiempo y el momento de uso del videojuego.

Es importante que los niños utilicen los videojuegos durante un período de tiempo razonable. No es posible hablar de una cifra exacta, ya que dependerá de factores como la madurez del niño, el tipo de videojuego, si juega solo o acompañado, etc.

También habrá que prestar atención al momento en el que se juega: nunca debería reemplazar a otras actividades como hacer los deberes escolares, estar con la familia, hacer deporte, etc.

Conozca el contenido del videojuego.

Es fundamental saber de qué tratan los videojuegos que utilizan los niños y a qué tipo de contenidos están expuestos. Por lo tanto, será bueno que conozcamos la valoración que hacen los fabricantes en virtud del código PEGI, en Europa (www.pegi.info) o ESRB en los Estados Unidos (www.esrb.com)

Tenga cuidado con los videojuegos piratas porque no contienen referencias visibles sobre su temática o la edad recomendada

por los fabricantes. Lo mismo podríamos decir de los videojuegos que se juegan en Internet. Estos últimos, además, son especialmente “adictivos” y pueden permitir que el menor se relacione con desconocidos.

Fomento otras actividades de ocio

Puede ocurrir que el niño recurra al videojuego como forma de entretenimiento, “porque no tiene otra cosa que hacer”. En cambio, si se le ofrece un abanico diverso de actividades alternativas, bien sean en familia o no, el videojuego será una opción de ocio más dentro de una amplia gama.

Detecte situaciones de riesgo

Es importante estar atento ante los problemas que puedan estar surgiendo por un uso inadecuado de los videojuegos. ¿Tiene cambios bruscos de humor enfadándose en exceso cuando pierde, cuando algo no funciona bien o cuando se le priva de jugar? ¿Su rendimiento escolar ha caído notablemente? ¿Juega de forma compulsiva?

Estar alerta es vital para que la relación de nuestro hijo con el videojuego no se convierta en un problema. Si hay alguna sospecha, buscar la ayuda de algún experto (educador, psiquiatra, etc).

TELESPECTADORES INTELIGENTES

La televisión es el medio audiovisual por excelencia. Es difícil imaginar un hogar sin su presencia y es frecuente que existan varios receptores. Difunde modas y condiciona la forma de hablar, vestirse, comportarse o jugar. Por ello, es un electrodoméstico cuyo consumo merece una reflexión pausada.

Hábitos de consumo

Tiempo

Parece que los niños y niñas empiezan a reducir el tiempo que le dedican a la televisión, aunque sigue siendo importante.

Es muy común encender la televisión en cuanto se llega a casa.

Compañía

Los niños suelen estar solos ante el televisor.

Localización

Cada vez son más los hogares que disponen de dos o más receptores de televisión, por lo que muchos niños disponen de uno en su habitación. Aunque la sala de estar es el lugar más habitual para verla.

Contenidos

Se detecta un notable descenso en los programas destinados al público infantil. En su lugar han ido apareciendo series de televisión que combinan temáticas referidas a las aficiones de este público protagonizadas por personajes atractivos con una vida idealizada, que adquieren el status de ídolos. La influencia

de la clase o la pandilla es crucial en la elección que hacen los niños y adolescentes de los contenidos televisivos.

Multitarea

Resulta bastante habitual que los niños y jóvenes realicen otras actividades a la vez que ven la televisión, fundamentalmente comer, jugar y hacer los deberes.

Percepción del medio

Los menores piensan que deciden tanto como sus padres sobre los programas que se ven en el hogar y discuten con ellos por el número de horas que ven la televisión y no tanto por los contenidos.

Tienen la percepción de que apenas hay programas específicamente para ellos en la televisión, lo cual no les impide verla o mantener la costumbre de encenderla nada más volver de colegio.

Oportunidades

La televisión es principalmente información y entretenimiento. Como ventana abierta al mundo nos permite conocer nuestra propia sociedad, con sus valores y costumbres, así como formas de vida de otras sociedades. Nos traslada a lugares lejanos o nos transmite conocimiento de nuestro mundo actual. Además, entretiene.

Compartir tiempo de televisión en familia favorece el encuentro entre padres e hijos. Puede ser una oportunidad para comentar temas de actualidad, conocer los gustos y opiniones de nuestros hijos, fomentar su espíritu crítico y transmitir valores.

Riesgos

Los menores cuando ven la tele suelen aprender por imitación, por admiración o por creencia. Toman la televisión o lo que en ella se presenta como una fuente de imitación más. ¿Cuántas veces ha visto a su hijo jugar a su serie de dibujos favorita o repetir una frase que ha podido escuchar en boca de sus personajes preferidos? Teniendo en cuenta que en la televisión además de contenidos adecuados existen otros menos recomendables, los menores pueden tomar ciertos comportamientos como algo normal o aceptable, sobretodo si sus protagonistas son personajes admirados. Por otro lado, la información que los menores reciben a través de la televisión suelen considerarla como creencia y no suele ser objeto de crítica alguna por su parte.

Algunos consejos

Conozca sus gustos

Interésese por los programas que más les gustan. ¿Los hechos, valores y actitudes que reflejan son adecuados para su edad y están en consonancia con los valores y actitudes que usted desea transmitirles?

Confeccione un menú televisivo semanal

Establezca normas de uso, tanto en contenidos como en cantidad. Defina el tipo de programas que pueden ver. Limite el tiempo de televisión; los niños que la ven en exceso tienen un peor rendimiento escolar, leen menos, descuidan sus relaciones familiares y sociales y tienen más probabilidades de desarrollar sobrepeso.

Haga de la televisión una actividad compartida

Vea la televisión con sus hijos: es una oportunidad única para reforzar los vínculos familiares, hablar de ciertos temas, debatir sobre lo que ven, transmitir valores y ayudarles a desarrollar un espíritu crítico.

Proponga otras actividades

Proponga a sus hijos actividades igualmente atractivas y gratificantes, que impliquen contacto con la familia, con niños de su edad, con la naturaleza o la actividad en el exterior, que favorezcan sus aficiones deportivas o artísticas, y que complementen la formación que reciben en la escuela.

Ponga la televisión en su lugar y en su momento

No ponga una televisión en la habitación del menor, de lo contrario fomentará su aislamiento y estará dejando en sus manos la decisión sobre lo que puede ver y a qué horas lo hace. Se expone a que no duerma lo suficiente y a que vea programas para adultos. Es mejor que esté en un espacio común que sirva de punto de encuentro para toda la familia.

Apague la televisión durante las comidas y mientras sus hijos hacen las tareas del colegio. Evitará distracciones, favorecerá los vínculos familiares, transmitirá mejores hábitos alimenticios y aumentará el contacto con sus hijos.

DIME CON QUIÉN ANDAS...

Internet permite establecer relaciones con cualquier persona del mundo. Los medios más utilizados por los menores son el Chat, el Messenger y las redes sociales.

Para acceder a un Chat sólo hace falta tener conexión a Internet en el ordenador, el móvil o la videoconsola. Desde el portal correspondiente se descarga y se instala la aplicación para poder utilizarlo. En la mayoría de los casos, son de libre acceso, por lo que es posible relacionarse con personas totalmente desconocidas. Se suelen ordenar en distintas salas en función del tema que tratan (deportes, sexo, amistad, aficiones, etc.).

El Messenger es un sistema de mensajería instantánea, por lo que necesita de una cuenta de correo electrónico. La comunicación está restringida a aquellas personas que se encuentren en la lista de contactos, por lo que, en primera instancia, es entre conocidos. Instalando una webcam los interlocutores pueden verse.

Las redes sociales se crean en Internet de forma espontánea entre amigos o conocidos que invitan a otros a formar parte de la red. Sus miembros pueden intercambiar fotos, vídeos, mensajes, etc.

Hábitos de consumo

Tiempo

La relación social on-line suele ocupar gran parte del tiempo libre del menor. Además, compite con otras actividades como estudiar, relacionarse cara a cara o practicar algún hobby o actividad deportiva.

Compañía

Al igual que ocurre con el acceso a Internet, muchos menores utilizan estos medios en solitario. La relación on-line normalmente es con personas conocidas, aunque es bastante sencillo llegar a establecer contactos con desconocidos.

Localización

El ordenador que suelen emplear suele encontrarse con mucha frecuencia en el dormitorio del menor.

Contenidos

Normalmente suelen ser conversaciones banales, en ocasiones con un tono desenfadado o, incluso, grosero. En los textos, las normas léxicas y ortográficas brillan por su ausencia. Los vídeos y fotografías que se intercambian pueden llegar a ser bastante inconvenientes.

Multitarea

Habitualmente estos medios se utilizan a la vez que se están realizando otras tareas. Se suelen mantener varias conversaciones simultáneas con distintos interlocutores.

Percepción del medio

Si normalmente los menores consideran que sus padres son inexpertos en el uso de la red, esta sensación es mayor en el caso de estos medios de relación social. Los padres rara vez los han usado, por lo que los menores los contemplan como un lugar libre, no sometido a ningún tipo de norma y sobre el que no han recibido ningún tipo de mediación educativa.

Oportunidades

Estos medios permiten el contacto con muchas personas que pueden ser de ayuda cuando se requiera.

Facilita la relación con amigos, familiares o conocidos que se encuentran distantes.

Pueden permitir la práctica de idiomas y el conocimiento de otras culturas.

Riesgos

Los expertos advierten que estas aplicaciones de Internet que tienen que ver con la relación humana son las más de mayor potencial adictivo.

Los menores suelen poner información confidencial al alcance de cualquiera. Además, suelen expresar sus sentimientos sin pudor.

Entre los contactos que se van añadiendo puede colarse algún desconocido potencialmente peligroso.

Como toda actividad desarrollada en la Red, puede poner al alcance contenidos inadecuados.

Puede haber menores que se sientan despreciados o rechazados por sus iguales al ser expulsados de la red de contactos.

Existen casos de acoso a terceros empleando estos medios, por ejemplo, difundiendo información injuriosa.

Algunos consejos

Evitar los chats abiertos

Desde ellos es muy fácil acceder a contenidos inadecuados (conversaciones, enlaces...) y contactar con desconocidos.

Preservar la intimidad

Explicar al menor que cualquier cosa que ponga en la red –textos, imágenes, vídeos, etc.- está al alcance de cualquier persona. El uso que después haga de dicha información está fuera de nuestro control.

Lugar, momento y duración

Hay que pactar con el menor dónde, cuándo y cuánto va a utilizar estos medios de relación. El menor debe percibir que su uso está limitado a lo que establezcan los padres.

Revisar la lista de contactos

Los padres tienen la obligación de conocer con qué personas se está relacionando el menor. Por ello, deben pedirle que dé razón de cada uno de sus contactos. Sospechar de listas demasiado largas, porque puede haberse colado algún desconocido. Obligar a que se eliminen aquellos que nos parezcan inadecuados.

No quedar con desconocidos

Hay que asegurarse de que el menor no está concertando citas con personas de las que sólo conoce lo que dijeron o escribieron en Internet. Aclárales, desde el principio, que no queden nunca con nadie y, mucho menos, a solas. Por supuesto, también deben rechazar peticiones de usuarios anónimos o desconocidos.

Fomenta la relación cara a cara

Está muy bien establecer relaciones mediante la red, pero el menor también debe relacionarse con sus iguales en el “mundo real”. Explícale que la timidez no se vence en un Chat sino en el cara a cara. Además, esta es la única manera de conocer realmente a una persona: mirándole a los ojos mientras le hablas, viéndole cómo reacciona ante tus palabras.

Instala software de seguridad y control

Instala herramientas de protección del ordenador: antivirus, cortafuegos, etc. Así como otras de control de uso de Internet: filtro de contenidos, bloqueo de servicios, control temporal, etc.

Una descripción de cómo son los adolescentes de la Generación Interactiva, qué pantallas utilizan, qué hacen con ellas y cómo es la mediación que ejercen la familia y la escuela. Todo ello acompañado de una reflexión educativa y una serie de consejos prácticos para padres, madres y educadores en general.

Fernando García Fernández, director pedagógico del Foro Generaciones Interactivas, nació en Ordizia (Guipúzcoa) en 1964. Desde hace 20 años es profesor en el Colegio Irabia de Pamplona. Ha publicado numerosos artículos y varios libros sobre educación. Ha impartido conferencias, cursos y talleres en España e Iberoamérica. Está casado y tiene cuatro hijos.