



Tendencias

La edad de acceso a las nuevas tecnologías

CONECTADOS desde la cuna

La expansión del ocio digital en los hogares fomenta el acceso temprano a la tecnología

ALICIA RODRÍGUEZ DE PAZ
 Madrid

Los dos años y medio de vida de Mario no son óbice para que se aferre con pericia al ratón del portátil de sus padres, mientras pide con insistencia que le pongan a Pocoyó en la "tele pequeña". Por supuesto, no sabe teclear youtube.com en la pantalla ni localizar un vídeo de su héroe preferido, pero tiene muy claro que hay que encender el ordenador y trastear en él para que aparezcan los dibujos animados con los que le gusta divertirse.

La edad de acceso a las nuevas tecnologías ya ha alcanzado incluso a pequeños que aún duermen en una cuna. "Ya es relativamente habitual que niños de dos años y medio o tres, con ayuda de un adulto, empiecen a mover el puntero en la pantalla gracias al ratón", explica el especialista en internet y las nuevas tecnologías Enrique Dans.

¿Cómo han llegado internet, los ordenadores, las consolas o los teléfonos móviles a edades tan tempranas? "Ha sido posible a medida que los hogares están más equipados y el uso cada vez más sencillo de la tecnología. Y lo que es fundamental, a diferencia de lo que pasaba hasta hace poco, ahora en el salón de muchas casas el ordenador está encendido y conectado prácticamente todo el tiempo, convirtiéndose en un dispositivo de ocio compartido:

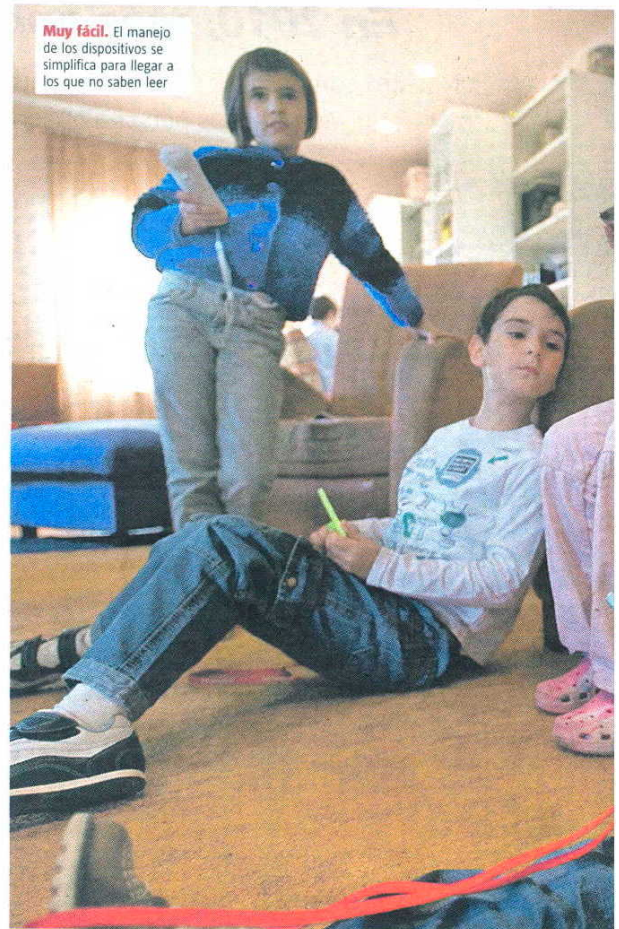
los vídeos de YouTube, las listas musicales de Spotify, las fotos de la familia...", señala Dans, profesor de sistemas de información del Instituto de Empresa (IE) de Madrid.

Un reciente estudio del Foro de Generaciones Interactivas constata la "precocidad" con la que los pequeños entran en contacto con las nuevas tecnologías. En opinión de los expertos, el descenso de la edad de iniciación ha sido vertiginoso, en los últimos tres o cuatro años. Por lo que respecta al equipamiento tecnológico de los hogares, en este informe del Foro de Generaciones Interactivas, hasta el 95% de los ni-

ños y niñas entre seis y nueve años entrevistados asegura que en su casa hay un ordenador y siete de cada diez que disponía de conexión a internet. Los datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), aunque fija como edad más baja de estudio la franja de diez a quince años, recoge una tendencia similar. En ese tramo de edad, mientras en el 2004 el 68% de los pequeños aseguraban haber usado el ordenador en los últimos 90 días, este año ya lo hacía el 94,5%. En Catalunya se ha pasado del 85% en el 2004 estar a tiro de piedra de alcanzar el acceso universal (con un 96,7%) en el 2009.

Durante cierto tiempo parecía que la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) vendría de la mano de la escuela, pero en realidad al llegar a edades tan tempranas las familias -y el ocio digital que se despliega en los hogares- adquieren un protagonismo aún mayor si cabe. No se puede obviar la importancia del acceso de los internautas alevines desde casa: según el INE, casi nueve de cada diez niños que usan el ordenador, lo hacen desde su hogar, 20 puntos más que en el colegio.

Así, el proyecto europeo EU Kids Online, en el que participan una veintena de países, está centrado en analizar de forma cualitativa la relación entre padres e hijos en cuanto al uso de internet. "Creemos que debe haber más comunicación paternofamiliar sobre las actividades que desarrollan los niños frente al ordena-



Muy fácil. El manejo de los dispositivos se simplifica para llegar a los que no saben leer

PRIMER CONTACTO

A los dos y tres años, hay pequeños que empiezan a mover el puntero con el ratón

PRESENCIA CONTINUA

"El ordenador está encendido en el salón para escuchar música o ver fotos", dice Dans

HUÉRFANOS DIGITALES

Los expertos avisan de que los niños no deben adiestrarse solos en la red

dor", indica Maialen Garmendia, profesora de la Universidad del País Vasco (UPV) e investigadora principal del equipo español de EU Kids Online.

En este nuevo mapa en el que los más pequeños ya han entrado de lleno en el mundo digital, todos los especialistas consultados coinciden en reclamar el imprescindible acompañamiento de los adultos. "El problema no está en que sean nativos digitales sino en que se conviertan en huérfanos digitales -advierte Enrique Dans-. El peligro son los niños

que saben más que sus padres, que se adiestran solos en internet".

Dans apuesta por el "control visual" y filtros elementales más que por barreras extremadamente duras (no se puede crear un mundo irreal, porque el niño estará desprotegido si navega, por ejemplo, desde otro ordenador).

El objetivo, afirman al unísono los especialistas, radica en lograr que los internautas infantiles acudan a un adulto de su entorno cercano en caso de duda. Garmendia recuerda que, según el Euro-



Tirada: **226.306**
 Difusión: **189.392**
 (O.J.D)
 Audiencia: **662.872**
 (E.G.M)
 Ref: **2888899**

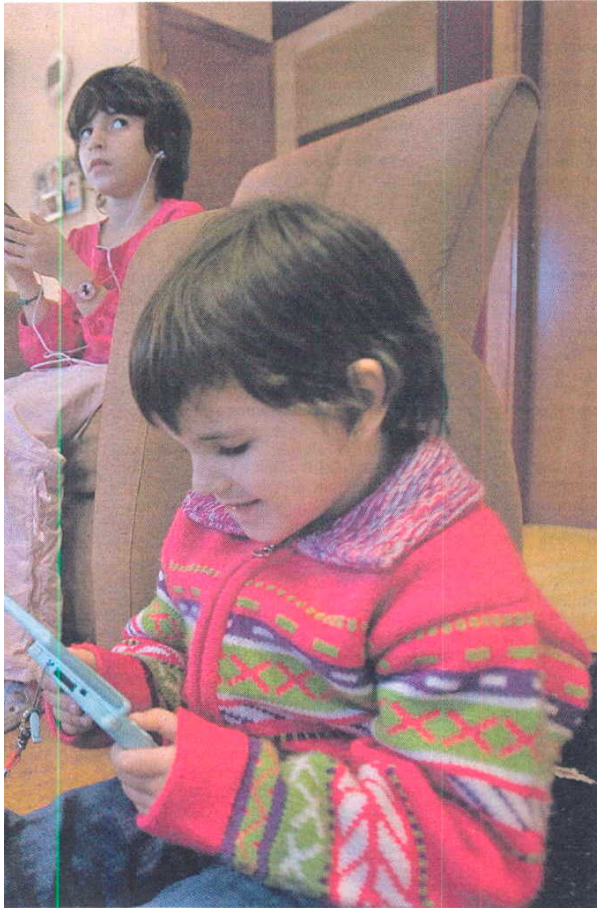
LA VANGUARDIA

Nacional Diaria
General
2ª Edición 31/12/2009

Superficie: **1.040,00 cm²**
 Ocupación: **84,79%**
 Valor: **15.103,43**
 Página: **27**



2 / 2



MANÉ ESPINOSA

Progenitores preocupados, pero poco activos

Los padres españoles se encuentran entre los progenitores más preocupados en la Unión Europea por los riesgos a los que pueden acabar expuestos los más pequeños en internet. Así más de la mitad de los padres en España afirma que temen el acoso en la red, frente al 37% de la media de la denominada Europa de los 27, según recoge el Eurobarómetro del 2008. Sin embargo, las primeras conclusiones del proyecto EU Kids Online señalan que esa preocupación contrasta con el bajo nivel de instalación de programas de filtrado y monitorización en los ordenadores de sus hijos, ya que apenas lo realizan un tercio de los entrevistados. En países como Reino Unido e Irlanda, el porcentaje de padres que instalan estos programas llega hasta el 77%.

barómetro del 2008, sólo el 30% de los padres afirman que sus hijos les han pedido ayuda con el ordenador o internet. "Y en el 80% de los casos tenía que ver con cuestiones técnicas como la amenaza de un virus", apunta. En todo caso, la investigadora defiende que una de las ventajas de que las tecnologías estén presentes en el mundo de niños muy pequeños es que sus padres, eminentemente jóvenes, "conocen mejor internet y están relativamente alfabetizados".

Las nuevas generaciones de nativos digitales se enfrentan a la tecnología como algo natural y, cuando llegan al colegio, los profesores lo notan. No necesitan leer manuales de instrucciones, muestran un comportamiento absolutamente intuitivo. "Tienen mucha soltura en el manejo de algunas herramientas y procedimientos. Con suma facilidad demuestran su destreza para conectarse, 'copiar y pegar', usar el ratón o el touch pad, colgar fotos, grabar con el móvil... Todo eso nos ahorra mucho tiempo. Prácticamente no hay que molestar en explicar cómo funciona una memoria USB o el Bluetooth. El trabajo primordial en el centro escolar es complementar esa capacidad para disfrutar con las TIC del ocio y para comunicarse con otras destrezas como la búsqueda

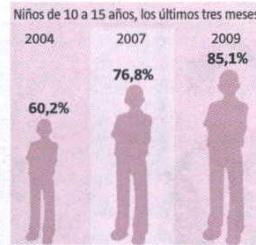
Videjuegos y edad



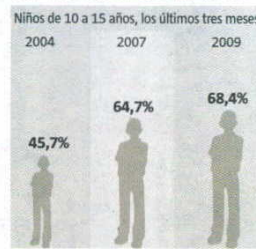
USUARIOS DE ORDENADOR



USUARIOS DE INTERNET



DISPONEN DE TELÉFONO MÓVIL



FUENTE: aDeSe/INE LA VANGUARDIA

de información, la discriminación de contenidos y la transformación de la información válida en conocimiento", asegura Salvador Llopis, director del instituto de secundaria Valle del Tiétar en Arenas de San Pedro (Ávila). Con su experiencia desde hace años en este centro piloto en nuevas tecnologías y enseñanza dentro de un programa de Red.es, Llopis aboga por la necesidad de enseñar a los alumnos "que no pueden creerse todo lo que aparece en Google o en la Wikipedia, que hay que contrastarlo con otras fuentes, porque siguen siendo niños y por tanto especialmente crédulos e inocentes".

OPINE SOBRE LA EDAD DEL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA WEB www.lavanguardia.es

Los videojuegos pueden convertirse en una herramienta pedagógica más

Aprender con 'Los Sim'

A. RODRÍGUEZ DE PAZ Madrid

Los videojuegos no paran de ensanchar la edad de sus usuarios. No sólo han conseguido algo que parecía imposible hace apenas unos años como es atraer a los mayores de cuarenta años, sino que, en el caso del público infantil, están captando a numerosos aficionados entre aquellos que ni tan siquiera han empezado primaria.

"Basta fijarse en los mandos de la PSP2 -apuntan en el sector-. En lugar de palabras, hay una cruz, un triángulo, un círculo... En definitiva signos pensados para cubrir incluso el ocio de una persona que no ha aprendido a leer".

Según un reciente informe de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese), casi la cuarta parte de los niños españoles de menos de siete años juega con

Los juegos de simulación facilitan el debate; los de aventuras enseñan a contar historias

una consola. Con respecto al 2004, la proporción de videojugadores alevines se ha triplicado ya que representaban el 6,9%. Se trata de un segmento nada desdeñable si se tiene en cuenta que del casi millón y medio de nuevos usuarios españoles de videojuegos que se han sumado en los últimos tres años, un tercio son menores de siete años. Entre los 11 y los 14 años, el 70% utilizan videoconsola. Por ello, no es de extrañar que algunos investigadores y docentes defiendan la introducción en el aula de los videojuegos como una herramienta pedagógica más.

Pilar Lacasa, coordinadora de una experiencia de la Universidad de Alcalá y la UNED sobre ocio digital en la enseñanza, destaca que los videojuegos sirven para salvar barreras que la escuela arrastra tradicionalmente como la desvinculación entre lo que se aborda en el aula y lo que pasa en la vida cotidiana. En un sentido similar se expresa Salvador Llopis, director del IES Valle del Tiétar, para quien las nuevas tecnologías, incluido

AL PROFESORADO

El grupo de investigación dirigido por Pilar Lacasa, de la Universidad de Alcalá (Madrid), ha confeccionado una serie de recomendaciones para animar a los docentes a explotar las posibilidades pedagógicas de los videojuegos en la dinámica cotidiana del aula. Los consejos a los docentes, donde la colaboración de los alumnos resulta imprescindible, se resumen en cuatro pasos:

Perder el miedo. Para romper la barrera del desconocimiento de muchos adultos, los docentes deben usar la consola y conocer los videojuegos para elegir uno interesante con el que trabajar en el aula.

Plantear preguntas. Reflexionar sobre las posibilidades del videojuego en relación al currículum a impartir.

Jugar con otros. El profesor ha de descubrir, con ayuda de otros jugadores si es necesario, cuáles son las reglas y las estrategias que se ponen en práctica durante la partida.

Compartir y publicar. Presentar lo aprendido y las reflexiones que han surgido en un sencillo trabajo multimedia.

el móvil y la videoconsola, pueden contribuir a que los alumnos vean la enseñanza como algo "más integral y provechoso". Y, al usarlos con normalidad en las clases, facilita que "aprendan a trabajar en grupo, a tener responsabilidades, a asumir distintos papeles". Lacasa insiste en la importancia de seleccionar con cuidado el juego adecuado: los de simulación como *Los Sim* facilitan el debate sobre comportamientos sociales, al permitir la creación de mundos virtuales, los musicales como *Rock Band* "sirven para tratar en clase las emociones y fomentar la colaboración" y los de aventuras, para aprender a contar historias.