

VENTAJAS, RIESGOS Y RETOS

LA GENERACIÓN INTERACTIVA

Por Lourdes Téllez

¿Por qué les fascinan tanto a los niños de hoy los móviles, los videojuegos o Internet? ¿Por qué prefieren estar en una red social antes que en el parque? Frente a esta nueva generación hiperconectada, los padres y educadores tienen el gran reto de sacarle el mejor partido a todo lo bueno que la tecnología les ofrece

¿Cómo es posible que mi sobrino de tres años juegue con el Pocoyó virtual del ordenador si nadie le ha enseñado?, se pregunta ese tío que, cuando tuvo que usar el ratón del ordenador, se le escapaba como si éste tuviese vida propia.

La respuesta está en que los niños y adolescentes de hoy han nacido con el PC en casa, con el sonido del móvil de su madre o con los tres mandos a distancia del salón. A estos pequeños les ha venido "de serie", como los coches, una especie de microchip que les hace no tener miedo a lo desconocido, a pulsar cualquier botón que esté a su alcance y a comprender un lenguaje que antes era sólo para informáticos.

Es la llamada generación interactiva. Un ejército de niños y adolescentes con una precocidad en el conocimiento de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) nunca antes vista. Una generación que participa, crea y forma parte de la llamada web 2.0, en la que no sólo se navega y se busca información, sino que se interactúa con todo el mundo. Una generación conectada: entre los 6 y los 9 años de edad, el 95 por ciento de los niños españoles tiene un ordenador en casa y el 71 por ciento una conexión a Internet. Una generación "hipercomunicada" –como la denomina Enrique Dans, experto en Sistemas de Información y profesor del IE Business School–, que con escasos 11 años ya no suelta el teléfono móvil. En definitiva, una generación que se comunica, se conoce y se divierte a través de artilugios tecnológicos como la televisión, los reproductores diminutos de vídeo y música, la consola de videojuegos, el móvil o el ordenador portátil.

Asimilando a la generación @

A los nacidos hace menos de 20 años les unen ciertas pautas de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología. Su seña de identidad es la velocidad en que procesan información, picoteando y saltando de enlace en enlace (los famosos hipervínculos), pero sin una posterior reflexión sobre esa información. Luego está esa capacidad de hacer varias cosas a la vez: un chico de 14 años puede chatear, escuchar música, enviar un SMS y descargar una película al mismo tiempo. Ni qué decir de la necesidad delirante de estar conectados. "Para cualquier chico estar en contacto



Las redes sociales

"MARÍA PÉREZ HERNÁNDEZ está... de vacaciones en Cádiz. JUAN GONZÁLEZ LÓPEZ está... aburrido estudiando mates". A partir de los 13 o 14 años, la vida de cientos de personas se va relatando día a día en su perfil de Tuenti (www.tuenti.com), Facebook (www.facebook.com) o Live Spaces (www.spaces.live.com). Todos son bienvenidos a las llamadas redes sociales, que en España tienen más de 13 millones de usuarios (según datos de 2009). Aunque sólo sabemos que el 70 por ciento tiene menos de 35 años, el Foro de Generaciones Interactivas asegura que siete de cada diez menores de 10 a 17 años las utiliza. Un nombre de usuario, una dirección de e-mail y una contraseña es lo único que se necesita para entrar.

Está claro que están de moda. "Hoy no puedes decir que no sabes o no usas una de esas redes sociales", dice el profesor González Gaitano. Pero, ¿son recomendables para los niños? Estos nuevos espacios han generado grandes interrogantes sobre los alcances de la identidad y la privacidad de las personas, la credibilidad y el derecho a la intimidad. Sin embargo, también tienen su parte positiva. El Defensor del Menor de Madrid asegura que las redes sociales ayudan a romper barreras en "niños que tienen problemas de comunicación (muy tímidos o con algún trastorno), niños hospitalizados o que viven aislados en entornos rurales y que las utilizan como forma de comunicarse".

con la tecnología es estar en contacto con sus amigos y su entorno social, y por tanto es una de las cosas que ocupa una máxima prioridad en su escala de valores. Como padre piensas: "Tengo que decirle algo a esta niña que está todo el día en el ordenador". Pero... ¡cuidado! no está aislada, está hipercomunicándose", explica Dans.

Los estudiosos que se han atrevido a definir esta generación —como Fernando García Fernández y Xavier Bringué Sala, autores de *Educación hij@s interactiv@s* (Rialp, 2007)— también advierten de otras particularidades de los menores de

Algunos riesgos son la falta de relación con la familia o el bajo índice de lectura

que ofrecen las TIC (como los juegos de realidad virtual o las redes sociales como Facebook o Tuenti), y el consiguiente riesgo de que puedan quedar "atrapados", viviendo en un mundo inventado.

Cuidado con los excesos

Emilee Cox, una adolescente estadounidense de 14 años, saltó a la fama a finales de enero por batir un récord: enviar 35.000 mensajes de móvil en un mes (haciendo el cálculo, tuvo que haber enviado casi un SMS por minuto). Otra niña de EE UU, Morgan Pozgar, de sólo 13 años, fue en 2008 la persona más rápida del mundo en teclear con el móvil (su hazaña, escribir "supercalifragilisticexpialidocious" en sólo 15 segundos, le valió un premio de 25.000 dólares). En España, Pedro Moreno, de 16 años, se convirtió en el segundo mejor del mundo en el videojuego *Warcraft III*. Para llegar hasta ahí declaró haber "entrenado" entre 3 y 5 horas diarias con la consola.

Todos estos casos extremos no están muy lejos de la media de los demás adolescentes españoles: el Observatorio de la Seguridad de la Información (INTECO) señala que los niños pasan en Internet una media de 14,5 horas semanales. Otras estadísticas apuntan también a una tendencia alcista en el consumo de videojuegos o móviles. Como advierte el profesor Norberto González Gaitano, vicerrector de la Facultad de Comunicación de la Universidad de la Santa Cruz de Roma y miembro de Family and media (www.familyandmedia.eu), "si el uso es desmedido, es un error como cualquier otra forma de intemperancia. Hacerse *tecnodependiente* es como una adicción, inocua físicamente, pero que puede llegar a ser dañina psicológica, intelectual e incluso moralmente".

El Foro Generaciones Interactivas de la Fundación Telefónica señala también otros riesgos en el uso de las pantallas, como la exposición a contenidos nocivos, la posibilidad de contactar con personas potencialmente peligrosas, el sedentarismo, la falta de relación directa con la familia y los amigos, el bajo índice de lectura (sólo el 42 por ciento de los adolescentes se considera lector frecuente, según el Ministerio

hoy. La búsqueda de la recompensa inmediata, derivada de la rapidez con que reciben una respuesta en Internet, o el utilitarismo (sólo cojo lo que me sirva) son actitudes con las que los padres de hijos interactivos tienen que lidiar. Sin olvidar la peligrosa capacidad de crear universos paralelos

LA SOLEDAD DE LOS NIÑOS EN INTERNET

FRENTE AL infinito mundo de Internet, el **61% de los niños y el 85,5% de los adolescentes se encuentran completamente solos**, sin un control y un seguimiento de sus padres. Confiados en la **nanny virtual**, llamada "filtro de control parental", muchos progenitores se sienten más seguros de lo que ven y hacen sus hijos en el ordenador.

Pero hay ciertos riesgos en Internet, para los que no hay programa de seguridad que valga, como el **cyberbullying** (acoso entre menores desde páginas web "para niños"), el **grooming** (acoso de un adulto a un menor que, disfrazado de otro niño, lo engatusa para obtener fotos y datos personales, que después servirán para coaccionarlo y conducirlo al abuso sexual), o el **sexting** (donde los menores se hacen fotos y vídeos comprometidos y los comparten con sus amigos, sin ser conscientes de que, en un descuido, estarán visibles en una página web o en una cadena de correos electrónicos). Otra preocupación a añadir a la lista es un dato escalofriante: sólo **el 1% de los menores acudiría a sus padres** si tuviera algún problema de esta índole en Internet.

Ante estos riesgos, Arturo Canalda, **Defensor del Menor** en la Comunidad de Madrid, aconseja a los lectores de *Misión* que hablen con sus hijos y les adviertan de que "jamás deben subir a la Red datos que les permitan identificarles (donde viven, teléfono, etc.)" y de deben ser conscientes de que "**no todo el que está en la Red es amigo**".

de Educación), entre otros. Esto produce en muchos padres miedo a tanto aparato y tanta interactividad, sobre todo "cuando ves los telediarios informando de barbaridades, de acosadores, de pornografía, de personas que van engañando a los niños cuando se ponen delante de una pantalla", señala Enrique Dans, quien también tranquiliza explicando que "no es más insegura la Red que la calle, pero los padres aún no tienen la experiencia suficiente para pasar de los falsos mitos sobre Internet".

Conocer para comprender

¿Qué hacer entonces? ¿Ponerles un ordenador y cuanta tecnología pidan para así tenerlos seguros en casa? O, por el contrario, ¿prohibirles tajantemente la consola, el móvil e Internet? Lo primero es "cambiar el chip". Hay que saber que esta generación no sólo es un ente hipnotizado y manipulable. La curiosidad y la vena creativa también la representan. El hecho de que el 40 por ciento de los menores españoles tenga una página web propia o haya generado otros contenidos digitales como *blogs*, *fotoblogs*, vídeos, etc., es una llamada de atención. "Hay chavales que programan y te hacen aplicaciones sólo por el gusto de hacerlas, por practicar, por crear, por aprender", asegura Dans. Así, para personificar a esta generación nos encontramos con chicos como Pep Gómez, que con tan sólo 17 años, tiene una larga trayectoria creativa: "Me aburría en casa y empecé con un *podcast* —www.recetasmusicales.com— a los 14 años. Ahora, a parte de mi *blog* personal —www.pepgomez.es—, estoy montando

un proyecto que será una plataforma orientada a los músicos", explica con total naturalidad este joven que estudia 2º de bachillerato, que toca más de cinco instrumentos musicales y que, además, es consultor para varias empresas y profesor de *blogs* y *weblogs* para el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

Son este tipo de facetas las que los padres y educadores pueden desarrollar y potenciar en los niños. Darle la vuelta a la tortilla, aprovechando todos los recursos tecnológicos y viéndolos no como un enemigo, sino como una herramienta. Pero, como aconseja Arturo Canalda, Defensor del Menor en la

Comunidad de Madrid, "lo primero es saber qué es lo que ven tus hijos en Internet, tener una relación de confianza y que sean ellos los que te enseñen cómo funciona", y no simplemente "fiscalizarles o prohibirles usarlo". Desde su experiencia, Pep señala otras posibilidades: "Internet no sólo sirve para chatear o subir fotos, sino también para ampliar conocimientos. Gracias a la Red, los jóvenes pueden tener la biblioteca más grande del mundo. Gracias a esto he aprendido y leído mucho, en *blogs* o libros digitales".

Está claro que esta generación no puede vivir sin tecnología. Saber controlar y medir

los tiempos de uso, explotar todas sus posibilidades y prevenir los riesgos es el punto de partida. Para ello, los padres deben dejar de lado "tabúes" y embarcarse en el reto de educar a unos hijos que, como los de antes, siguen teniendo las mismas necesidades, aunque en un marco y un futuro evidentemente distintos. 

Para saber más, puedes consultar:

www.generacioninteractiva.org / www.familyandmedia.eu
www.pantallasamigas.net / www.defensordelmenor.org
www.internetsegura.net