

EDUCAR HIJ@S INTERACTIV@S

*García Fernández, Fernando y
Bringué Sala, Xavier*

Ed. RIALP, España, 2007, 134 p.

DATOS DE LOS AUTORES

Fernando García es licenciado en Ciencias Químicas y cuenta con formación en diversos campos educativos. Ha publicado artículos sobre la educación y la tecnología.

Xavier Bringué es licenciado en Ciencias de la Educación y doctor en Comunicación. Actualmente forma parte de la Facultad de Comunicación en la Universidad de Navarra. Ha escrito artículos y libros relacionados con este tema.

En el prólogo, Javier Escrivá-Ivars, director del Instituto de Ciencias para la Familia (Navarra, España), expone con claridad los interrogantes educativos surgidos a raíz de las nuevas tecnologías. Explica el desconcierto de los educadores ante ellas y afirma que éstos deben conocerlas, para lograr que los jóvenes conviertan sus contenidos en actividades formativas.

Con un marco metodológico, que divide el libro en seis capítulos, García Fernández y Bringué Sala plantean, capítulo por capítulo, las ventajas y desventajas de cada aparato tecnológico en lo concerniente al ámbito educativo. Además, perfilan un gran reto: educar para el uso autónomo y responsable de dichos adelantos.

Esta obra obliga, sin duda, a una reflexión profunda sobre el papel de los educadores frente al surgimiento de las nuevas tecnologías.

I. LA GENERACIÓN INTERACTIVA

Actualmente, niños y jóvenes —la llamada Generación Interactiva—, son quienes más rápido se adaptan a los cambios tecnológicos. Sin embargo, la tecnología avanza tan velozmente que nadie es capaz de asimilarla completamente.

Los vastos avances tecnológicos han traído consigo cambios sociales y, con ellos, modificaciones a las formas de comunicarse y relacionarse.

Esta nueva generación se caracteriza por procesar mucha información en poco tiempo, mas no siempre seleccionando correctamente los datos que obtiene. Los jóvenes se limitan a recibir la información de manera pasiva, es decir, no llevan a cabo una reflexión crítica o un juicio valorativo sobre ella.

Su capacidad de atención y concentración también se ha visto afectada —están sobresaturados de estímulos—, dando pie a que la inteligencia visual esté más desarrollada que en generaciones anteriores. Esto se presenta como una habilidad positiva, y de hecho lo es, tan sólo se debe motivar a los jóvenes a que incrementen su pensamiento crítico ante la ola de imágenes. Hoy en día, la imagen posee más valor que el texto.

Sin duda, la mayor diferencia entre la juventud actual y la de hace unos años, es que ahora se ha generado una profunda necesidad por conectarse a Internet. Esta herramienta, bien empleada, ofrece un sinnúmero de posibilidades educativas pero, como todo instrumento, tiene su parte oscura. En Internet uno puede encontrarse con sujetos o programas indeseables, con información poco confiable y, a su vez, pueden generarse malos hábitos, como el ocio desmedido, por ejemplo.

II. INTERNET: LA PANTALLA QUE TODO LO ENVUELVE

Los jóvenes perciben Internet como una manera de reforzar los vínculos sociales, ya sea porque les ofrece temas de conversación entre sus iguales

o porque es el nuevo escenario para la comunicación, permitiendo conversaciones por medio de la Red. Internet también les posibilita actividades de ocio y entretenimiento.

El problema surge cuando se suple el uso por el abuso. El tiempo que los jóvenes pasan frente a las pantallas ha ido aumentando cada año, siendo éste motivo de discusiones entre padres e hijos. La frontera entre un uso excesivo y la adicción a la Red es muy delgada.

Como en todo y para todo, existen posturas positivas y negativas en cuanto al empleo de Internet. Éstas pueden llegar a ser un tanto radicales. Para los educadores, el reto consiste en presentar a los jóvenes usuarios tanto los aspectos positivos como los negativos, y encaminarlos a transformarse en navegantes inteligentes.

La Red «nació libre», no existe ninguna regularización en torno a sus contenidos. El papel de los educadores consiste en formar criterio en los navegantes: que aprendan a diferenciar lo bueno de lo malo, a discernir entre lo nocivo y la información admisible. Sería imposible pensar que los educadores deben estar al tanto de cada movimiento de los alumnos en la computadora, por lo tanto, puede echarse mano de programas que ayudan a bloquear contenidos dañinos o que permitan verificar qué exploran en la Red; los hay de muchos tipos, pues cumplen con distintas funciones preventivas.

Lo cierto es que esta nueva tecnología posee aspectos positivos, entre ellos: fortalecer vínculos familiares, ya sea llevando a casa actividades para las que antes había que trasladarse fuera de ella (trabajo, pagos en banco, estudios, etcétera) o, simplemente, compartir la experiencia de su uso en familia. Para que Internet logre objetivos educativos, los principales usuarios modelos, deben ser los padres. Las nuevas tecnologías ofrecen puntos de encuentro a las familias del siglo XXI.

III. EL CHAT: LA PANTALLA COMO MEDIO DE RELACIÓN

El *chat* se ha convertido en el nuevo medio de comunicación. Un *chat* ofrece comunicación en tiempo real, basado en texto a través de una computadora, consola portátil o celular.

Al hacer uso del *chat*, todos corremos ciertos riesgos, pero son los menores quienes más expuestos están ante ellos. Los aspectos negativos a los que nos enfrentamos al utilizar esta nueva vía de comunicación, son: el posible contacto con sujetos o programas indeseables (ya que el *chat* se emplea el pseudoanonimato o el anonimato total); volverse adicto; perder de vista la importancia de la intimidad y «espiar» la ajena; además, el *chat* abre las puertas para la pornografía y el cibersexo.

Las ventajas educativas del *chat* son mínimas si las comparamos con sus desventajas. Por lo tanto, no es recomendable que los niños tengan acceso a él.

Muchos padres se preguntan si el *messenger* (el sistema de mensajería *online* más popular), es un *chat*. No es difícil comprender el porqué los confunden, pues en ambos se trata de una conversación en línea. La gran diferencia es que, en el *messenger*, uno conoce a todos los integrantes de la lista de contactos, pues éstos son habilitados por el mismo usuario.

IV. LOS VIDEOJUEGOS: LA PANTALLA OCULTA

Un videojuego es un programa informático con fines lúdicos. Los hay de varios tipos: juegos de estrategia, de simulación, de mesa, entre otros. Al igual que sucede con el *chat* e Internet, los videojuegos consumen gran parte del tiempo de niños y jóvenes.

Si bien existen posturas que defienden su uso, argumentando su potencial educativo, otras se encuentran totalmente en su contra. Los videojuegos estimulan la capacidad lógica, desarrollan la habilidad para

resolver problemas y la tolerancia ante el fracaso, además de que favorecen las relaciones sociales, pues se comparte una actividad.

En el lado opuesto, encontramos a quienes opinan que este tipo de entretenimiento produce aislamiento, conductas violentas y sexistas, limita la imaginación y creatividad y, por si fuera poco, tiene efectos nocivos en el cuerpo del jugador.

La realidad es que la actividad lúdica es algo natural en los seres humanos y estos juegos son muy populares entre la nueva generación. Por ello, los educadores deben explotar sus potencialidades educativas, pues muchas veces tienen mayor aceptación que los métodos didácticos tradicionales. Podemos resumir sus ventajas en que ayudan a desarrollar la maduración motora, intelectual, afectiva y social.

No debe perderse de vista que los contenidos de muchos videojuegos no son los mejores; y no debido a que la violencia contenida en algunos de ellos se traslade a las calles, sino que van creando insensibilidad en los usuarios y una visión simplificada de la vida real.

Es tarea de los adultos y, más aún, de los padres y educadores, controlar el tiempo que los niños y jóvenes pasan en los videojuegos, vigilar su contenido y ofrecer una explicación objetiva de sus riesgos, además de sugerir y proporcionar otras formas de entretenimiento.

V. EL TELÉFONO MÓVIL: LA PANTALLA PERMITIDA

Los padres, en un afán de «cuidar» a sus hijos, les proporcionan, sin dudar, teléfonos celulares, con el fin de poder comunicarse ante cualquier eventualidad. Lo que los padres no advierten, son los daños que éste puede ocasionar en los menores.

En un primer plano, los teléfonos celulares son nocivos para la salud, pues nos exponen a ondas electromagnéticas. También pueden generar una adicción o el tener acceso fácil a los mismos contenidos nocivos que

en el caso de Internet (como es el contacto con pederastas, por ejemplo). El *bullying* ahora se ejerce a través del celular: se graba o fotografía a alguien en situaciones íntimas y después se distribuye el material. Por último, otra de las consecuencias graves del empleo de celulares por parte de los niños, es que distrae su atención al momento de asistir a clases o estudiar, ocasionando así bajo rendimiento escolar.

La clave está en proporcionar al menor un celular, sólo cuando éste sea realmente necesario y generar una cultura sobre su uso, es decir, evitar un consumo desmedido y su empleo en lugares donde no es necesario.

VI. DIRECCIONES DE INTERÉS EN INTERNET

Se proporcionan veinte páginas de Internet, que todo aquél dedicado a educar en el siglo XXI debe visitar.

VII. VALORACIÓN CRÍTICA

Como educadores nos enfrentamos a un gran reto: educar desde y para los nuevos adelantos tecnológicos.

No podemos negar que las nuevas tecnologías pueden aportar mucho a la educación, así como enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje. Nuestra tarea queda resumida entonces, a ejemplificar su uso y educar para el buen empleo de estos medios.

Los jóvenes del siglo XXI requieren de padres capaces de orientarlos ante la avalancha de información que a diario se les presenta. Padres que les ayuden a formarse como seres autónomos y libres, capaces de decidir sobre las ventajas y desventajas de los nuevos avances tecnológicos. La sociedad demanda los conocimientos de la informática y la tecnología; sin embargo, también es de vital importancia que los jóvenes aprendan a emitir juicios y a diferenciar lo benéfico de lo perjudicial. ■

Ana Cristina Gutiérrez Aguirre