

LIBROS

Fabio Prieto-Vallez ▼

La generación interactiva se explica desde la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Estas tecnologías se caracterizan por ser digitales y facilitar la interactividad convirtiendo a los usuarios en protagonistas principales de la llamada «sociedad de la información». Desde la Fundación Telefónica se nos propone un manual que nos ayudará a comprender la relación existente entre los niños y adolescentes ante las nuevas vías de interacción con los medios tecnológicos. Es en el escenario de este nuevo milenio donde las tecnologías de la información y comunicación se están convirtiendo en actores principales de importantes cambios en todos los ámbitos. La educación, el ocio, la comunicación y las relaciones sociales son espacios que se van renovando a cada instante y adaptando e incorporando a la vida de todos, especialmente a la cotidianidad de los más jóvenes. Es en ese marco en el que se ha creado una nueva generación de jóvenes: La Generación Interactiva.

En el libro se definen y presentan las relaciones de los menores españoles con las pantallas: Internet, videojuegos, teléfono móvil, televisión... Lo hace además con una visión integradora de todas ellas y en los ámbitos más importantes que rodean a los menores, la escuela y la familia. El ordenador compite ya con la televisión en un grado de penetración importante en todos los niños que cuentan con un PC en casa. El uso de Internet por parte

de los más pequeños y jóvenes está generalizado y son cada vez más niños los primeros usuarios de teléfonos móviles. La elevada penetración del móvil así como la variedad de funciones que este cumple hace que se configure como la pantalla del presente y del futuro de esta Generación. El móvil permite

comunicarse, acceder a contenidos, entretenerse, crear y también es muy útil en tareas de organización personal. La versatilidad de la pequeña pantalla hace que con la edad se convierta en un dispositivo cada vez más imprescindible y que, en términos de preferencia gane a la televisión y a los videojuegos. Hay que añadir el elevado nivel de posesión y de uso entre las chicas. Nos encontramos a una generación muy equipada y con un uso intensivo de las pantallas a las que tienen acceso. Pero estas tecnologías también pueden ser el detonante de algunos problemas o fomentar algunas conductas de riesgo. Los menos parecen conscientes de la existencia de esos riesgos pero de manera desigual; por un lado parecen ser prudentes pero no todos son conscientes del «enganche», aislamiento, publicación de fotos perjudiciales, mensajes ofensivos... La falta de autonomía se considera un rasgo definitorio de la infancia o la adolescencia. En el contexto tecnológico los niños y adolescentes son plenamente autónomos, autodidactas y con una cultura denominada «del dormitorio», la mayoría tiene un ordenador en el cuarto. La visión de la funcionalidad de las distintas pantallas por parte de la Generación Interactiva es mucho más amplia. Dimensionan su uso en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, divertirse y consumir. Además de este sentido poliédrico se desarrolla otro cambio sustancial en la actividad de los menores, el tránsito desde la acción y atención lineal a la multidimensional. Navegar por Internet o utilizar un videojuego supone aprender a gestionar multitud de recorridos con distintos desenlaces. Esta capacidad de atención simultánea también se refleja en la acción; la capacidad de hacer varias cosas a la vez se ha convertido en una necesidad. Se trata del primer estudio que realiza el Foro de Generaciones Interactivas en su objetivo de trasladar conocimiento útil a todos los actores sociales que ya se enfrentan al fantástico reto de conectar con la Generación Interactiva.



La Generación Interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas; Xavier Bringué y Charo Sádaba; Navarra, Universidad de Navarra, 2009; 351 páginas