



Los hijos de la era digital

*Síntesis de la ponencia efectuada en el encuentro con padres en el Colegio Seminario
Montevideo, 7 de mayo de 2009*

Ps. Roberto Balaguer Prestes

rbalaguer@prored.com.uy

Vivimos en un contexto sociocultural tecnificado, de incertidumbre y de saturación, no de escasez, como sí lo fue la época donde crecimos los adultos quienes contábamos con accesos y materiales muy restringidos. Los jóvenes actuales han nacido con Internet y por tanto su vínculo con el conocimiento es distinto y sus formas de relacionarse entre ellos también es diferente.

- *El volumen total del conocimiento se duplica cada dos-tres años*
- *Cada día se publican 7.000 artículos científicos y técnicos*
- *En las próximas tres décadas se producirán cambios equivalentes a los últimos tres siglos*
- *Google (1998) tiene 8168 millones de páginas web indexadas*

Esta nueva generación de la Pant@lla claramente representa un desafío a la educación por múltiples variables, pero fundamentalmente por las diferencias que presentan estos jóvenes en sus modos de concebir algunos aspectos sustanciales del aprendizaje.

Una velocidad mayor que choca con los ritmos de la clase, el corto y pego y el plagio, la selección de la información, el manejo crítico de la información, la redistribución y reutilización de la misma sin caer en plagio, la atención distribuida vrs. la concentración, la valoración de la imagen por sobre el texto y la caída de la autoridad del adulto de su lugar de único detentador del saber, son sólo algunos de los problemas a los que se enfrenta la educación hoy.

Hoy se ha vuelto necesario para los padres conocer los beneficios y peligros del mundo digital, hoy resulta imprescindible conocer ese nuevo lugar de encuentro de los jóvenes nacidos en la era digital.

- *La información que recibe hoy un niño de nueve años es la misma que un campesino inglés del siglo XVIII conocía a lo largo de toda su vida.*

Esta generación sería más proclive a las diversas acciones propuestas por las pantallas digitales, que a la pasividad ofrecida por la televisión. De hecho, el mirar la televisión es una de las actividades que se ha visto más perjudicada por el avance de la digitalidad. Las características son varias, pero: sociabilidad, cooperación, inteligencia, implicación, velocidad, optimismo y una forma diferente de considerar el aprendizaje y la familia, son algunas de las características que se les atribuyen a estos nuevos jóvenes, muchas veces también denominados "2.0". Douglas Rushkoff, autor del libro *Screenagers* también describió a estos nativos digitales y no se puede olvidar el trabajo y el impacto de Marc Prensky (2001) quien precisamente acuñó la denominación **nativos digitales**. El término "Generación Einstein" utilizado por Jeroen Boschma e Inez Groen buscó identificar a los nacidos a partir de 1988 a partir de grupos focales realizados en un período de diez años.

Casi todos coinciden en considerarlos más abiertos, veloces y con capacidades multitarea sorprendentes, además de mucho más conectados con una sociedad y una cultura globales.

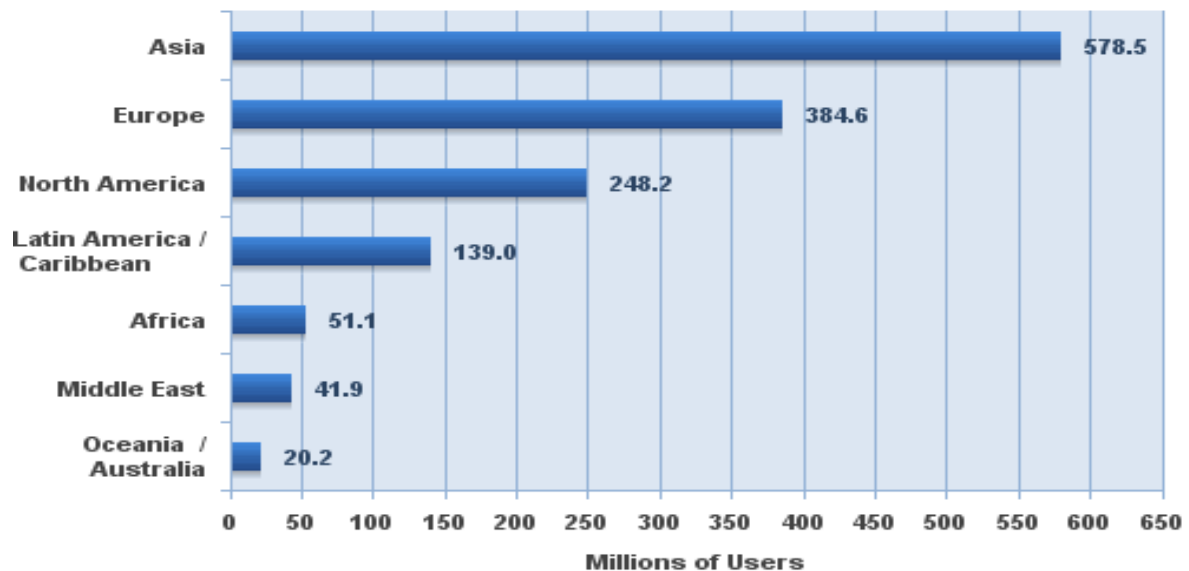


- *Los adultos somos inmigrantes digitales, analfabetos de la cultura de **La Generación de la pant@lla**, que siendo virtual, es sin embargo, cada vez más real y tiene mayores repercusiones en la vida material.*

Persona que más sabe sobre el uso de computadoras e Internet en la familia de los jóvenes (Puerto Rico)

- *Padre 8,9 %*
- *Madre 3,3 %*
- *Hermanos 22,5 %*
- *Hermanas 11,9 %*
- **Yo** 41,8 %
- *Algún otro familiar 10,5 %*
- *Ninguno en mi familia sabe usarlas 1,2 %*

Internet Users in the World by Geographic Regions



Source: Internet World Stats - www.internetworldstats.com/stats.htm
 Estimated Internet users is 1,463,632,361 for Q2 2008
 Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group

¿Qué cosas efectivamente hacen en la Red?

Los jóvenes llevan a cabo en la red lo que en inglés se conoce como las tres X.

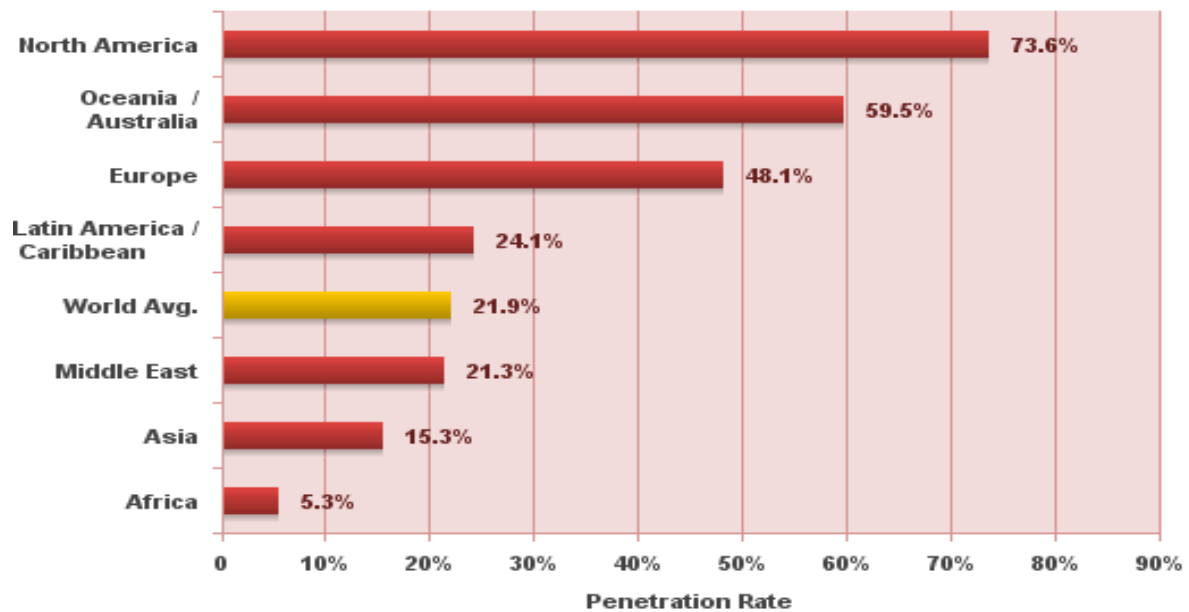
- Explore (explorar)
- Express (expresar)
- Exchange (intercambiar)

Los jóvenes tienen una de las cosas más importantes para la navegación: tiempo y energía disponibles.

Existen dos grandes líneas por las cuales transita el uso de la Red por parte de los jóvenes:

- Ocio
- Información

World Internet Penetration Rates by Geographic Regions



Source: Internet World Stats - www.internetworldststs.com/stats.htm
 Penetration Rates are based on a world population of 6,676,120,288 for mid-year 2008 and 1,463,632,361 estimated Internet users.
 Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group



Temores de los padres

Los temores son justificados frente al arsenal de cuestiones que se manejan en la prensa a diario. Los padres son desconfiados frente al jugar en pantalla de sus hijos, desconocen el tema, no tienen parámetros de medición. Prefieren cuando sus hijos leen o practican deporte. Esas son actividades conocidas y tranquilizadoras hoy. Temores, mitos inundan las concepciones acerca de lo que sucede con niños y jóvenes no en el potrero sino, ahora, en pantalla. ¿Cuál es la reacción más frecuente de los adultos frente al juego en pantalla? En general salvo algunas contadas excepciones es de desconocimiento y por tanto: temor.

Cierta invisibilidad del juego, el hecho de que ese juego se desarrolle en la pantalla deviene un obstáculo para el adulto nacido en la era del libro y la televisión, para quien estos nuevos entornos tienen el peligro de lo desconocido, lejano e intangible.

Los propios temas de discusión y los objetos elegidos por los padres de la actualidad, para sanciones por mal comportamiento o por malas notas tampoco son los mismos. Cuánto tiempo es bueno dejarlos conectarse, de qué forma con qué controles, cuanto de la privacidad se debe respetar y cuan negligente se puede ser si uno no conoce donde están cuando están conectados son nuevas preguntas y nuevos desafíos para los adultos.

Otro riesgo es no comprender la tecnología como algo genuino y por tanto desvalorizar y atacar lo que no se comprende, lo cual aleja a padres e hijos en sus posibilidades de encuentro y diálogo acerca de lo que hacen en la Red. Eso forma parte también de la Brecha Digital de segundo orden. No hay que olvidarse que la comunicación familiar sigue siendo el gran antídoto contra muchos males, inclusive virtuales.

Los temores más frecuentes de los padres son:

- @ ¿La virtualidad fomenta el sedentarismo?
- @ ¿Por qué cuesta tanto desenchufarse?
- @ ¿Puede generar adicción?
- @ ¿Interfiere con el estudio? ¿Y con el deporte?
- @ ¿No favorece acaso el aislamiento y el individualismo?
- @ ¿Puede generar un alejamiento de la "realidad"?
- @ ¿Cuál es el sentido del chateo?
- @ ¿Cuál es la utilidad de los videojuegos?
- @ ¿Cuánto tiempo es bueno dejarlos jugar, conectarse?
- @ ¿Qué pasa con los contenidos inapropiados?
- @ ¿Existen peligros propios de la Red?

@ ¿Qué hacer en relación a los límites frente a la falta de lineamientos y experiencia vivida?

Tecnología no es sólo una cuestión de computadoras.

Es un tema social.

Es un tema cognitivo.

Es una cuestión comunicacional.

Es una cuestión educacional.

Es un tema de futuro.

El primer riesgo en relación a la seguridad, considerada ésta en su aspecto más abarcativo, es el exceso en la naturalización que se ha dado en la relación jóvenes-tecnología. Los padres -entre perplejos y fascinados- los han dejado libres a sus hijos con la supuesta naturalización de la relación jóvenes-tecnología. En cierta medida, los jóvenes han quedado huérfanos, a merced de la tecnología y éste es un elemento clave a la hora de pensar la vulnerabilidad juvenil frente a la Red y por tanto, comenzar a pensar acerca de la seguridad en Internet.

El segundo riesgo es no comprender que, a pesar de la metáfora de la Red como una selva (plagada de tesoros y peligros), el mundo digital es *real*, no virtual, los efectos de estar activo en los múltiples entornos virtuales son siempre reales: físicos, sociológicos, educativos, de/formativos, psicológicos, etc..

Evitar las conductas de riesgo en la Red como puede ser mostrar fotos comprometidas, aceptar amigos o contactos que no parecen del todo fiables y no exponerse en lo que hace a privacidad, son elementos importantes a ser considerados hoy día.

Pensar, antes de actuar, lo cual es difícil dado que con el botón Enter todo se vuelve instantáneo, pero hay que introducir la pausa, el pensar y eso es fundamental que sea hecho por el adulto.

Elegir qué tipo de intimidad quieres preservar, utilizar los sistemas que tienen hoy las plataformas para hacerlo, qué elegís publicar y de qué forma y con quien compartirlo.

Hay que considerar el uso que puede hacerse de la información por parte del público más amplio sin nuestro consentimiento. Manejar la privacidad en la elección de los contactos a quién aceptar y a quien no y con qué criterios hacerlo.

Pensar antes de publicar fotos o comentarios comprometidos que puedan causarte daño a ti o a otras personas. Lo que sucede en la red es real y genera efectos y causa daños, a veces irreparables.

No dar a conocer datos personales (dirección, trabajo o teléfono) que te vuelvan identificable para el público más amplio si así no lo quieres. Esa es una elección personal.

Tener cuidado con las contraseñas para evitar el phishing y los robos de identidad tan comunes en la Red.

No incluir datos bancarios o de tus tarjetas de crédito sin usar medios seguros para hacerlo. Chequear las informaciones que se obtienen, no todo lo que aparece en la Red es real o confiable.

Por último, las mismas reglas éticas, morales que rigen para la materialidad, deben enseñarse en los entornos virtuales. Algo que hiere dicho cara a cara, también hiere por MSN o en un post de un fotolog o en una imagen "fotoshopeada".

Ps. Roberto Balaguer Prestes

rbalaguer@prored.com.uy

www.robertobalaguer.com

