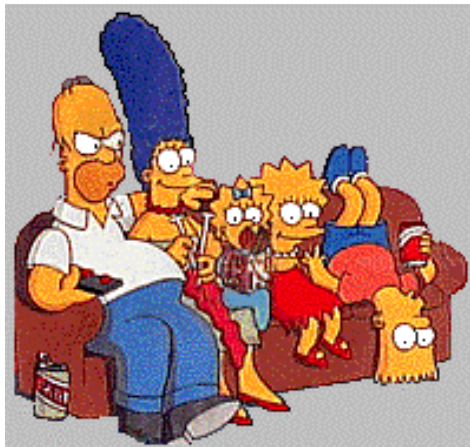




PANTALLAS Y NIÑ@S: UNA RELACIÓN



(Reflexiones sobre el uso y abuso de Televisión,
Ordenador, Internet, Videojuegos, Móviles...)

1. INTRODUCCIÓN:

Las llamadas “pantallas”, término que agrupa a TV, videojuegos, ordenador, internet y también ahora los móviles, se refiere a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que consisten en el soporte representativo de la realidad. La imagen –visual y auditiva- es el elemento principal y su importancia radica tanto en su significado explícito como oculto.



Las familias, y así se ha comentado por parte de muchos padres y también de educadores, deben intervenir en esta relación que se crea entre los niñ@s y las pantallas, si queremos sacar el máximo partido de esta tecnología –algunas más antiguas que otras- y evitar los posibles inconvenientes.

Para ello proponemos realizar una revisión teórica de en qué consiste cada pantalla y qué ventajas e inconvenientes tienen, la importancia de la publicidad, la influencia de la violencia, y también los peligros de posibles adicciones o de contenidos nocivos.

A partir de ahí, la idea es pasar a una reflexión entre todos -reunidos por grupos de “pantallas” para llegar a conclusiones prácticas relacionadas con experiencias propias que nos ayuden a las familias a resolver las posibles dudas o conflictos que se nos planteen.

2. CONTENIDOS

- Características de cada “pantalla” Sus ventajas e inconvenientes
- LA TELEVISIÓN:
 - Apocalípticos e Integrados.
 - Claves de la Comunicación
 - Buen y Mal Uso de la TV
- LOS VIDEOJUEGOS.
 - El secreto de su atracción
 - Los peligros y los aspectos positivos
- Pantallas y Violencia
- INTERNET
 - Qué nos aporta y qué riesgos tiene.
 - Cómo prevenir estos riesgos
 - Webs útiles
- LOS MOVILES
 - Pautas para su uso
- MITOS SOBRE LAS TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)
- Trabajo por grupos.
- Conclusiones

Estos contenidos han sido extraídos –entre otros- de los siguientes artículos y páginas Web:

- ▶ LA TELEVISIÓN, ¡NO TE QUEDES MIRANDO! Autores: Antonio Chazarra. Luis García, de CEAPA
- ▶ MODELOS Y PANTALLAS: claves y estrategias para una tutoría de J. Gabelas jgabelas@uoc.edu
- ▶ COMETA(Grupo Joaquín Carbonell, José Antonio Gabelas y Carlos Gurpegui): “Pantallas y Violencia” Ed. Tierra. Colección Monfleet. Zaragoza
- ▶ LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU UTILIZACIÓN EN LA FAMILIA Y LA ESCUELA. Prof. M^a Carmen Aguilar Ramos, Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Málaga
- ▶ “Internet: Mejor con un adulto”, y “Los padres también han de acercarse a los videojuegos”: Revista Consumer: www.consumer.es
- ▶ Internet y uso de móviles: www.solohijos.com ▶ Encuesta sobre Internet: www.internetsegura.net
- ▶ “TV Fábrica de Mentiras” Lolo Rico. Ed. Espasa-Hoy

MEDIO Y CARACTERÍSTICAS	VENTAJAS	INCONVENIENTES
<p>TELEVISIÓN</p> <p>» Recurso de comunicación audiovisual muy poderoso, que actúa como medio de información, medio de entretenimiento, y medio educativo y socializador, que ayuda a comprender el mundo en que vivimos.</p>	<p>» Información amplia y rápida de lo que sucede en el mundo.</p> <p>» Acceso económico a espectáculos deportivos y culturales.</p> <p>» Agente socializador: nos introduce en las diferentes culturas que existen.</p> <p>» Medio de aprendizaje.</p> <p>» Estimula el sentido crítico siempre que se aprenda a ver la TV de forma activa y crítica.</p>	<p>» Fomenta la pasividad, el sujeto es mero “receptor” de contenidos, opiniones, valores.</p> <p>» Contenidos con carga ideológica nociva, que transmiten valores negativos.</p> <p>» Puede fomentar el sedentarismo si se utiliza demasiado tiempo.</p> <p>» El “enganche”, además de acercar a la adicción, quita tiempo para otras actividades.</p>
<p>VIDEOJUEGOS</p> <p>» Juegos electrónicos en soporte digital que puede ser de varios tipos: ordenador, videoconsola, máquina recreativa, consola de bolsillo.</p>	<p>» Actividad lúdica muy atractiva</p> <p>» Requiere la participación activa del usuario.</p> <p>» Pone en juego habilidades psicomotrices y cognitivas del usuario.</p> <p>» Habitúan al usuario a persistir en el esfuerzo para mejorar su habilidad.</p> <p>» Libera tensiones a través de la acción.</p> <p>» Establece vínculos con el grupo o el compañero con el que se juega.</p> <p>» Aumenta la autoestima por la consecución de éxitos.</p> <p>» Tiene un gran potencial formativo y educativo.</p>	<p>» Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad, o pueden favorecer actitudes agresivas.</p> <p>» Pueden reducir tiempo para otras actividades e incluso provocar adicción.</p> <p>» Su abuso puede producir estrés, nerviosismo, y problemas por malas posturas y estados prolongados de tensión.</p> <p>» Pueden provocar aislamiento en personas con fobia social.</p>
<p>INTERNET</p> <p>» Es una red de redes que permite conectarse a cualquier parte del mundo, y obtener información de forma inmediata y con un coste mínimo.</p>	<p>» Gran variedad de recursos informativos: enciclopedias, noticias, bibliotecas...</p> <p>» Acceso fácil y rápido a sucesos, personas e información de cualquier lugar del mundo.</p> <p>» Da la oportunidad de participar activamente.</p> <p>» Abarca muchas posibilidades técnicas, incluyendo sonido, imagen, texto, gráficos y animación.</p> <p>» Facilita un acercamiento interdisciplinario e intercultural.</p> <p>» Facilita la educación a distancia.</p>	<p>» Puede generar una curiosidad compulsiva.</p> <p>» La inmediatez con que se cambia de rumbo, crea la necesidad de una urgente gratificación, si no se obtiene puede generar ansiedad o nerviosismo.</p> <p>» Puede facilitar el acceso a contenidos no aptos para niños.</p> <p>» Los niños pueden ofrecer información de la familia a desconocidos.</p>
<p>TELEFONIA MOVIL</p> <p>» Es un medio de comunicación telefónico que no requiere de una instalación ni cableado, por lo que puede llevarse si</p>	<p>» Permite gran libertad de movimientos para comunicarse con otros desde y hasta casi cualquier lugar.</p> <p>» Añade la posibilidad enviar mensajes cortos de texto.</p> <p>» Se ha convertido en una poderosa herramienta de trabajo.</p> <p>» Tiene una gran utilidad para casos de emergencia y seguridad.</p>	<p>» Comporta un gasto superior al de la telefonía fija, y la propia libertad de movimientos hace que aumente la frecuencia de uso.</p> <p>» Riesgo de “enganche” y posterior aislamiento de la familia</p>

TELEVISION

Ya desde sus inicios, la TV ha tenido partidarios y detractores. Hace casi 30 años, Umberto Eco, acuñó las expresiones "APOCALÍPTICOS" E "INTEGRADOS", que responden a dos actitudes diferentes ante el hecho televisivo:

APOCALÍPTICOS	INTEGRADOS
La TV contiene solo aspectos negativos: violencia, alienación pasividad, y aparta de la verdadera cultura.	La TV es un medio para democratizar el saber y potenciar el aprendizaje, favoreciendo la cultura de las opciones múltiples.

Son posturas maniqueas, extremadas. Pero la TV está ahí, con su potencial destructivo, pero igualmente con sus posibilidades educativas y capacidad de entretenimiento.

Y a partir de ahí surge la pregunta:

¿Qué hacemos las familias con la TV y I@s niñ@s?

Muchos artículos consultados coinciden en lo siguiente: al ser la TV un lenguaje, que tiene sus códigos específicos, para entenderla se necesita comprender ese lenguaje, es decir: Aprender a Ver la TV.

La TV es comunicación. La comunicación es algo inherente a la sociedad humana, que desde siempre ha necesitado organizar el mundo que le rodea y transmitirlo. La técnica ha evolucionado desde los primeros tam-tam o señales de humo hasta la era de Internet pasando por los juglares de la E.M.

La TV está, pues, sujeta a las normas que rigen el proceso de COMUNICACIÓN:



Lo que sucede es que en una conversación normal, los papeles de Emisor y Receptor se intercambian, pero en la TV eso no se puede hacer, el receptor -de momento- no tiene posibilidad de intervenir, a no ser que cambie de canal o apague la tele.

No hay que olvidar que el Emisor, la TV, no es neutral; es un poder público o una empresa privada, con sus **intereses concretos comerciales o políticos** que influyen en los mensajes que nos están enviando, es decir todas aquellas informaciones que nos transmiten.

Para que el Receptor asimile el Mensaje, es preciso que pueda decodificar el código que contiene. El Medio televisivo tiene un código, es decir, una serie de instrumentos y técnicas que es preciso conocer para decodificarlo y así interpretar los mensajes de manera crítica.

Descubrir el Código, interpretar el «lenguaje televisivo» quiere decir descubrir cómo se sugiere, se crea una atmósfera implícita que refuerza lo explícito y propicia relaciones y asociaciones en la mente del telespectador para conseguir unos determinados resultados. Así, por ejemplo, los turrónes o determinados dulces, independientemente de su sabor, pueden estar anunciando o sugiriendo la Navidad con su sola aparición en la pequeña pantalla. La repetición hasta la saciedad de una mujer con delantal es una invitación a que las mujeres utilicen el delantal y la insistencia en los maravillosos efectos del perfume hace que subjetivamente se cree la necesidad de emplearlo para conseguir efectos similares a los de los protagonistas de los anuncios. Por tanto simples objetos e informaciones aparecidos en la pantalla pasan a convertirse en elementos generadores de actitudes, valores e intenciones.



LA TV en sí misma no es mala ni buena, es un MEDIO, un Instrumento. Sus consecuencias positivas o negativas dependerán del uso que se haga:

MAL USO DE LA TV
<ul style="list-style-type: none">• Posibles problemas visuales y musculares; sedentarismo, deficiencias en los ritmos de alimentación y sueño si se pasan demasiadas horas delante de la televisión.• Alteración de los mecanismos de decodificación, propiciando confusión entre fantasía y realidad.• Pasividad, imitación y apropiación de los modelos y valores que la televisión propone.• Posibilidad de adicción.
BUEN USO DE LA TV
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar la función informativa, tanto a partir de los telediarios como por otros programas que permitan profundizar y crear opiniones propias.• Utilizar la función del entretenimiento, seleccionando los programas de mayor calidad, y huir de la telebasura.• Utilizar la función educativa, no sólo a través de los documentales sino a través de todas las informaciones que nos ayudan a entender el mundo en que vivimos.• Prevenir los efectos engañosos de la publicidad, para diferenciar la violencia y el sexo como ingredientes normales de nuestra vida, de la pornografía y la carnicería gratuitas.• Diferenciar la información veraz y objetiva de la información tendenciosa y parcial.

En resumen: **COMPAÑÍA, DIÁLOGO, NEGOCIACIÓN Y EJEMPLO.**

Son cuatro buenas patas para la mesa en la que debe estar apoyada la pantalla. Dejarnos caer en el sofá con nuestros hijos puede brindarnos una ocasión para el diálogo sobre muchos temas que preocupan a unos y otros. El efecto que produce la imagen en la mirada varía y se modifica si estamos en compañía. Sabemos que la convivencia es una negociación, el consumo es una dieta que se negocia, con sus límites y sus reglas. Nuestros hijos no hacen lo que se les dice, sino lo que ven. Los padres también somos una imagen para ellos.

VIDEOJUEGOS

Estos juegos electrónicos que se presentan en diversos soportes digitales y en diferentes plataformas tienen una gran popularidad que va en aumento. (24% de ventas sobre los juguetes vendidos en el año 2001).

¿Cuál es el secreto de su atracción?

La fascinación de los videojuegos estriba en que proponen un reto atractivo que exige intensa interactividad, que proporcionan un entorno audiovisual (realista o de ficción), que absorbe, distrae... y que permiten disfrutar de la experiencia lúdica y del éxito final. El espectador se convierte en jugador. El usuario ya no está al otro lado de la pantalla, forma parte del escenario, participa en la acción, decide el desenlace. El usuario toma las decisiones y determina lo que hace el personaje de ficción, que es un títere en sus manos.

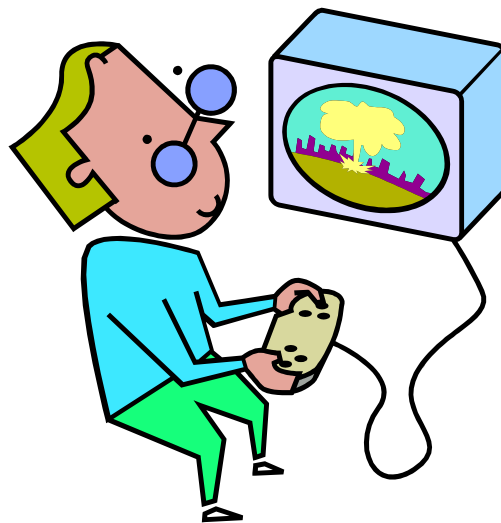


Además: el éxito de los videojuegos radica en la gran afinidad existente entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los imperantes en nuestra sociedad. También la gran variedad de formatos, adaptados a diferentes posibilidades económicas y circunstancias y gustos personales del usuario.

Los “peligros” de su uso:	¿Tienen aspectos positivos?
<ul style="list-style-type: none"> ⊗ El desconocimiento de estos juegos por parte de los padres, que les desconciertan y dejan a veces a sus hijos “solos frente al peligro”. ⊗ El riesgo de provocar “adicción”. El riesgo de provocar efectos en el S. N. C.: epilepsia al estar expuesto a rapidísimos estímulos luminosos. ⊗ El riesgo de provocar ansiedad y nerviosismo si no se consigue rápidamente el objetivo. ⊗ Puede provocar aislamiento en personas predispuestas o con fobia social. ⊗ Puede transmitir contenidos nocivos, transmitiendo valores “políticamente incorrectos”: violencia, sexismo, racismo, intolerancia. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Sí, un gran potencial como instrumento de aprendizaje, ya que está muy clara para los niños es objetivo a conseguir y los pasos que han de dar, lo que proporciona mucha motivación. ⊗ Ponen en juego numerosas habilidades psicomotrices, espaciales, y cognitivas. ⊗ Habitúan a persistir en el esfuerzo para llegar a un resultado. ⊗ Favorecen la socialización al compartir el acto mismo de jugar, los juegos, y los trucos y las estrategias.

PARA ACERTAR:

- ❑ **Supervise** el tipo de videojuego que usan sus hijos y averigüe porqué les atraen tanto. Aproveche la ocasión para entablar diálogos con ellos.
- ❑ **Controle el tiempo** de uso de los videojuegos. Es difícil señalar cuántas horas a la semana pueden jugar los niños con la videoconsola. Dependerá del tiempo que dedican a hacer los deberes, a ver la televisión y a otras actividades. Hay que buscar un equilibrio.
- ❑ No prohíba ni censure sus gustos. Ofrezcales **alternativas de ocio** (seguro que prefieren ir al cine o practicar deporte) y animeles a que jueguen con sus amigos.
- ❑ No utilice los videojuegos como arma de castigo o de intercambio.
- ❑ Si considera que un videojuego no es adecuado para ellos, argumente su opinión y **propóngales otros**.
- ❑ Juegue con sus hijos. **Comparta sus juegos** y compita con ellos, le verán más cercano.
- ❑ El uso prolongado de las videoconsolas cansa la vista. Hay que explicar a los niños que deben efectuar **pausas de quince minutos** cada hora de juego.
- ❑ Si su hijo ha sufrido o sufre problemas de nerviosismo o epilepsia, esté muy atento a sus reacciones y consulte con un especialista.
- ❑ No les permita jugar si están muy cansados o han dormido muy poco.
- ❑ Instale la videoconsola en una habitación bien iluminada, en un televisor con pantalla pequeña (14") y vigile que sus hijos mantengan una distancia adecuada respecto al monitor.



VIOLENCIA Y PANTALLAS

Este tema es causa de un debate recurrente que todavía no está cerrado.

Por un lado se han hecho estudios sobre la ingente cantidad de actos violentos que ven I@s niñ@s. (En 1992, la Asociación de Telespectadores y Radioyentes afirmaba que un niño europeo en edad escolar ve en una semana 67 homicidios, 15 secuestros, 848 peleas, 420 tiroteos, 30 casos de torturas, 18 de drogas y otra serie de emisiones eróticas).

Después, cuando ocurren actos delictivos impactantes son magnificados por los medios, que muchas veces se quedan en el morbo, lo que aumenta la audiencia y **no analizan** las verdaderas causas de esa violencia.

El ser humano es un mirón por naturaleza. La mirada se siente atraída por la violencia y el morbo. Esto lo saben muy bien los programadores que planifican y segmentan los programas para tener bien atada a la audiencia.

Violencia y pantallas mantienen una espesa y compleja complicidad. Ahora bien, ¿por qué es tan importante la violencia para los medios?, ¿a qué se debe la presentación de espectáculos violentos en el *prime time*? Es una estrategia de marketing que busca los menores costos y mayores beneficios. Porque la violencia mediática es atractiva, y además barata, pero como resulta obvio no es la responsable del conjunto de actos vandálicos y violentos que se producen.

Sin embargo, distintos estudios clínicos demuestran una **correlación positiva** entre contenidos violentos consumidos y conducta agresiva posterior, aunque esto se produce **cuando** la naturaleza, perfil y contexto de recepción del **espectador/usuario**, también son violentos.

La sociedad permisiva, la desintegración cultural y descomposición familiar, y otros motivos confirman que, lamentablemente, la violencia no es un invento de las pantallas.

Un autor americano, profesor de psicología en California definió nueve características del **contexto de los programas o películas** que hacen que el contenido violento pueda ser más o menos peligroso.

- 1.— La naturaleza del agresor. Se presta más atención y se imitan más los modelos que se perciben como atractivos.
- 2.— La naturaleza de la víctima. Los espectadores reciben un mayor impacto si las víctimas son agradables o atractivas.
- 3.— La justificación de la violencia. En defensa propia o para proteger a un ser querido provoca violencia en los espectadores.
- 4.— La presencia de armas. Inducen en los espectadores una mayor violencia, ya que están asociadas de ordinario con sucesos violentos almacenados en la memoria.
- 5.— Extensión y carácter gráfico de la violencia. La reiteración y amplitud provocan en los espectadores más violencia.
- 6.— El grado de realismo de la violencia. Aunque existen contradicciones en este tema, pues, p.e., en los dibujos animados el público infantil conecta más con su contenido irreal que el adulto.
- 7.— La recompensa o castigo de la violencia. Premiar o no castigar la violencia abiertamente es algo que favorece el aprendizaje de comportamientos violentos entre los espectadores.
- 8.— Las consecuencias de la violencia. Es probable que la presencia explícita de dolor y daño en una escenificación violenta inhiba el aprendizaje de comportamientos violentos.
- 9.— El humor como compañero. La presencia del humor parece contribuir al aprendizaje de la violencia.

Existen también otras características que afectan al **contexto del receptor** que condicionan la peligrosidad del contenido:

- 1.- Grado de frustración con el que se encuentre el televidente (situación puntual que acentúa la contemplación de la violencia).
- 2.- Agresividad del receptor (los más agresivos tienden a actuar de forma más violenta cuando ven violencia).
- 3.- Falta de criterios éticos, sobre todo en el caso de los niños, que les hace aceptar las expresiones violentas sin discernir su idoneidad
- 4.- Comportamiento violento de los padres: un patrón de comportamiento violento por parte de algún progenitor o de ambos sumado a la contemplación de violencia en televisión puede aumentar las respuestas violentas en los niños, además de su justificación.
- 5.- La contemplación de programas violentos por los padres: sobre todo cuando esta contemplación no es criticada, puede inducir a los menores a entender que si sus padres no condenan dicha violencia es que la misma es aceptable y, por tanto, ellos la pueden imitar con tranquilidad

INTERNET

Es una red de redes que permite establecer rápidamente una comunicación con cualquier parte del mundo y obtener información de cualquier tema en forma de texto, audio, video e imagen, y todo ello, a precio de llamada local.

¿ Qué nos aporta?

- Posibilidad de acceder de forma inmediata a multitud y gran variedad de conocimientos. Acceder a recursos de apoyo como diccionarios, archivos e incluso juegos didácticos. Por otro lado, se pueden visitar desde cualquier parte los mejores museos y bibliotecas.
- Potenciación del espíritu crítico, el uso de criterios para elegir entre la información disponible.
- Motiva el trabajo gracias a las posibilidades técnicas que ofrece, integrando sonido, imagen, texto, gráficos y animación.
- Fomenta el trabajo en colaboración, cuando se realizan trabajos cooperativos.
- Posibilita el acceso a la diversidad y permite llegar a cualquier pueblo y conocer su historia, forma de pensar, etc
- Facilita un acercamiento interdisciplinar e intercultural a los temas que se estudian. Fomenta el estudio de otros idiomas.
- Potenciación de la educación a distancia.
- Intercambiar ideas con interlocutores de cualquier punto del planeta y gozar de una plataforma para expresarse u opinar.



¿Qué riesgos tiene?

- Puede crear riesgo de adicción y aislamiento. Debemos estar atentos sobre todo en casos de niños que tienen síntomas de problemas de socialización.
- Puede poner al alcance de los niños: contenidos nocivos (violencia, drogas, pornografía, etc.) y contenidos inexactos o poco fiables.
- Puede facilitar el contacto con desconocidos.
- Supone un riesgo facilitar datos e información personal o privada (nombres, dirección, teléfono, datos de tarjeta de crédito, hábitos de consumo o de comportamiento, etc.).
- Es una plataforma de venta electrónica en la que pueden realizar compras que no deseamos.
- Bombardeo de anuncios engañosos o nocivos.

¿Cómo prevenir estos riesgos?

- ✓ Limitar el tiempo que pasan los hijos "navegando" por Internet.
- ✓ Enseñar a los niños que **no deben "hablar" con desconocidos** a través de Internet.
- ✓ Enseñar al niño que **nunca debe dar ningún tipo de información personal** que lo pueda identificar.
- ✓ Nunca dar al niño el número de ninguna tarjeta de crédito o cualquier contraseña que se pueda usar para comprar cosas o para tener acceso a servicios o páginas inapropiadas.
- ✓ Enseñarle al niño que nunca se debe ir a conocer en persona a alguien a quien conoció a través de Internet.
- ✓ Recordarle que **no todo lo que ve o lee en Internet es verdadero**.
- ✓ Darle un "e-mail" personal, sólo si el niño es lo suficientemente maduro para controlarlo. **Supervisar periódicamente los mensajes que manda y recibe** y planificar su actividad en Internet.
- ✓ Enseñarle al niño a que utilice un **lenguaje correcto** en Internet como lo es al hablar de persona a persona, que no use malas palabras, lenguaje vulgar o profano, etc.
- ✓ Insistir en que el niño obedezca las mismas reglas cuando use otros ordenadores a los que tenga acceso como en la escuela, biblioteca o en casa de sus amigos.

Los padres deben tener presente que Internet no prepara al niño para las relaciones interpersonales reales. Si inicialmente dedicamos tiempo para ayudar al niño a explorar los servicios de conexión y si participamos periódicamente con él mientras "navega" por Internet tendremos la oportunidad de supervisar y encaminar el uso que hace el niño del ordenador.

Existen algunos **programas especialmente diseñados** para ayudar a los padres a bloquear y controlar el contenido de los sitios en Internet para los niños. Estos programas pueden tener alguna o varias de las siguientes funciones:

- Bloquean el acceso a sitios para adultos.
- Clasifican los sitios basados en contenido para adultos (pornografía, violencia, intolerancia racial, extremistas militares, apuestas, cultura de la droga, satanismo, etc).
- Establecen tiempos de control para usuarios individuales (por ejemplo, bloquean el uso del Internet después de cierta hora o durante horas específicas designadas a "hacer la tarea").
- "Grabán" las actividades de los usuarios que han navegado la Red, permitiendo así a los padres controlar las actividades de sus hijos en Internet.

Mientras los primeros ofrecen una mayor seguridad e impiden directamente que nuestros hijos accedan a sitios no deseables para ellos, los últimos brindan al niño la libertad de elegir, le hacen responsable del uso que le da a los servicios en línea.

Algunas Webs útiles:

Internet segura

www.navegacion-segura.es

www.internetsegura.net

Cualquiera de estos dos sitios es un buen punto de inicio para informarse sobre los pasos que se deben dar para que los menores no se encuentren en la Red con desagradables sorpresas.

www.cyberangels.org Actúan como protectores y contienen páginas en español

www.safeweb.com. Introduciendo el sitio web a visitar lo analiza, es un filtro gratuito

Contenidos

Chaval.es

Una colección de enlaces elaborados por el Ministerio de Educación para que los chavales naveguen por aguas seguras y aprovechen al máximo su singladura.

<http://www.alucine.com/ninos.htm>

Internet está repleta de contenidos útiles, divertidos y didácticos para chavales.

TELÉFONO MOVIL

El móvil se ha convertido en la **última pasión** de los adolescentes, con el que han creado un **lenguaje propio**. ¿Quién no ha intentado hacerlo a esa edad? Estos nuevos códigos son como ritos de iniciación con los que ellos se intentan **alejar de lo establecido**. Con este lenguaje aprenden, entre otras cosas, a **economizar letras y dinero**.

¿ Qué pautas podemos establecer para su uso?

Fases evolutivas en el uso del móvil.

- » **Entre los 11 y los 13 años**, los niños usan con frecuencia el teléfono fijo y **ya son capaces de utilizar el móvil, pero carecen, normalmente, de los criterios para un uso adecuado**, sin embargo, no es raro que ya dispongan de uno.

Se puede empezar por dejar que hagan uso del móvil de forma esporádica y a ser posible en presencia de un adulto: "Llama a mamá y dile que vamos a llegar tarde", "Hoy es el cumpleaños de Fulanito, llámale para felicitarle". Además, pueden llevarlo en situaciones extraordinarias: alguna excursión, etc. Poco a poco aumentarán la frecuencia de su uso al ir conociendo todas sus posibilidades:

- » **Entre los 13 y los 15 años**, es la fase más complicada. Los adolescentes **ya saben utilizar todas las posibilidades del móvil, muchas veces mejor que un adulto, pero es fácil caer en la adicción a los móviles**.

De todas formas, el uso de los móviles debe centrarse en unos criterios consensuados. Además debemos reservar un tiempo específico para comentar con nuestro hijo cómo lo ha utilizado y a cuánto ha ascendido el gasto. Por otra parte **su uso irresponsable puede tener también sus penalizaciones**. El adolescente cuenta con un móvil, pero no a tiempo completo. Puede colaborar en el gasto dependiendo del uso que haga de él.



- » **Entre los 16 y los 18 años, el adolescente ya puede hacerse responsable de tener un móvil, pero es necesario que su uso se ajuste a las normas preestablecidas y debe hacerse totalmente responsable de su mantenimiento económico.,**

La utilización del móvil debe cernirse a unas reglas claras, asumidas y consensuadas. No tiene sentido que el móvil sirva para aislar a la persona que lo utiliza de la gente que le rodea, con el pretexto de acercarle a los que tiene lejos.

Las reglas para utilizar el teléfono móvil se marcarán según las edades, y se deberán analizar cuáles son los momentos o situaciones en los que su uso es adecuado y cuál es el nivel de madurez de nuestro hijo para hacerle partícipe de nuevas responsabilidades.

Las posibilidades de comunicación y de ocio que ofrecen los móviles se utilizarán siempre que no nos separen de la gente que nos rodea. De la misma forma que puede ser una herramienta útil, puede también ser una herramienta que aisle y cree adicción. Su utilización debe hacerse dentro de un contexto de autonomía responsable y sólo tendrá sentido si enriquece otras herramientas de comunicación.

Para reflexionar.....

MITOS SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)

1. **Mito de las nuevas tecnología y el marketing.** Al mismo tiempo que se presentan las bondades que aportan, las estrategias de marketing refuerzan con atributos reales o mágicas cualidades que no poseen.
2. **Mito de las nuevas tecnologías y la información como valor económico.** Se presenta la información como el valor económico más importante a nivel mundial, desplazando otros tradicionales valores económicos, considerando que el desarrollo está vinculado a aquellos países que producen información.
3. **Mito de la participación y de la comunicación.** La comunicación como proceso interpersonal se produce en el intercambio de percepciones, experiencias y conocimientos. La comunicación indirecta y a distancia está imponiendo un cambio en las concepciones del tiempo y el espacio, así como un entorno aparentemente participativo, pero con prácticas comunicativas autoritarias.
4. **El mito de la información veraz versus a la infobasura.** Aunque hay investigadores que se dedican a difundir conocimientos nuevos y serios, la mayor parte de la información que circula en la red es publicitaria, propagandística de productos, instituciones, y/o personas. El término infobasura se refiere a ciertos programas televisivos que tienen mucha audiencia y no ofrecen valores éticos y políticamente correctos.
5. **Mito del aprendizaje mágico.** El aprendizaje es un proceso complejo, requiere el desarrollo de competencias y habilidades que requieren esfuerzo, y las nuevas tecnologías por sí mismas no generan aprendizaje, sino que va a depender de la utilización didáctica que se haga de ellas.
6. **Mito de la información versus conocimiento.** El objetivo de enseñar a manejar con los nuevos recursos tecnológicos no supone una innovación sino se contempla su planteamiento didáctico con objeto de utilizarlos como un medio enriquecedor y generador de aprendizajes significativos, por lo que las nuevas tecnologías no pueden sustituir al profesorado ni constituir el único medio de enseñanza.
7. **Mito del aprendizaje cooperativo y de comunidades de aprendizaje.** Participar en un foro de discusión no significa el desarrollo de un proceso de aprendizaje cooperativo, porque esta perspectiva requiere entender el aprendizaje como una construcción individual y social, en la que el grupo está involucrado en un proyecto en común, y por lo general, los grupos de discusión son foros informales, que pueden ser valiosos si generan nuevas relaciones comunicativas.
8. **El mito de la tecnofilia.** Para algunos las nuevas tecnologías son como una panacea que van a solucionar todos los problemas, de forma que están surgiendo nuevas adicciones, dirigidas a videojuegos, Internet, etc.

9. **Mito de la tecnofobia.** Existen otros para quien las nuevas tecnologías suponen todo lo contrario, el origen de todos los problemas y males que afectan a la sociedad.

10. **Mito de la libertad de la información versus globalización de la información.** Es cierto que la libre circulación de la información permite conocer diferentes puntos de vista, pero se corre el riesgo de imponer una organización informacional, de ahí que, frente a parámetros dominantes del mercado global, sea necesario el desarrollo de propuestas locales.

11. **Mito de la independencia y de la autonomía frente al colonialismo informacional.** Aunque Internet se ha convertido en una superautopista de circulación informativa, no podemos olvidar que no todo el mundo tiene acceso a esta red, que se encuentra limitada a algunos puntos, dónde se concentran los nodos de información. El autor indica que se puede hablar de nuevas formas colonialistas dadas por la producción y el consumo de información.

12. **Mito de la creación de empleo.** Existe una contradicción, por una parte las nuevas tecnologías están produciendo nuevos empleos, pero por otra, están generando un mayor nivel de paro. De alguna forma, se da un paralelismo con el final del siglo XIX, y los cambios sociales que introdujo la industrialización.

