



INTERACTIVIDAD EN JÓVENES DE SECUNDARIA: UN ESTUDIO SOBRE HáBITOS Y PREFERENCIAS EN EL USO DE INTERNET

Gustavo Adolfo León Duarte

Dora Yéssica Caudillo Ruiz

Palabras clave:

Internet, interactividad, hábitos, preferencias, jóvenes, socialización.

Resumen

Las tecnologías informáticas y comunicacionales han redefinido radicalmente la comunicación, el acceso a la información es tan inmediato y variado que las formas tradicionales de comunicación y socialización han perdido sentido frente a las nuevas generaciones. Son los jóvenes quienes se han convertido en los principales sujetos de estudio sobre el impacto de las tecnologías de la comunicación.

Entender las nuevas realidades comunicativas y sus implicaciones, se ha convertido en un verdadero desafío ante este grupo que se ha familiarizado inmediatamente con las tecnologías. Es necesario conocer los hábitos y preferencias de los jóvenes cuando navegan por internet para poder plantear el abordaje a la problemática, es necesario comenzar por conocer cómo y desde dónde se está configurando esta nueva generación interactiva.

Abstract

The information and communication technologies have radically redefined communication; access to information is so immediate and varied than traditional forms of communication and socialization have lost their meaning against the new generations. Are young people who have become the main subject of study on the impact of communication technologies.

1. Introducción

Los acelerados cambios que impone la sociedad de la información en el ámbito comunicacional obligan a cambios fuertes y ágiles en la transmisión de conocimientos. Es necesario armonizar los





cambios con la sociedad de la información, el acceso al intercambio comunicacional por medios interactivos, donde no sólo se juega la competitividad, sino también la identidad cultural. De allí la importancia crucial de las mediaciones entre educación, cultura y las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (Hopenhayn, 2003).

Para la generación interactiva y para todo el mundo, el acceso a los dispositivos se convierte en un bien básico, de primera necesidad. Lo que permite hablar de una especial afinidad de las nuevas tecnologías con el público infantil y juvenil, afinidad entendida como un grado de penetración superior en dicho público respecto al total de la población (Bringué y Sádaba, 2008). El nuevo panorama tecnológico ha avanzado a pasos agigantados y nos ha situado tras el cambio de siglo en un entorno mediático sin precedentes. Las nuevas tecnologías no sólo presentan múltiples posibilidades, también traen consigo un buen número de incertidumbres. Es necesario conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población, en este caso, infantil y juvenil.

Los jóvenes están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al de sus padres y profesores. Pareciera que los viejos modelos educativos no encajan en su forma de ser, y esto origina frecuentes tensiones, tanto en la escuela como en la familia. Estos jóvenes han nacido inmersos en un periodo de expansión económica, bienestar material y alto consumismo. Por otro lado, es habitual que vivan en hogares con un reducido número de miembros, con la madre incorporada al mercado laboral y con una evidente dificultad para conciliar, por parte de todos, la vida laboral, personal y familiar (García, 2010).

Esta investigación que parte desde el campo de la educación, la psicología, antropología y la comunicación, permitirá contextualizar los rasgos que identifican a la Generación Interactiva en jóvenes de secundarias públicas del estado de Sonora, México. El análisis del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) perfilarán el desarrollo de un diagnóstico que permita entender los retos que la nueva realidad presenta desde una perspectiva interdisciplinar. Figura 1.



MODELO DE CONEXIÓN INTERDISCIPLINAR

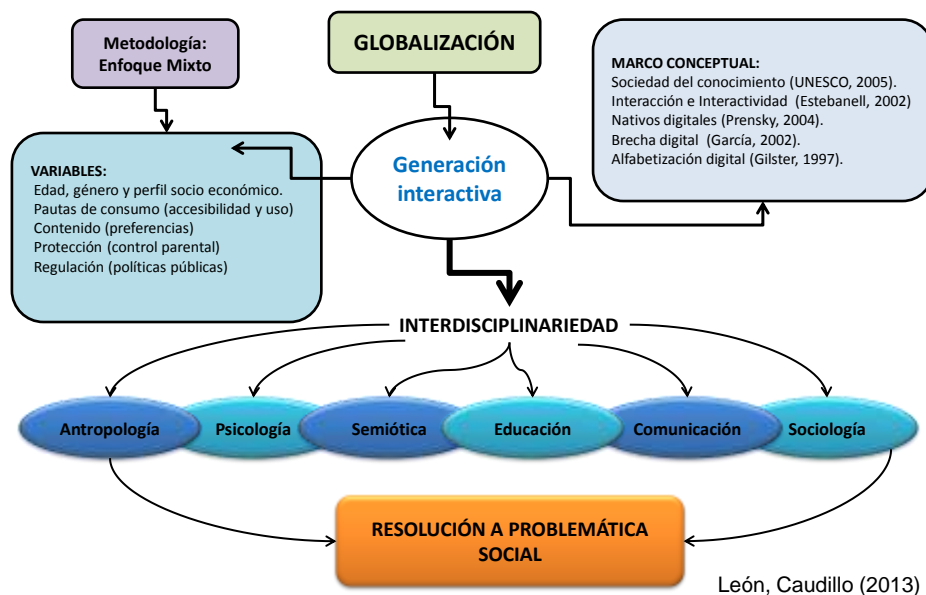


Figura 1. Modelo de conexión interdisciplinaria para el diagnóstico de hábitos y preferencias de los jóvenes en internet. León, Caudillo (2013).

2. Nacido digitales

El caso de las nuevas tecnologías plantea, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada «brecha digital». Este término se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores socioeconómicos (por ejemplo, hay un fuerte contraste entre los países más desarrollados y los del tercer mundo), o por otras cuestiones como la edad. En relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky (2001), quien habla de los «nativos» y los «inmigrantes» digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de «nativos digitales». Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono celular, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores. Por el contrario, las personas que no han nacido inmersas en este entorno de nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a utilizarlas, son los denominados «inmigrantes tecnológicos». Se trata de una generación que, por así decirlo, no habla de forma natural el lenguaje de las nuevas tecnologías.

Si para el «nativo digital» estas tecnologías son su «lengua materna», para el «inmigrante digital» son una «lengua extranjera», y de ahí que en múltiples ocasiones demuestren tener cierto «acento». Dicho acento se traduce en usos que no son propios de un «nativo digital», tales como imprimir un correo electrónico o llevar a alguien físicamente ante un ordenador para que vea una página Web



Prensky (2001). Estas diferencias entre el «nativo» y el «inmigrante» digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

Los niños y niñas de esta generación manifiestan características propias de los adultos: disponibilidad de recursos económicos, acceso a contenidos reservados a individuos de mayor edad o cierta independencia a la hora de elegir medios, productos y servicios. Esta generación Interactiva, caracterizada porque al alto grado de posesión de pantallas y tecnologías digitales le han añadido un mayor grado de interactividad entre el hombre y la tecnología, o entre los propios seres humanos gracias a ella. Esto les confiere unas características algo peculiares que conviene conocer. Así, nuestros hijos tienen una gran facilidad para procesar información rápidamente. Reciben mucha información y la adquieren por muchos canales distintos. La selección tanto de la información como del canal responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión. Por ello, muchas veces no realizan un análisis crítico de la información recibida (García, 2010). No es difícil imaginarlos en continua acción porque tienden a pensar que es más importante hacer que hacer bien, por lo que les cuesta mucho reflexionar sobre sus propias actitudes y conductas.

Además, necesitan recibir una recompensa inmediata en lugar de gratificaciones que se materializarán a medio o largo plazo. Necesitan saber para qué les sirve lo que van a realizar en el mismo instante en el que se proponen realizarlo. Tienen la atención más diversificada. Por eso son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea como, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el Messenger a la vez que estudian o hacen la tarea, hablar con los amigos que están presentes al mismo tiempo que envían mensajes a los ausentes. El texto les sirve para ilustrar la imagen: sólo en el caso de que no comprendieran ésta se acudiría a aquel. Ciertamente, tienen la inteligencia visual muy desarrollada. Se mueven en un medio en el que la información se organiza de una manera absolutamente distinta a la utilizada en la escritura convencional. Por ello, los libros les pueden resultar extraños y les cuesta tanto la lectura pausada de un texto (Castells, 1997).

Están creciendo en un mundo conectado tanto sincrónica como asincrónicamente. Esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los problemas o satisfacer las necesidades: cualquier persona del mundo puede resolvérselos o dar cuenta de ellas con tal de que esté conectada a Internet; cualquier pregunta o petición puede encontrar respuesta en la enorme base de datos o la grandiosa comunidad de personas que es la Red. En consecuencia, no suelen pensar ni evaluar la validez o bondad de la respuesta obtenida. Además, los padres y los profesores dejamos de ser la única fuente de conocimiento, lo que nos puede erosionar la autoridad (García, 2010).

Les encanta lo fantástico, para convencerse de ello basta con observar los libros que leen, las películas que ven, los videojuegos que juegan o el imparable éxito de los mundos virtuales que nacen en cualquier esquina del ciberespacio. Su identidad digital tiene tanto valor o más que la real. Por ello le conceden tanta importancia y le dedican tanto tiempo y atención a lo que se dice de ellos en la Red, o a las fotos o vídeos en los que aparecen. Además, experimentan nuevas formas de



relacionarse y, muchas veces, expresan emociones y proporcionan información propia o de otras personas, en diversos formatos (texto, audio o vídeo), sin pudor alguno. Utilizan e incluso dominan los medios de producción digital: cámaras de foto y vídeo, programas para el tratamiento fotográfico, la edición de vídeo o la creación de páginas web. Es decir, no son sólo consumidores digitales, como muchos adultos, sino que también producen. Además, quieren estar a la última tanto en hardware como en software (Jenkins, 2008).

Hoy los hijos saben mucho más que sus padres y madres sobre algo que está resultando crucial a la hora de configurar su forma de ser, sus valores y actitudes. Los niños y niñas declaran ser los “expertos tecnológicos” del hogar, han aprendido a manejar la tecnología digital de manera autónoma, sin la mediación educativa de un adulto, reconocen ser los que más saben sobre ella y los que hacen un uso más intensivo y multifuncional (García, 2010). Por tanto, es evidente que frente a las nuevas pantallas y a Internet la generación interactiva va por delante en conocimiento y uso, hecho que sitúa a los progenitores en clara desventaja, incluso, puede llegar a cuestionar su autoridad para ejercer cualquier mediación.

Interactividad e interacción

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. Se hace necesaria una preparación de los usuarios que les capacite para ser capaces de recibir, interpretar y valorar este tipo de mensajes, ayudándoles a tomar conciencia del riesgo de falta de comprensión que alberga este nuevo mecanismo o sistema de comunicación. De este modo, se evitarían los aprendizajes parciales y el contenido asimilado sea incompleto o resulte erróneo (Estebanell, 2002).

A parte de referencias indirectas en las que se relaciona la interactividad con “un proceso interactivo” o con “informática interactiva”, existen otras definiciones en la que se hace referencia a aspectos técnicos como dirección, intensidad y frecuencia del flujo de información entre emisor y receptor. Desde la perspectiva técnica, señala Bettetini (1995), al definir la interactividad se destacan las siguientes características: la pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones; el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas; el particular ritmo de la comunicación. Desde la propia perspectiva de este autor, la interactividad se definiría como un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori.

La interactividad implica una ergonomía que garantiza una gran accesibilidad, el uso de una interface agradable que da paso a numerosas funciones disponibles sin esquemas preestablecidos y un tiempo de respuesta corto. Tal como se desprende de esta afirmación, el concepto de interactividad tiene una doble vertiente. Por una parte, implica la capacidad técnica de conceder el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la máquina y, por otra, implica conseguir que el tiempo de respuesta de la máquina, en relación a las acciones realizadas por el usuario, sea reducido (Estebanell, 2002)





La interactividad, entendida bajo esta perspectiva, debería ser una característica intrínseca de los materiales multimedia (accesibles, o no, a través de la red) que permitiera incrementar, cualitativa y cuantitativamente, la capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo de las posibilidades que ofrecen los programas de manera que se pudiesen mejorar sus posibilidades de trabajo y de aprendizaje (Estebanell, 2002). Para que se establezca esta comunicación entre sujeto y materiales es necesario que el código simbólico que utiliza el material sea comprendido por el usuario. Por otra parte, y para que esta actuación (observable externamente) sea fruto de una elaboración cognitiva consciente e intencional (interna) por parte del sujeto, el intercambio de elementos perceptivos debe ser integrado de manera significativa en sus aprendizajes anteriores.

Vygotski (1979) señalaba que las personas desarrollan formas de interpretar y estrategias para relacionarse con su mundo que está estrechamente vinculada con el tipo de interacciones que pueden establecer con las herramientas y sistemas de signos externos (códigos de comunicación que emplean signos externos con significados). De esta manera, si los productos multimedia emplean nuevos códigos simbólicos (nuevos elementos con significación: iconos, hipertextos, enlaces,...) y nuevas estructuras sintácticas (estructuras no lineales, estructuras indexadas...), las personas desarrollaran nuevas estrategias para interpretar los mensajes que se vehiculan a través de ellos y para relacionarse con ellos; de manera que sus habilidades cognitivas o posibilidades de aprendizaje podrán verse modificadas. Teniendo en cuenta que los productos multimedia son una de las manifestaciones mass-mediáticas de nuestra sociedad y que son el resultado de una propuesta sociocultural (De Pablos, 1992), podemos pensar que el lenguaje multimedia podría convertirse en un "instrumento semiótico" del diálogo interior del sujeto; pasando del plano "interpsicológico" (empleado entre el sujeto y el medio que ha producido la sociedad en que vive para comunicarse con él) a convertirse en un factor importante del plano intrapsicológico del sujeto; de manera que el código que utilizan los nuevos productos podría pasar a ser integrado por el sujeto como recurso válido para realizar su "diálogo interno".

Cuando los usuarios sean capaces de asimilar este nuevo lenguaje, de comprenderlo y, tal como apunta De Pablos, emplearlo para operar internamente utilizando alguna de sus especificidades, posiblemente, el paso siguiente sea poder emplearlo para comunicarse con otras personas, utilizándolo como un sistema más de comunicación. Actualmente, sobre todo en el espacio y opciones que se están aflorando a través de Internet, se está empezando a experimentar este proceso. Hay personas que empiezan a utilizar este medio para difundir información y/o comunicarse con personas a través de la red. Elaboran materiales que son fruto de la integración de diversos elementos comunicativos (imágenes fijas y/o en movimiento, textos, sonidos); en los que aparecen elementos propios de los productos hipermediales (iconos, emoticones, enlaces); siguiendo estructuras no lineales, intentando presentar propuestas interactivas que resulten atractivas a los usuarios; A pesar de estos primeros intentos, posiblemente, aun no se haya llegado a realizar un cambio sustancialmente importante en la manera de procesar la información, de organizar las ideas, de utilizarlas en nuevos contextos o emplear este nuevo lenguaje como un recurso habitual de comunicación con el exterior.



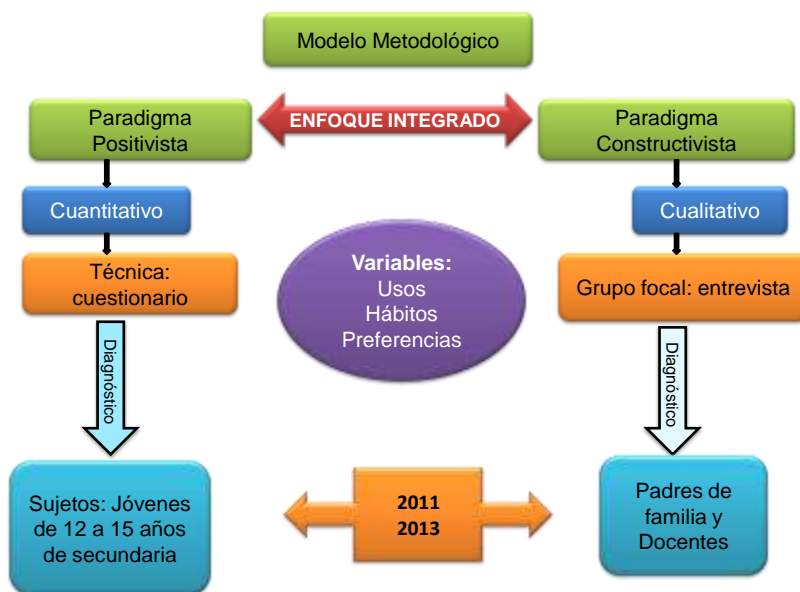


Probablemente la revolución en que nos encontramos inmersos esté generando, sobre todo en las jóvenes generaciones, cambios que puedan significar una nueva manera de comprender y relacionarse que el mundo que nos envuelve, pero habrá que esperar algún tiempo, tal vez no mucho, para poder valorar con cierta perspectiva, la magnitud de este cambio (Estebanell, 2002).

4. Metodología

El objetivo central del presente estudio es conocer los usos, hábitos y preferencias de los jóvenes en Internet, adscritos a educación secundaria del sector público en el Estado de Sonora (México), en un contexto de globalización, sociedad del conocimiento y desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Existe un acuerdo creciente en el ámbito científico e institucional en que es necesario adoptar una perspectiva de investigación múltiple que promueva una utilización más segura de la Red y las nuevas tecnologías, con el fin de proteger a los niños y jóvenes y para proporcionar a los padres y profesores herramientas que contribuyan a una mayor seguridad del entorno. En este sentido, creemos que es necesaria una investigación empírica en tanto que permite conocer quiénes, cuántos y cómo son los niños mexicanos, que tienen acceso a las TIC, y a qué tipos de tecnologías, con el fin de conocer cuáles son sus usos, hábitos, competencias tecnológicas y la incidencia real de sus prácticas de riesgo y de la regulación parental.

En el ámbito de la teoría del conocimiento la investigación se sustentó a partir de los principios teórico-metodológicos que subyacen en el paradigma positivista, orientándose a la consecución de resultados en donde los hechos se manifiestan de modo patente, prescindiendo de apreciaciones subjetivas de los individuos, por lo que la búsqueda del conocimiento se realizó a partir de un tratamiento matemático-estadístico, a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos cuantitativos. Figura 2.



León, Caudillo (2013)





Figura 2. Modelo teórico metodológico para el diagnóstico de hábitos y preferencias de los jóvenes en internet. León, Caudillo (2013).

Por otro lado, otro fundamento epistemológico que apoyó la presente investigación es el paradigma crítico o de la teoría crítica. De acuerdo con la teoría crítica asume una ontología realista crítico que es el mejor acercamiento en la práctica a través de una epistemología subjetiva (la posición del investigador(a) y su investigación está conformado por los valores sociales, culturales, económicas, étnicas y de género, entre otras). Metodológicamente, la teoría crítica hace hincapié en un enfoque dialógico, fundamentalmente, aunque no siempre se emplean métodos cualitativos. Para el enfoque crítico es esencial la búsqueda para revelar el funcionamiento de las instituciones y sus procesos internos establecidos, haciendo especial énfasis ya no sólo en determinar cómo son dichas lógicas internas sino también cómo se posibilitan y a través de qué medios las diversas fuerzas de resistencia operan y/o cómo podrían ser.

Por otra parte, se consideró importante asumir una postura orientada al análisis de diferentes criterios que aborda el objeto de estudio en una dimensión de carácter subjetivo, considerando con ello el sustento del paradigma hermenéutico- reflexivo (constructivista), cuyos criterios se fundamentan en la comprensión de la realidad de un determinado contexto a partir de la interpretación que de la misma hacen los implicados, trabajándose con la experiencia y el entendimiento de dichos sujetos, aspectos que son posibles lograr a partir de la utilización de estrategias de tipo cualitativo para la recolección de información. (Gento, 2004). Dichas estrategias permitirán conocer la percepción de actores de la educación y padres familia respecto a las variables de estudio en el ámbito de la influencia de internet en un grupo de sujetos con características específicas.

A partir de lo anterior, y como parte de la dimensión empírica para la construcción del objeto de estudio, se plantea la utilización de un enfoque mixto y un estudio longitudinal, que permitirá analizar los resultados en diferentes periodos de tiempo con los mismos sujetos. La combinación de los enfoques cuantitativo y cualitativo se realizará a partir de la aplicación de un diseño de dos etapas, con aplicación de herramientas metodológicas propias a cada uno de los enfoques. Tabla 1.

1° Etapa (primera fase de recolección de datos)	Instrumento	2° Etapa (segunda fase de recolección de datos)
Mayo 2011		Junio-septiembre 2013
Cuantitativa	Cuestionario a alumnos	Cuantitativa
Cualitativa	Grupo focal y entrevista de profundidad a padres y docentes	Cualitativa

León, Caudillo, (2013)

Tabla 1. Fases de recolección de datos e instrumentos.





La recopilación de datos (primera fase) se realizó en función del enfoque elegido para el desarrollo de la investigación, el aspecto cuantitativo tendrá lugar con el uso de la técnica de encuesta, cuyo cuestionario se diseñará a partir de las variables de estudio.

En la construcción empírica del objeto de estudio en su dimensión cualitativa, se recurrió, también, al uso de dos técnicas adicionales: el grupo focal y la entrevista en profundidad. Con el grupo focal se utilizó como una metodología cualitativa de carácter grupal que permitió profundizar en las variables del estudio a partir de percepciones que desde su vivencia y formas de solucionar los problemas y ejercer sus prácticas nos arrojaron los jóvenes en respuesta a nuestra guías de tópicos y en torno a los diferentes grupos de personas que participarán en la discusión; recordemos que el grupo focal es un dispositivo conversacional en el que participan una representación de los grupos sociales elegidos por los objetivos del estudio, en este caso: alumnos, padres de familia, docentes y directivos de escuelas secundarias. Se realizaron entre mayo y agosto de 2011 un total ocho grupos focales. Todos se efectuaron en escuelas secundarias públicas de Hermosillo, Sonora; México.

En lo que respecta a la entrevista en profundidad, su aplicación pretendió llegar al fondo del asunto investigado, a través de un conjunto de preguntas abiertas cuyo número nunca estuvo predeterminado, sino, más bien, se prepararon un conjunto de ellas para iniciar y conducir la conversación hacia los temas de interés de la investigación, llegando hasta donde el propio desarrollo de la entrevista lo permitió. En este caso, el diseño metodológico permitió la identificación de sujetos claves (alumnos, docentes o directivos) previamente identificados por su conocimiento así como por la implementación de ciertas acciones orientadas al aprovechamiento del uso de TIC e Internet por parte de los jóvenes estudiantes de las distintas secundarias que integran el universo de estudio. Una vez concluida la fase de investigación cuantitativa y cualitativa se elaboró un informe de resultados utilizando un proceso de análisis e interpretación de complementariedad de los dos enfoques utilizados en el proceso de investigación.

5. Resultados Preliminares: Hábitos y preferencias

Con base en el análisis de los resultados obtenidos provenientes de los instrumentos cuantitativo y cualitativos (primera fase) y partiendo de las conclusiones preliminares arrojadas por los sujetos de estudio, en respuesta a los apartados de hábitos y preferencias, se generan a continuación las siguientes conclusiones generales.

El uso de Internet está fuertemente asentado en la vida cotidiana de los jóvenes: el 93% de los jóvenes mexicanos entre 12 y 15 años usa Internet al menos una vez a la semana. El 60% lo hacen todos o casi todos los días de 2 a 5 horas diarias. Los menores acceden a Internet cada vez más jóvenes. El lugar más común para el uso de Internet es el hogar, seguido de la escuela. Sin embargo, el acceso a Internet se está diversificando, en su dormitorio y a través de su teléfono móvil u otro dispositivo portátil. Los jóvenes desarrollan una diversa gama de actividades potencialmente beneficiosas online. Por ejemplo, habilidades digitales. En el caso mexicano, es altamente probable que un mayor uso contribuya a la alfabetización digital y las habilidades relativas a la seguridad. Sus actividades se vuelven multitareas y multifuncionales además son creadores de contenidos.



Además, la mayoría de ellos, aprendieron a utilizar la TIC de manera autodidacta; lo cual puede ser un indicador para desarrollar futuros programas que incluyan esta habilidad. En cuanto a las preferencias, es marcada la tendencia hacia el uso para ocio y entretenimiento, sumado a esto, el tiempo que cada joven dedica al día a estar conectado, muestra un uso excesivo de las TIC en comparación al tiempo dedicado a actividades escolares. Sin embargo, este hecho no es relevante para el joven, ya que ellos consideran que no le han quitado tiempo a ninguna otra actividad, incluyendo las actividades escolares.

Sobre las preferencias de contenido, sobresalen las redes sociales, videojuegos, juegos en línea y contenidos de entretenimiento de video y música. Los nativos digitales disfrutan de una posición multi-canal: pueden prestar atención a muchas cosas. Simultáneamente, juegan en la Web, chatean, intercambian SMS, charlan con los que están con ellos y hablan por el celular.

En la medida en que el uso de Internet se ha vuelto cada vez más personal, el rol de padres y profesores es cada vez más difícil. Esto implica una gran responsabilidad por parte de la industria para gestionar los riesgos que los menores pueden encontrar y para proporcionar herramientas para evitar o superar esos riesgos. Esto también supone una mayor responsabilidad sobre su propia seguridad, por lo que los mensajes sobre la seguridad en Internet tienen que dirigirse a aumentar la confianza, la resistencia y las habilidades digitales entre los menores.

La formación en las habilidades digitales es necesaria para asegurar que todos los menores alcancen unos conocimientos mínimos para prevenir que algunos menores pueden quedarse aislados sin capacidad de afrontar los riesgos que les puedan aparecer. Lo anterior también implica tratar de ampliar el abanico de actividades que desarrollan los menores en Internet, ya que son muy pocos los que desarrollan actividades creativas.

Esta generación interactiva con un sólo vistazo pueden intuir cuáles son los botones apropiados para hacer que cualquier aparato funcione, a la vez pierden conciencia de los procedimientos que son necesarios para producir un resultado. Esto hace que se desesperen ante aquello que demanda concentración o que requiere de procesos lentos y esforzados para dar resultados.

Los lenguajes de las nuevas tecnologías y la escuela son tan diferentes y esto puede generar problemas de aprendizaje ya que el discurso de las nuevas tecnologías es fragmentario e instantáneo, y el de la educación tradicional es lineal. El uso de Internet y celulares ha transformado completamente la imagen que tenemos del mundo. Ahora es pequeño y veloz. Por lo mismo, ha cambiado también la forma de vincularse: antes, el grupo de amigos era el de la escuela o el trabajo. Ahora, relación interactiva mediante, el grupo se amplió; son los amigos, los amigos de los amigos y los que comparten intereses en los más diversos contextos.

Además, se puede emigrar sin perder los afectos. En el presente estudio se ha podido comprobar que uno de los mayores atractivos que los jóvenes encuentran en la red es la posibilidad de simular la realidad, no sólo con fines de entretenimiento, sino también educativos. Hacen





referencia también a las ventajas que ofrece Internet en relación a los medios masivos de comunicación, como es el brindar acceso a mensajes alternativos.

Una preocupación presente en las interacciones comunicativas es la identidad de la gente con la que interactúan. Se ha dado mayor importancia al equipamiento de tecnología que a los contenidos.

Es ahí donde radica la principal razón de salvaguardar la seguridad de los menores. Por eso, se ha invertido mucho en dotar de hardware y software tanto en las escuelas como los hogares. Lo que, dicho sea de paso, está muy bien y merece todo nuestro elogio. Pero se requiere de un esfuerzo similar para conseguir educar en el buen uso. Aunque no es tarea sencilla porque faltan referentes educativos: es difícil educar sobre aquello para lo que no has sido educado.

Finalmente, el principal riesgo al que se exponen los jóvenes de secundaria en México es a la ignorancia de quienes, al menos en teoría, son/somos sus responsables, ya que el desconocimiento del uso de las tecnologías lleva a no realizar ningún tipo de mediación. Los dispositivos que dominan los hogares, junto a sus ventajas infinitas, pueden ejercer una influencia negativa sobre nuestros hijos, y tenemos la obligación de conocerlas y actuar para minimizar sus riesgos y maximizar sus oportunidades. Es necesario prestar atención a cuatro factores a la hora de mediar educativamente a los menores y cualquiera de las pantallas que utilizan: el tiempo, el lugar, la compañía y el contenido.

Bibliografía

- Bettetini, G. (1995). Tecnología y comunicación. En G. Bettetini y F. Colombo. Las nuevas tecnologías de la comunicación (pp. 15-39). Barcelona: Instrumentos Paidós.
- Bingué, X.; Sádaba, (2008) C.; Rodríguez, J.; Consejo Audiovisual de Navarra (España) «La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos».
- Castells, Manuel (1997). La era de la información. Sociedad, Economía y Cultura. Vol.1. La sociedad red. Madrid: Alianza.
- De Pablos, J. (1992). La investigación psicológica sobre los medios de enseñanza: una propuesta alternativa a la teoría de Lev S. Vygotsky. *Curriculum* 4, 9-23.
- Estebanell, M. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Volumen 1. Número 1. Universidad de Girona, España. 2002.
- García, F. (2010). INTERNET EN LA VIDA DE NUESTROS HIJOS ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades?. *Foro Generaciones Interactivas*, 2010. Universidad de Navarra.
- Gento, P. (2004), Samuel. *Guía Práctica para la Investigación en Educación*. Madrid: Sanz y Torres, 2004.
- Hopenhayn, M. (2003). Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana. CEPAL.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture*. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.