

Libro 11: “Los otros educadores”

Documento base

Autor: Interaxion Group

1. Introducción: la tecnología no es neutral

Cuando hablamos de educación nos gusta ser prácticos. También positivos. Y si se trata del uso de las tecnologías digitales, mucho más. La tecnología ha venido para quedarse -decimos-; necesitamos aprender y enseñar a utilizarla lo mejor posible.

¿Estamos de acuerdo con este enfoque? Mentalidad de crecimiento y sentido práctico nos llevan a profundizar en los desafíos de la educación digital. Por eso queremos empezar esta asignatura con un argumento importante que a veces se pasa por alto, quizás por ser malentendido. Se trata de lo siguiente: no es correcto decir que el efecto positivo o negativo que la tecnología tiene sobre nosotros depende solo del uso que hagamos de ella, porque la tecnología -en sí misma- no es neutral.

Autores que han saltado a la fama en los últimos años -como Nicholas Carr¹ o Eli Pariser²- han desempolvado el pensamiento de Marshall McLuhan, un filósofo y sociólogo canadiense que desarrolló este tema con gran agudeza. La profesora Montse Doval³ explica que la aportación central de McLuhan puede resumirse en la frase "el medio es el mensaje". "Para McLuhan, nos equivocamos al atender tan solo al contenido de un mensaje y no prestar atención al medio (...). Los mensajes nos distraen de lo que los medios nos hacen a un nivel más profundo". Refiriéndose a los medios electrónicos que existían en su época, McLuhan decía que "la radio y la televisión se convierten en costes fijos para toda la vida psíquica de la humanidad".

Aunque la expresión "costes fijos" puede parecer negativa, es importante saber que McLuhan no quería emitir precipitadamente un juicio moral sobre la tecnología. Su propósito era ayudarnos a entender los medios para ganar capacidad de control sobre ellos. "La tarea esencial de la alfabetización mediática -continúa Doval- será mostrar los efectos de los medios en sí, para que podamos decidir libremente comprendiendo los medios". Lo que sucede es que, como los peces, muchas veces no somos conscientes del agua en que nadamos; y entonces es difícil descubrir que somos un tipo de pez que

1 Cfr. N. Carr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, Taurus 2017

2 Cfr. E. Pariser, *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*, Taurus 2017.

3 Cfr. M. Doval, *Comunicación efímera. De la cultura de la huella a la cultura del impacto*, Amazon 2017.

no solo puede vivir en el agua, sino que el aire de la playa también tiene mucho que aportarnos.

En la época de la *iGeneration*, en la que raramente nos comunicamos sin utilizar un medio, la reflexión de McLuhan cobra especial importancia. Los medios transforman nuestra cultura, ese mundo simbólico que compartimos y que media silenciosamente en la comunicación. Por eso se dice que la tecnología no es neutral: porque está ahí, mediando entre la realidad y nuestro conocimiento, entre unos seres humanos y otros; y, al mediar, genera ventajas en la comunicación; pero también ruido.

¿Qué ventajas han traído las tecnologías digitales? A todos nos es fácil enunciar algunas: rapidez, multiplicidad, memoria externa, disponibilidad, etc. La tecnología nos ha acercado enormemente a personas y conocimientos. Sin embargo, no percibimos tan fácilmente las desventajas de la cultura digital. La tecnología favorece lo visual, lo agradable, lo inmediato, lo fácil, lo útil, lo nuevo⁴... La pregunta es, ¿nos estamos perdiendo algo? ¿hay una contrapartida? A veces lo inmediato, por ejemplo, va en detrimento de la reflexión; o la disponibilidad puede dificultar la atención, tan necesaria para el trabajo y las relaciones profundas. En definitiva, para educar en la era digital es necesario desarrollar un sano sentido crítico que enseñe a valorar cuándo, cómo y por qué vale la pena utilizar la tecnología.

En su libro *Superficiales*, Nicholas Carr⁵ apunta que el poder de una herramienta no está solo en el cambio que nos permite generar, sino en el cambio que produce en nosotros. Internet –o, en términos generales, la tecnología digital interconectada– nos permite acercarnos al mundo y a la realidad de un modo nuevo y diverso, y al hacerlo, altera nuestra manera de pensar y de actuar. Según Carr, los avances en neurología apuntan a que el uso de la tecnología hace que el cerebro cree una serie de circuitos que le permiten volver al mismo resultado con mayor destreza intuitiva. Gracias a este proceso no tenemos que aprender constantemente las mismas rutinas, sino que las adaptamos a nuestro funcionamiento.

Para ilustrarlo con un ejemplo, podemos tomar el caso de quien aprende a escribir en un teclado por primera vez. Al principio, este aprendizaje requiere mayor atención a las teclas y menos al texto, lo que limita el desarrollo de la redacción que se intenta elaborar. Hasta que, pasado un tiempo, con el uso frecuente del teclado, se llega a no necesitar prestar atención a las teclas y en consecuencia uno puede dedicarse plenamente a la tarea de escribir. El cerebro se habrá adaptado al nuevo sistema, no necesitará ya pensar en el teclado, y ahora podrá concentrarse únicamente en la tarea intelectual. Con este proceso sencillo, se puede decir que el teclado nos ha cambiado,

4 Cfr. J. Quintano, *No todo y no siempre. Internet y Educación*, Lulu.com 2016.

5 Cfr. N. Carr, *Superficiales...*, p. 68.

porque no solo ha acelerado nuestra redacción, sino que también nos ha permitido pensar de manera diversa para adaptarnos a la velocidad de la nueva escritura⁶.

A este tipo de cambios, generados por las herramientas que creamos, pocas veces le prestamos atención. Son la consecuencia natural de una evolución —o de una revolución, como se suele apuntar en el caso de la tecnología— en la que se adquiere algo nuevo y se pierde algo que se tenía. En la mayoría de las ocasiones pasamos por alto el poder de estas metamorfosis, y a menudo no nos damos cuenta de que nos cambian como individuos y nos transforman como sociedad. Este es el primer punto de nuestro discurso: la tecnología digital tiene la capacidad de cambiar a la sociedad y a los individuos, lo que nos afecta también a un nivel antropológico⁷.

2. Las generaciones digitales

Hemos mencionado la *iGeneration*, nombre que designa a los niños y adolescentes de hoy, que han crecido con el iPhone (aparecido en 2007). Se les llama también generación Z o nativos digitales. Hablaremos de ellos más adelante, pero antes vamos a decir alguna cosa sobre la primera generación en la que se ha producido el cambio ocasionado por la tecnología digital, con lo bueno y lo malo que ha traído. Se trata de los *Millennials*.

2.1 Los Millennials

Aunque se discute sobre el año en que se podría empezar a hablar de la generación *Millennial* (o Milenio, como a veces se los presenta en castellano), se considera que son los nacidos en la década de los 80, y de ahí su nombre, por ser los jóvenes que entraron en el tercer milenio⁸. Han sido la generación calificada como la “Me, Me, Me”, por la revista Time en 2013⁹, que en castellano se podría traducir por un “Yo, Me, Mí, Conmigo”, y han sido los primeros en disponer de tecnología digital en la adolescencia o incluso en la infancia.

6 Carr pone el ejemplo concreto del cambio de estilo en los textos de Nietzsche, cuando el filósofo empezó a redactar sus textos a máquina. Cfr. N. Carr, *Superficiales ...*, p. 71.

7 Otro ejemplo puede ayudar a ver cómo nos transforma la tecnología a un nivel humano. Observemos como ha cambiado el concepto de “compartir”. Compartir, en su origen etimológico (*cum-partiri*), es el dividirse algo con alguien de manera voluntaria. En el llamado mundo analógico -por ser opuesto al digital- cuando compartimos algo prescindimos de la parte a la que renunciamos. En el mundo digital, en cambio, compartir es multiplicar la parte.

8 Según el *Pew Research Center*, Millennials son los nacidos entre 1981 y 1996: cfr. <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/03/01/defining-generations-where-millennials-end-and-post-millennials-begin>. Consultado el 10 de noviembre de 2018.

9 Cfr. Time Magazine, *The Me, Me, Me Generation*, 20 de mayo de 2013.

Generalmente¹⁰ se considera que no es una generación especialmente egoísta, sino más bien una generación centrada en sí misma, egocéntrica: tengo que cambiar el mundo, tengo que ser un líder, tengo que divertirme con mi trabajo, tengo que aprender por mi cuenta... Esta mentalidad se reforzó con las historias de éxito de jóvenes emprendedores que tenían mucho que enseñar a los adultos precisamente en el campo de la tecnología. Los creadores de Google, de Facebook, los jóvenes emprendedores de Apple, etc... establecieron nuevas formas de trabajo, nuevas reglas en el vestir, nuevos canales de opinión masiva.

Otra característica de esta generación es que el cambio generado por el yo trae siempre consigo una novedad, de modo que viven a la caza continua de novedades, porque todo lo nuevo se valora como positivo y se confunde así la novedad con el progreso¹¹. Lo viejo solo se valora si se acepta como una moda nueva, como ocurre con los productos *vintage*.

En este contexto, el uso de la tecnología en mano de los Millennials es un factor clave para la comprensión de su actitud. En un mundo donde todo tiene que ser nuevo y generado por uno mismo, un teléfono inteligente ofrece un placer que no ofrecía la televisión o la radio: en la Red 2.0 tú eres el protagonista, y la gratificación que se obtiene de ese protagonismo es muy atractiva.

Se trata además de un protagonismo maleable y fácil de editar, ya que se ha expandido la fiebre de la “presencia online”, a la vez que a todo se le pueden poner filtros. Para esta nueva generación el temor al fracaso ha crecido tanto que no se puede ni pensar en mostrarlo públicamente. Las Redes Sociales han dado la solución a problemas que siempre han existido, ya que ahora existe la posibilidad de presentarse al mundo como queremos que el mundo nos conozca. Hasta cierto punto, somos dueños de nuestra propia reputación. Es fácil constatar que en Facebook nadie llora, nadie lo pasa mal, todas las vacaciones son estupendas, todos los planes son divertidos y todas las ideas parecen geniales.

También ha cambiado el modo en que se relacionan con los demás. La inmediatez en la comunicación y la eliminación de las barreras espaciales gracias al ciberespacio han acelerado las relaciones a la vez que las han hecho inestables. Desde luego hay más razones que explican la modernidad líquida de Bauman¹², pero sin duda la tecnología

10 Cfr. S. Sinek, *Millennials in the Workplace*, consultado en YouTube el 10 de noviembre de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=hER0Qp6QJNU>.

11 Cfr. S. Turkle, *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, Nueva York 2015, p. 42.

12 Según el pensador polaco, el hombre moderno y sus relaciones no están nunca en estado sólido, nunca son permanentes, sino que son un continuo fluir sin llegar a tomar una forma definitiva hasta que acaban por evaporarse: cfr. T. Cantelmi, *Tecnoliquidità. La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida*, Milán 2013, p. 32.

ha fomentado ese proceso en los Millennials. Les ha dado los medios para poder llevar a cabo esa transformación. Se puede pensar por ejemplo en las Redes Geo-Sociales o de “ligoteo” como *Tinder* o *Bumble*, que ayudándose del GPS del teléfono buscan chicos o chicas interesantes a unos kilómetros a la redonda con los que conocerse en la vida real.

Otro avance que han encontrado en sus manos los *Millennials* para relacionarse es el de la mensajería digital, que al ser instantánea hace que todos estén disponibles a todas horas y les ahorra problemas con las conversaciones difíciles. Los mensajes digitales nos protegen ante la posibilidad de un enfrentamiento. Siempre que la conversación suba de tono se puede responder con una sonrisa llorando, con un corazón partido, con unos puntos suspensivos: las conversaciones en digital son editables y se pueden pensar varias veces antes de enviar, y eso, en el fondo, hace que dominen las conversaciones porque tienen la posibilidad de editarlas y evitar ver la cara del destinatario al que se le dan malas noticias¹³.

Una consecuencia considerable de lo anterior ha sido que estos jóvenes no aceptan la parte difícil o aburrida de la vida. El silencio al estar solo, las situaciones embarazosas, el anuncio de una enfermedad grave... son situaciones que siguen formando parte de la vida, pero cuesta cada vez más aceptarlas o prestarles atención, porque existe un refugio ante el cual no tenemos que enfrentarnos a nuestros propios pensamientos. La tecnología ha propiciado que se introduzca en nuestro actuar lo que Turkle llama el “síndrome del cazador”¹⁴. Para esta psicóloga y profesora del MIT, tiene una importancia central el hecho de que nuestros cerebros salgan a la “caza” continua de estímulos que los gratifiquen en esos momentos en los que no queremos sentirnos solos o en los que queremos evitar las conversaciones duras, cara a cara. Escuchar el timbre del teléfono, recibir un *like*, ver que tenemos mensajes pendientes, les confirma que alguien se interesa por ellos y eso importa más que el mensaje mismo. Este proceso, como bien apunta Turkle, es el que hace que la tecnología no sea adictiva, sino más bien seductiva.

13 Algo de esto presenta la película del año 2009 de Jason Reitman *Up in the air* (en Hispanoamérica *Amor sin escalas*) en la que la joven y emprendedora Natalie (Anna Kendrick) propone a Ryan (George Clooney) —veterano de la empresa de despidos donde trabajan— un nuevo sistema para anunciarle a la gente que ha perdido el empleo basado básicamente en el envío de mensajes digitales. Las ventajas son evidentes: no solo se ahorra dinero a la empresa, sino que se hace más amable un proceso siempre desagradable, porque a nadie le gusta dar malas noticias, aunque le paguen por ello. El giro de la película se da cuando Natalie recibe un mensaje de texto en el que su novio le anuncia que la acaba de abandonar. Efectivamente, es más fácil romper una relación con un mensaje, al menos para quien decide romperla.

14 Cfr. S. Turkle, *The Psychology of Social Media*, en Real Simple: <http://www.realsimple.com/work-life/technology/social-media-psychology>. Consultado el 14 de noviembre de 2018.

Con este cambio en la comunicación inmediata, ¿qué se ha perdido? En primer lugar, se tiene miedo al silencio, que en el fondo es un miedo a afrontar los propios pensamientos. En segundo, se ha olvidado la importancia de la paciencia, que sirve para madurar pensamientos y decisiones. Y en tercer lugar, se complica la capacidad de contemplar, porque es una actividad mental que requiere tanto silencio como paciencia¹⁵. Y eso es una gran pérdida.

2.2 Los nativos digitales

En 2001, el escritor y profesor Marc Prensky señaló una nueva generación completamente crecida en la cultura digital: la llamó los nativos digitales¹⁶, fundamentalmente para diferenciarlos de los inmigrantes digitales, que habrían adoptado ya la tecnología en sus vidas, pero seguían teniendo una cierta nostalgia del mundo analógico, un mundo que ellos dominaban y conocían.

Los nativos digitales serán la primera generación que no puede recordar un mundo desconectado. La tecnología para ellos ya no es una opción, es un hecho: como que la comida se compra en el supermercado o que para cruzar el Atlántico hay que subirse a un avión.

En general se destacan en ellos estas características¹⁷:

- Captan sin dificultad lo intuitivo: muchos nunca en su vida han visto un disquete, pero saben perfectamente que ese icono les hará guardar la información que están trabajando.
- Son, por así decir, autodidactas, porque han desarrollado habilidades que les permiten entender el mundo de los ordenadores sin necesidad de un guía.
- Por primera vez en la historia, se intercambian los papeles en el aprendizaje. ¿Cuántas veces pasa que son los hijos quienes le explican a sus padres cómo funciona la última App o red social?

15 Sherry Turkle dedica varias páginas de su libro *Reclaiming conversation* a analizar en profundidad los problemas y consecuencias de este cambio en las conversaciones.

16 Cfr. M. Prensky, *Nativos digitales, inmigrantes digitales*, On the Horizon, vol. 9, no 5, octubre, MCB University Press, 2001.

17 Cfr. L. M. Bravo y À. Miquel, *Quiénes son los nativos digitales*, en *Apuntes de familia*, 20 de diciembre 2016.

- Esta nueva generación trabaja en modalidad multitarea (uno de los puntos que más exaspera a los padres), procurando prestar atención a varias actividades a la vez, en la medida que esto sea realmente posible.
- Viven en una conexión prácticamente continua, sin importarles muchas veces las convencionales normas sociales, como la de pedir permiso antes de hablar o la de atender a la persona que tienen delante en lugar de hacer caso al teléfono.
- Prefieren consultar las cosas “en Internet”, antes que enfrascarse en una lectura profunda.
- Sus relaciones se desarrollan más allá de los límites espaciales, aunque suele tratarse de extensiones de las relaciones que ya tienen en su “vida real”.

En el caso de los nativos digitales sería impreciso decir que a esta generación la tecnología los ha cambiado. En realidad, la tecnología los ha hecho. Y lo más notable es que actualmente prácticamente todos los adolescentes forman parte de este grupo de nativos digitales.

Un primer efecto que ha traído para estos adolescentes la hiperconexión es el del síndrome FOMO (por sus siglas en inglés “Fear Of Missing Out”), que viene a significar: “miedo a quedarse fuera”. ¿Fuera de qué? Prácticamente de todo lo que conforma la vida de un adolescente: las conversaciones, las novedades, el último “escándalo”, la nueva aplicación de moda... El gran miedo es que por no estar conectado uno pierda popularidad, deje de enterarse de las noticias candentes del grupo de amigos, y al llegar a clase al día siguiente se encuentre con que es un despistado, o que la gente ha estado hablando a sus espaldas, o un largo etcétera de situaciones embarazosas a esa edad.

Los temas de los que uno debe estar enterado superan las relaciones entre amigos. Hay que estar a la última de lo que ocurre en las Redes Sociales en dos sentidos: en primer lugar, sienten que deben estar continuamente atentos a su presencia online, por tanto, debe mantenerse actualizado, subir nuevos selfies: estilo pato, estilo cara inflada, estilo selfie-stick... Es una verdadera preocupación si se quiere mantener el ritmo y formar parte del grupo. En segundo lugar, se les exige que estén al día de todo lo que ocurre en el mundo de las nuevas celebridades.

Tanto los *Millennials* como ahora los nativos digitales han aprendido a manejar las Redes Sociales como prácticamente ningún adulto mayor de 40 años: cantantes, jugadores de fútbol o YouTubers son los más populares en las redes. Tan solo en Instagram, la ex “chica Disney” Selena Gómez cuenta con más de 145 millones de seguidores. PewDiePie (nombre artístico de Felix Arvid Ulf Kjellberg) tiene en

YouTube casi 6 mil millones de visualizaciones de sus distintos vídeos. Justin Bieber sigue siendo el chico más popular del planeta gracias a Spotify, Twitter e Instagram. Y lo increíble es que ninguno de ellos supera los 30 años de edad. Los nativos digitales dominan la presencia en el mundo digital de las redes sociales.

Estar al día de nuevas publicaciones, canciones, discos, escándalos, poses y selfies de cada uno de estos personajes es un deber para todo adolescente que se precie. Lo más duro es que la enorme mayoría de los adultos prácticamente no saben siquiera de su existencia. ¿Cómo se entiende el comportamiento alocado de una adolescente de 15 años en las redes sociales si no se sabe quiénes son Miley Cyrus y Kim Kardashian?

Ciertamente no hay control posible para los padres, ni para los colegios, ni para nadie. La única opción es conseguir que los adolescentes se controlen a sí mismos en una de las etapas más descontroladas de la vida. Por poner un ejemplo, cuando los padres descubrieron que podían crearse una cuenta en Facebook para poder “vigilar” a sus hijos, sus hijos e hijas escaparon a Instagram. Y cuando los primeros padres se instalaron también en esa red social, intentando seguirles el ritmo, comenzaron a surgir los “Finstas” (del inglés “Fake Instagram”), que son cuentas de Instagram con nombres falsos, donde los adolescentes pueden ocultamente publicar sus excesos a espaldas de los padres y educadores. Claramente la solución no está en la vigilancia.

Este discurso es cada vez más relevante, porque cuando ahora un adolescente dice a sus padres que necesita un Smartphone lo más probable es que note realmente que lo necesita, no tanto por las utilidades que ofrece para realizar trabajos de un adulto¹⁸, sino porque les da el sentido de pertenencia a un grupo, afianza amistades a distancia y les permite expresarse de manera abierta o involucrarse en temas de interés social¹⁹. Pero todo ello requiere una guía que el adolescente, por sí mismo, no suele tener.

18 Se puede aprovechar este punto para aclarar que algunos plantearon al inicio que los Nativos digitales desarrollarían la capacidad de prestar atención a varias tareas a la vez, haciéndolas todas con efectividad y profundidad, a lo que llamaron “multiconexión atenta”. Pero el mito de la multitarea parece estar cayendo: es interesante repasar las publicaciones de *Harvard Business Review* a este respecto, en especial, los artículos *The Multitasking Paradox* (2013) y *Women and Men Are Equally Bad at Multitasking* (2018).

19 Sobre los nativos digitales ha dado mucho que hablar el libro *iGen* de la psicóloga Jean Twenge, aunque parece pronto para decir que los smartphones son la causa de algunos problemas de salud mental que presentan los adolescentes. Cfr. J. Twenge, *Have Smartphones destroyed a generation?*, en revista *The Atlantic*, septiembre 2017.

3. Educación en el uso de las tecnologías digitales

Danah Boyd²⁰, en un discurso tranquilo pero que aboga claramente por el uso de la tecnología también a edades tempranas, recalca una verdad que debiera seguir siendo el punto de partida del discurso: los niños siguen siendo niños.

Pero habría que añadirle una segunda premisa: los niños siguen siendo niños en una sociedad adulta. Porque los teléfonos inteligentes, Internet, las redes sociales, etc... son herramientas de y para adultos, incluso en sus elementos pensados como distracciones. Sin embargo, los estamos convirtiendo en “juguetes premio” para los niños que se portan bien.

Es imprescindible educar a los niños también en el uso del teléfono (si se ha optado por ello, porque también aquí los padres pueden y deben seguir eligiendo), pero sobre todo conviene educarlos más allá del uso del teléfono.

Los estudios no concluyen definitivamente que el uso del teléfono o videojuegos afecte directamente al sobrepeso, a la actitud violenta, o a que empeoren sus calificaciones en el colegio²¹. Hay una multitud de factores que influyen en este sentido. Pero si los padres y educadores no pierden de vista que se trata de niños, estarán atentos a que se diviertan también al aire libre, buscarán elegir videojuegos adecuados a su edad (en especial que no combinen sexo y violencia, porque esto sí les afecta en su comprensión de las relaciones en edades tan tempranas), o se preocuparán de que den prioridad a su estudio ante las distracciones tecnológicas.

3.1 Madurez y carácter

Lo ideal es conseguir formar en virtud a los niños y adolescentes, de manera que sepan actuar bien, aunque nadie los esté viendo, porque libremente eligen ser buenos. Es una meta alta y requiere mucha paciencia. ¿Cómo se forma un buen carácter?²² En primer lugar, ofreciéndoles buenos modelos, empezando por el propio ejemplo, provocando en ellos un “contagio emocional” que les inspire a querer ser como otro a quien admiran, que les invite a querer actuar por lo bueno, y luego enseñándoles a conseguirlo: es la práctica habitual la que genera la virtud.

20 Cfr. D. Boyd, *It's complicated*, op. c., p. 16.

21 Cfr. S. Filucci, *Will Technology Make My Kid Fat, Dumb, and Mean?*, en <https://www.commonsensemedia.org/blog/will-technology-make-my-kid-fat-dumb-and-mean>. Consultado el 2 de diciembre de 2018.

22 Cfr. Jubilee Centre, *A Framework for Character Education in Schools*, en <https://www.jubileecentre.ac.uk>. Consultado el 2 de diciembre de 2018.

Véase un ejemplo clásico como es el del ciberbulismo. Quien ha adquirido una sabiduría práctica (porque ha adquirido ya un buen sentido al actuar) sabe tomar buenas decisiones cuando se encuentra con las encrucijadas de la vida. Cuando se encuentre con un caso de acoso entre pares a través de los medios digitales (ciberbulismo) sabrá cómo actuar sin necesidad de que se le explique. No solo no practicará ese abuso, sino que tendrá el carácter suficiente como para enfrentar al que sí lo practica. Sabrá darse cuenta de que el dañado es sin duda la víctima, pero también lo es el agresor, porque lo que está mostrando es que no se puede confiar en él, porque se dedica a incordiar a la gente. Y lo mismo ocurre con los que pasivamente se hacen cómplices: son cobardes y no tienen las agallas suficientes para enfrentar la situación. Esta actitud será consecuencia de una personalidad bien definida.

El discurso sobre el auto-aprendizaje de los niños gracias a la tecnología —porque es cierto que los niños y adolescentes tienen algo que enseñar a los padres cuando usan la tecnología— no tiene en cuenta habitualmente que la mayor habilidad de los niños al usar estas herramientas es técnica, porque captan con mayor facilidad las cuestiones técnicas de los dispositivos y disponen de más tiempo para aprender a usarlos. Pero no sobrepasan a los padres y educadores en sabiduría, prudencia, conocimiento práctico, etc. Se suele tomar la metáfora del barco, porque los niños y adolescentes son muy buenos navegantes, pero no conocen los peligros del mar, ni las rutas, ni cómo orientarse en los océanos para llegar a buen puerto: aquí, en los conocimientos profundos, es donde padres y educadores tienen todo que aportar y en los que deben educar.

Es imposible controlar continuamente a un niño y menos aún si se trata de un adolescente. El control es una medida necesaria en edades tempranas o, cuando al madurar, el adolescente pasa por momentos más complejos. Pero no es la solución de los problemas. En este contexto, tiene sentido hablar del uso de filtros de ordenador o para teléfonos inteligentes. Los menores tienen que usarlos con conocimiento: hay que ayudarles a percibir la libertad de sentirse protegidos, no la opresión de sentirse vigilados. Muchas veces, hablar de la propia experiencia (“te quiero evitar esto o aquello”, “yo mismo no me fío de mí”, etc.) es una manera de entablar ese diálogo.

Si no se pierde de vista que los niños siguen siendo niños en una sociedad adulta, tampoco se pasará por alto que hay que tratarlos como niños. Si les enseñamos a cruzar la calle, a dirigirse con respeto a sus mayores, a hacer los deberes antes de jugar, etc., también tendremos que enseñarles buenos modales al usar la tecnología - si es que juzgamos que ya podemos poner la tecnología en sus manos-. Al hacerlo, es importante tener reglas claras: “si te pasas de aquí, castigado el teléfono”²³.

23 El libro de Janell Burley Hoffman *iRules. What Every Tech-Healthy Family Needs to Know about Selfies, Sexting, Gaming, and Growing up*. New York 2014, 288 pp., ofrece muy buenas pautas al respecto.

3.2 Infancia

Es una de las preguntas más comunes entre los padres. Pero la verdad es que las respuestas fáciles suelen convencer poco. Hasta que no se establezca una práctica social generalizada y quizás regulada (como lo son la de la edad necesaria para conducir, beber alcohol o el derecho a voto) la clave es que los padres conozcan a sus hijos en tres puntos.

1. Su madurez: saber cuándo están listos para dar algunos pasos y cuándo conviene que dejen alguna práctica. No es simplemente cuestión de edad, aunque esta pueda ser una buena orientación: es conocerlos y que se conozcan.
2. Su grupo de amigos: la presión grupal es siempre grande. Nadie quiere ser el raro del grupo y es verdad que en ocasiones los límites excesivos o las actitudes permisivas hacen que a uno se le tilde de “raro”. Cuando se trata de un grupo de niños pequeños (o un grupo de adolescentes especialmente problemático) que los padres hablen entre sí y lleguen a acuerdos comunes en la medida de lo posible, ayuda para que nadie ceda a esa presión innecesariamente. El colegio, en este sentido, puede ser un lugar muy propicio para ofrecer esta ayuda.
3. Por qué y para qué quiere ese dispositivo o servicio digital: la fuerza del mercado es grande y cuando a los padres les entran las dudas, justo ahí acude tal o cual empresa con una gran oferta, con la que le podrá dar al hijo el teléfono que a los padres ya no les sirve, incluyéndolo todo en un “plan familiar” y añadiendo una compensación de puntos que podrá canjear por Gigabites de conexión mensual a Internet. Pero las preguntas clave siguen estando ahí: ¿por qué y para qué se compra o adquiere un servicio? El coste económico, aun siendo importante, no es el fundamental²⁴.

Una tentación grande que hay que evitar es la de usar la tecnología como una niñera que sustituye el trabajo educativo: “cuando preparo la cena”, “cuando están las visitas”, “cuando estoy cansado”, “para descansar el fin de semana” ... La mayoría de las veces son excusas de adultos. Si uno se decide a darle a niños servicios tecnológicos será necesario que se comprometa antes a educarlos en su uso. Requiere tiempo, paciencia y reglas claras. En el caso de no estar dispuestos a todo esto, por muchas y variadas razones, lo mejor es no comprarles nada: el riesgo de perder a los hijos es real.

24 Cfr. el artículo “*Mamá, me lo compras...*” publicado en <http://www.interaxiongroup.org/es/news/articles/mama-me-lo-compras>. Consultado el 2 de diciembre de 2018.

3.3 Adolescencia

Nuevamente hay que recordar dos evidencias: la primera, que son adolescentes. La segunda: que viven en un mundo que ya es digital y no hay vuelta atrás²⁵.

Se suele eliminar de la memoria (por motivos biológicos y de supervivencia) los malos recuerdos de la infancia y adolescencia²⁶. En el recuerdo la propia infancia aparece como un jardín soleado, con amigos y padres estupendos. Tantas veces se olvidan los errores cometidos, las tardes aburridas, las peleas, los castigos, los deberes, los exámenes que salieron mal, el corazón partido por un desengaño afectivo, aquella vez que toda la clase se reía de nosotros, etc. Pero el error no está en olvidar lo desagradable de la vida, sino en pensar que la juventud de hoy es un desastre, porque en el fondo uno ha olvidado su propia juventud²⁷.

Tony Little compara la adolescencia con un coche que ya tiene un motor a pleno funcionamiento, pero sin un conductor que lo dirija. Los frenos son más bien pobres. El parabrisas está bastante nublado y lo único que se percibe es que hay otros coches igualmente potentes y descontrolados que intentan ganarnos espacio en la carretera²⁸.

La adolescencia es, por causas naturales, la edad de las reacciones alocadas y desproporcionadas en las que muchas veces el adolescente no sabrá con certeza *por qué* tuvo esas reacciones. Precisamente por eso, un primer paso para sacar a un adolescente adelante, será el hacerle empezar a razonar las cosas.

Por otro lado, al abandonar en parte los enlaces familiares, separándose un poco de su dependencia paterna, prefieren aprender por prueba y error. Es natural y necesario que en la adolescencia se cometan errores, pero es aún más necesario e importante que esos errores se cometan en un ambiente sano, que evite el descalabro. En este sentido, la tecnología muchas veces no ofrece las mejores condiciones para aprender a base de errores y este es el punto donde hay que saber adelantarse, poniendo reglas claras y rotundas (el adolescente necesita certezas firmes, aunque muchas veces no lo

25 Aún así, algunos autores apuntan a una supuestamente nueva “tribu urbana” de nativos digitales desconectados y proponen acabar con la tecnología digital interconectada, tanto en el trabajo como en el día a día. Cfr. E. PUIG PUNYET, *La gran adicción*, Barcelona 2016, pp. 198. La propuesta, aunque interesante, no convence, porque no deja de ser una propuesta radical que difícilmente sea aplicable a la sociedad en general.

26 Cfr. A. Samuel, *Why Parents Shouldn't Feel Guilt About Their Kids' Screen Time*, en *The Atlantic*, el 4 de noviembre de 2015.

27 Es problema clásico y ya lo destacaba Sócrates. Cfr. T. Little, *Cómo educar con inteligencia*. Madrid 2017, p. 42.

28 Cfr. *Ibíd.*, p. 46.

manifieste) y enseñándoles a razonar antes de cometer un error fatal. Se puede pensar en cuántos casos se sextorsion ²⁹ se podrían haber evitado —principalmente a chicas adolescentes— si se les hubiera hecho pensar a tiempo de la enorme inconveniencia de compartir imágenes sexuales o provocativas propias.

En cuanto a la era digital en la que viven hay que constatar nuevamente que la tecnología los ha cambiado: se les acusa continuamente de que leen menos, escriben peor, se les presenta un escenario más descontrolado... pero olvidamos en cambio que siguen siendo adolescentes y por tanto hay que saber aprovechar las ventajas que les ofrece la tecnología a su edad.

Veamos tres posibles caminos para hacer pensar a un adolescente ayudándose de la tecnología y los avances digitales.

1. El profesor Thomas Lickona recomienda fomentar el pensamiento sanamente crítico hacia los medios de comunicación en el aula como una vía hacia la reflexión³⁰. Valorar una noticia, una situación, una película, un modelo que nos presentan los medios... lleva a un razonar bastante sencillo. Si el adolescente no está de acuerdo con algo tendrá que explicar por qué. De la opinión tendrá que pasar a la argumentación. De la argumentación al estudio. Del estudio a la confrontación. Nunca antes como ahora un adolescente había tenido tantos medios a su alcance para poder formarse en este sentido. Será tarea de sus educadores conducirlos por este camino.

2. Hay una oportunidad enorme de impulsar sus ideales. En la adolescencia no se distingue todavía entre los sueños y la esperanza, pero se puede empezar a trabajar con ellos, porque es la edad donde se inculcan los grandes ideales (por algo es la edad más rebelde de la vida). Si se les ayuda a descubrir sus aficiones o a empezar a luchar por sus ideales, la tecnología puede ser una plataforma fantástica desde la que puedan profundizar en esos temas: artículos, vídeos, noticias, experimentos, foros de consulta, son algunas de las herramientas al alcance de todos. Si se aprende a ser guía de ellos se les puede enseñar a ir por lo bueno porque hay mucho que aprender. Ser buenos guías significa que hay que ayudarles a que aprendan a discernir lo importante de lo irrelevante, la noticia verdadera de la falsa, el peso que tienen las distintas fuentes. La educación se convierte en tarea más apasionante que nunca: será un camino para que

29 Sextorsion: extorsionar a una persona de la que se posee algún tipo de imagen o video sexual a base de chantajearlo con ese material.

30 En otro orden de cosas, refiriéndose a la pornografía en los medios, pueden servir de orientación los consejos del profesor Thomas Lickona en el artículo *Battling pornography: strategies for home and classroom*, en <https://www.mercatornet.com/features/view/battling-pornography-strategies-for-home-and-the-classroom/19311#sthash.IMDNq0et.dpuf>. Consultado el 2 de diciembre de 2018.

aprovechen el tiempo, pero sobre todo para que enfoquen sus esfuerzos en pasiones que valgan la pena ³¹.

3. Fomentar la lectura de libros. Aunque se les acuse de leer menos, más allá del debate sobre si la causa principal es precisamente que se fomenta principalmente la literatura en formato digital³², es cierto que no quieran leer en absoluto. Se puede pensar en las distintas modas, como la saga de Harry Potter, Crepúsculo o Los Juegos del hambre. Jóvenes de todo el mundo encontraron todo el tiempo necesario para leer esos *bestsellers*. Seguir una historia de principio a fin, pasar por las partes aburridas, descubrir la belleza de una descripción, identificarse con personajes, pensar sin distracciones, son experiencias que llevan poco a poco, con el hábito, a generar un pensamiento más profundo. Hay que aprender a fomentar en los adolescentes la pasión por la lectura no porque un libro sea hoy en día más importante para su formación por el hecho de ser el “sistema clásico”, sino porque ayuda a recuperar las grandes pérdidas que ha contraído el cambio tecnológico: la pérdida parcial de algunas capacidades intelectuales como son la memoria, la imaginación o el pensamiento abstracto.

31 En *Common Sense Media*, en la sección Parent Concerns se pueden encontrar multitud de ideas a este respecto: <https://www.commonsensemedia.org/parent-concerns>

32 Cfr. A. Navas, *El entusiasmo casi idolátrico de la digitalización de los procesos de aprendizaje*, en <https://catherinelecuyercom.files.wordpress.com/2017/04/ae171-navas.png>, consultado el 3 de diciembre de 2018.

Anexo: Las Redes Sociales de hoy, ¿dónde están los jóvenes?

Las Redes Sociales plantean un reto continuo a los padres, educadores y personas que se dedican a la formación de los adolescentes: porque aunque sabemos que estas plataformas nos plantean múltiples desafíos (la necesidad de mantener la identidad real, de vivir amistades auténticas, de mostrarnos como somos y no de un modo idealizado), muchas veces no sabemos cómo afrontar el “tema” de las Redes Sociales sencillamente porque son tantas y tan variadas que podemos sentirnos un poco perdidos en medio de ese océano de nombres, modalidades y tipos. Las aguas son tantas, de tantos colores y de profundidades tan distintas que nos parece imposible conocer todos y cada uno de los lugares por donde pueden estar navegando (o buceando, o dirigiendo un submarino) nuestros jóvenes.

Ante esta necesidad de orientarnos, en este módulo nos proponemos tratar a grandes rasgos algunas de las tendencias y modalidades más populares entre los jóvenes en lo que se refiere a las Redes Sociales, para ayudar a padres y educadores a tener una hoja de ruta más o menos clara y así puedan discernir (con la brújula de la formación puesta en el norte correcto, es decir, la formación en virtudes), cuáles son los espacios en los que conviene o no que estén presentes los niños y adolescentes.

Facebook para los dinosaurios, Instagram para los adolescentes

¿Tienes Facebook? “Por supuesto, todos lo tienen”

¿Usas Facebook...? “Bueno, la verdad es que no mucho”

La respuesta a esta pregunta ha cambiado con la misma velocidad con la que han ido apareciendo nuevas ofertas. Si hace pocos años decir “Redes Sociales” era decir Facebook y Twitter, hoy en día da la impresión de que esas plataformas están empezando a parecer algo anticuado.

Para la muestra, un botón: “Todos teníamos Facebook en secundaria porque estaba de moda, pero ahora mismo es como una incómoda cena familiar de la que no te puedes

ir”. Así resume Andrew Watts (19 años) la visión de sus amigos y contemporáneos sobre la que ha sido considerada siempre la reina de las Redes Sociales: ahora es el dinosaurio de Internet, cosa del pasado. De Twitter, a su vez, dice: “para ser honesto, muchos de nosotros sencillamente no entendemos para qué sirve”³³.

Entonces, ¿dónde pasan su tiempo virtual los jóvenes? La respuesta está en la imagen. Lo entendía Facebook hace unos años, y por eso triunfó. Y por eso el número de usuarios de Instagram y Snapchat no para de crecer. La diferencia está en que las dos últimas percibieron mejor lo sofisticado de las pretensiones juveniles y se las ofrecieron a la carta: no publicidades invasivas, no contenidos aburridos de gente que es tu “amiga” pero realmente no quieres seguir, no intromisiones paternas.

En Instagram te puedes concentrar en colgar sólo tu mejor foto, en la que pones todos tus esfuerzos (es obligatorio editar la foto antes de publicarla), y en Snapchat puedes ser tú mismo porque sabes que no te están viendo los amigos de tus amigos de tus amigos.

De ese modo tan simple, Instagram ha alcanzado los 1000 millones de usuarios activos y Snapchat ha llegado a ser la red social preferida por los adolescentes de Estados Unidos, según Statista³⁴.

Además, cuando un contenido triunfa puede difundirse como la pólvora. Sólo así se explica la historia de Hawkeye Huey, que con tan sólo cinco años de edad ya contaba con miles de seguidores en Instagram³⁵.

Pero no se trata únicamente de la propia imagen. También cuenta, y mucho, la posibilidad de segmentar la información para que el usuario pueda ver exclusivamente aquello que le interesa. De ahí que Youtube, a pesar de pertenecer también a la “vieja guardia” –y que no sea en estricto sentido una Red Social–, siga manteniéndose firme: tiene siempre algo que ofrecerle a cada persona, sin importar cuál sea el tema que busca. Eso, unido a las facilidades para consumir esta web en formato móvil, han hecho de la plataforma de videos un modo millonario de ganarse la vida para los más famosos youtubers.

Y de todo esto, lo más interesante quizás no es saber cómo crece el mercado de las Redes Sociales, sino entender qué están buscando los jóvenes de hoy: contenidos que

33 Artículo completo en inglés disponible en <https://www.wired.com/2015/01/a-teenagers-view-on-social-media/>

34 <https://www.statista.com/statistics/253577/number-of-monthly-active-instagram-users/> y <https://www.statista.com/statistics/250172/social-network-usage-of-us-teens-and-young-adults/>

35 <http://www.chaval.es/chavales/educacion/5-años-y-con-miles-de-seguidores-en-instagram>

sean entretenidos todo el tiempo, un amplio margen de acción para publicar lo que quieran evitando controles, y la posibilidad de ofrecer siempre su mejor cara, aunque no se corresponda totalmente con la de la vida real.

¿Cansados de las Redes Sociales?

La respuesta a la pregunta que abre esta sección podría ser sí y no: sencillamente, porque como hemos dicho, el cambiante mundo de las Redes Sociales no deja de sorprendernos. Según un estudio realizado por SimilarWeb entre el primer trimestre de 2015 y el primer trimestre de 2016, las personas dedican un 25 por ciento menos de tiempo a las redes sociales. Pero entonces, ¿en qué quedamos?

En que las tendencias han cambiado, y están cambiando: los jóvenes siguen teniendo cuentas abiertas en las plataformas “antiguas”, pero su tiempo lo pasan en las que mejor satisfacen sus deseos.

¿Qué ha ocurrido? Simplemente que la emoción de la primera vez se está pasando. Los adolescentes ya no están buscando continuamente nuevas tierras por descubrir: Facebook tiene tan sólo 14 años y es el “adulto” de las Redes Sociales más populares, mientras que Snapchat (la gran “novedad”) cuenta ya 7 años de existencia. Ahora quien se “emociona” por descubrir una nueva Red Social es el adulto, que de por sí suele tener menos tiempo para dedicarle.

Curiosamente las Redes Sociales masivas como Facebook, Instagram o Twitter — esas redes que invitan a buscar seguidores, hacer nuevos amigos, conseguir contenidos compartidos— se van frenando poco a poco principalmente en el tiempo que les dedican los usuarios. Aunque en algunos casos (y países) siguen creciendo el número de usuarios, lo cierto es que ya no hay mucho más mercado que conquistar. No es el inicio del final, sino que es el final del inicio: ahora sí, las Redes Sociales están aquí para quedarse, ya son parte integrante de nuestras vidas.

En cambio, han ascendido mucho las Redes Sociales de mensajería privada, que hoy por hoy se encuentran prácticamente en el Top 10 de todos los países del mundo occidental. Así, por ejemplo, el gran sustento de Facebook está siendo Facebook Messenger, por no hablar de WhatsApp, que se ha consolidado como el rey de los servicios de mensajería. Y mientras han reaparecido antiguos conocidos con nuevos servicios, como Skype o Viber, se han establecido nuevos competidores como Telegram.

Se está desarrollando por tanto una modalidad de compartir contenidos más directa y nacida de manera específica para dispositivos móviles. Parece que finalmente se ha acabado la hipnosis del “like, like, like...” y ahora nos resta aprender a usar bien las

Redes Sociales. Poco a poco se apagan las ansias en los adolescentes (y no sólo) por convertirse en un líder de masas y se pasa a una versión de “sigue en contacto con tus verdaderos amigos”. Hemos redescubierto que los famosos son “los famosos” y muy de vez en cuando aparece alguno más (la tendencia se mantiene sobre todo en Youtube).

Tendencias y modalidades

Habiendo sentado las premisas, podemos concentrarnos ahora así en un ámbito más práctico. A continuación, nos detendremos a comentar algunas de las Redes Sociales más populares, intentando entender el lugar que ocupa cada una dentro de este gran universo en permanente expansión.

Antes que nada, hemos de decir que las Redes Sociales ofrecen una serie de beneficios evidentes, que no son toda la razón de su éxito, pero que sí tienen una estrecha vinculación:

- Eliminan la distancia espacial (para la relación personal hacen falta tiempo, espacio y personas. Hacen más sencillo “construir una relación”).
- Agrupan muchos servicios digitales: mensajería, blog, noticias, fotos y vídeos, foros de opinión, calendarios, contactos, avisos, organización, etc...
- Recuperan o mantienen relaciones (amistades) con mucha facilidad.
- Son una gran fuente de economía, por la publicidad según los gustos y preferencias, y por permitirle a las empresas mantener informados a sus “followers” con sorprendente facilidad y eficacia.

Para facilitar la exposición, vamos a dividir las Redes Sociales en cinco categorías: populares, de *streaming*, de mensajería, anónimas y para contactar. Aunque esta clasificación no agota todo lo que se pueda decir sobre ellas –que tampoco es la intención, porque ser exhaustivo en este aspecto es muy difícil y no es necesario para lo que nos ocupa–, sí puede ayudarnos a formar una idea clara de cuáles son las Redes que usan los jóvenes y lo que pueden encontrar allí.

Redes Sociales Populares

Aquí podemos encontrar algunas de las que ya se han mencionado antes: Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram... Su fama es tan amplia que casi no hace falta describirlas.

- Facebook: la más conocida plataforma social. La idea de Facebook es compartir noticias, fotos, videos y ver lo que los demás usuarios han publicado (de acuerdo con la privacidad que haya escogido en su perfil). En sí mismo no constituye un riesgo: los problemas pueden llegar a través de un uso poco responsable de Facebook. Por eso se recomienda control parental para los contenidos de los usuarios más jóvenes.
- Twitter: es una plataforma gratuita que permite al usuario conectarse con otras personas, expresar sus pensamientos, descubrir más sobre las propias aficiones, estar enterado de toda la actualidad... Cualquiera puede seguir a cualquier usuario y las cuentas en Twitter pueden ser de empresas o personales. Los textos (que no pueden superar los 280 caracteres) pueden ir acompañados de imágenes y videos, y los temas son infinitamente diversos. Una vez más, el peligro puede venir por un mal uso de la plataforma, más que por la propia red social.
- Instagram: la aplicación –perteneciente a Facebook– permite compartir fotografías e imágenes. Instagram es una red social en la que los usuarios pueden compartir sus fotos con otras personas, integrarlas en otras Redes Sociales, enviar y recibir mensajes con fotos y videos directamente a otros usuarios. Existe un riesgo real de pornografía y *sexting*. No hay control serio y se puede esquivar a los padres con facilidad.
- LinkedIn: es la red social profesional más utilizada en el mercado. Los usuarios de esta plataforma publican sus aficiones y su currículum en busca de un trabajo acorde a sus habilidades y estudios o simplemente para darse a conocer y establecer nuevos contactos laborales. No tiene por qué existir ningún problema a la hora de utilizar esta aplicación. De hecho, pocos adolescentes la utilizan, ya que su público sobre todo son jóvenes profesionales.

Redes Sociales en streaming

La palabra *streaming* se refiere a la posibilidad de compartir contenidos multimedia en vivo y en directo. Este avance está siendo uno de las tendencias más significativamente crecientes en el mercado de las Redes Sociales, y se concreta en diversas plataformas.

- Facebook Live: es una función agregada por Facebook para compartir contenido en vivo dentro de la propia cuenta.
- Periscope: la misma modalidad, pero dentro de la cuenta de Twitter. Ha tenido mucho éxito sobre todo gracias a que algunas personas famosas están haciendo mucho uso de esta función.
- Meerkat: es una aplicación móvil que permite a los usuarios de Android reproducir contenido en vivo a través de su teléfono y vincularlo directamente con sus cuentas de Facebook y Twitter.
- Vine: el mismo concepto de Twitter (que es la empresa dueña de esta aplicación) pero aplicado a la imagen. Los videos que se comparten no pueden durar más de 140 segundos. Como es una Red Social, permite también las menciones.

Analizar estas Redes Sociales nos lleva a las mismas conclusiones en todos los casos: es necesario que los padres acompañen a sus hijos, porque si bien el contenido en vivo puede ser una gran fuente de diversión, los riesgos están a la orden del día y se han comprobado ya en la vida real: la difusión de material pornográfico por esta vía es incontrolable y por tanto desmesurada, y tampoco existe vigilancia respecto a material dañino y contrario a la dignidad de la persona: famosos y lamentables han sido los casos en Francia de personas que han transmitido en vivo asesinatos o suicidios.

Redes Sociales de mensajería

Éste es uno de los campos más prósperos actualmente. Su facilidad y utilidad las convierten en Redes muy utilizadas entre personas de todas las edades.

- Whatsapp: la aplicación más conocida de todo el mercado en lo que a mensajería instantánea se refiere. Las personas pueden enviar mensajes de texto, audio, video e imágenes. Para crear una cuenta, el usuario debe facilitar su número de teléfono, y para poder contactar con otro consumidor es necesario conocer ese número. Los mensajes solamente se almacenan en los dispositivos móviles.
- ooVoo: a través de esta aplicación los usuarios pueden conectarse para chatear, establecer llamadas de voz o de video hasta con 12 personas de manera simultánea, intercambio de archivos... En sí misma no tiene ningún problema, pero se han dado casos de usuarios que utilizan la Red Social para contactar con menores de edad (con los riesgos que esto puede conllevar).

- Snapchat: a la hora de hablar de esta aplicación no hay que utilizar solamente las palabras mensajería instantánea, sino que además hay que hablar de fugacidad. Los mensajes, imágenes con textos incrustados o pequeñas modificaciones –también videos–, duran un corto periodo de tiempo en pantalla para luego desaparecer (a no ser que el usuario receptor lo guarde). Permite también hablar mediante video conferencia con otros usuarios.
- Kik: aplicación de mensajería instantánea similar a las otras. Con esta app el consumidor puede enviar a otros mensajes de texto, imágenes o videos. La forma de identificación se da a través de un nombre de usuario. Cualquiera puede contactar con otros usuarios, aunque no sea conocido.
- Vine: la filosofía de esta aplicación se basa en videos muy cortos acompañados de algún texto que explica o comenta. Los usuarios pueden ver cualquier video publicado. Tiene una versión para niños en la que, en principio, solo existen contenidos adecuados para toda la familia.
- Telegram: es el mismo concepto de las Redes Sociales anteriormente descritas. Se ha constituido en una competencia seria para Whatsapp porque asegura que cuida muy bien la privacidad de los mensajes que comparten sus usuarios.

Para tener en cuenta en este tipo de Redes Sociales: simplemente la necesidad de ser conscientes de que no todas son iguales, de que algunas constituyen un riesgo real de que los jóvenes sean contactados por desconocidos (ha habido casos serios de *sexting* en Snapchat, por ejemplo), y aunque la utilidad de la mensajería instantánea está fuera de toda duda, también es cierto que existe un potencial riesgo de dispersión y de pérdidas de tiempo.

Redes Sociales anónimas

Permitirte decir lo que quieras sin que ese comentario sea asociado a tu nombre. Ese es el objetivo de estas redes, que permiten ser un poco más audaces en las cosas que publican las personas, quitándoles el miedo a las repercusiones que pueden traer las cosas que comparten.

- Ask.fm: es una Red Social que permite realizar preguntas a otros usuarios en modo anónimo. Aunque la edad mínima para registrarse es 13 años, no existe un control real de verificación. Esta plataforma ha estado en el centro de muchas controversias debido a casos de pedofilia y mensajes ofensivos anónimos.

- Whisper: “si alguna vez has tenido algo íntimo que no has querido compartir en una Red Social, hazlo en Whisper”. Este el lema de esta plataforma (cuyo nombre en español traduce “susurro”). Sobran las palabras para explicar los riesgos que una red así puede conllevar.
- Yik Yak: muy popular sobre todo en Estados Unidos. El concepto es el mismo: compartir todo tipo de contenido de forma anónima. Tuvo que ser bloqueada en algunas zonas geográficas porque estaba siendo utilizada para enviar mensajes con amenazas terroristas.
- Omegle: “¡Habla con desconocidos!” Una vez más, el slogan de la propia plataforma nos da la clave de lectura de lo que podemos encontrar allí. Al iniciar sesión, esta red conecta a la persona con otro usuario elegido al azar para que tengan una conversación uno a uno. Aunque mantiene los nombres de ambos en secreto, es fácil ver lo perjudicial que puede ser una red así (para los jóvenes y para cualquier persona).
- Secret: el más absoluto anonimato, comenzando por el nombre de la red. No hay mucho que agregar con respecto a lo dicho de las anteriores.

¿Qué podemos decir de estas Redes Sociales que no salte a la vista? Aunque se podrían llegar a usar bien, los problemas reales que han causado obligan a reflexionar detenidamente. No sólo por el ciberbulismo y *sexting* del que han sido causa, sino por las preguntas de fondo que nos plantean en caso de que nuestros jóvenes estén usando esas plataformas: ¿qué queremos esconder? ¿Por qué no preferir las relaciones auténticas, cara a cara, con nombre y apellido?

Redes Sociales para contactar

Son plataformas que utilizan sistemas de geolocalización (a través de los GPS con los que cuentan muchos *Smartphone*) para poner en contacto a los usuarios con personas desconocidas que han estado cerca de ellos en algún momento. Su objetivo parece ser “evitar que alguien se cruce con el amor de su vida y no lo vuelva a ver nunca más” ... una excusa romántica que también puede poner en situación vulnerable a personas en etapa de formación, y que ha demostrado con hechos la necesidad de que padres y educadores estén atentos al uso que los jóvenes puedan hacer de estas redes.

- Badoo: esta aplicación identifica la ubicación de un usuario y le muestra imágenes y perfiles de otros usuarios que se encuentran cerca de el en ese

momento y con los cuales puede contactar si es aceptado. Los términos de uso dejan claro que no es una app para menores.

- Skout: su imagen corporativa es una diana: con esto lo dice todo. Esta aplicación sirve exclusivamente para contactar con otros usuarios, y tiene como finalidad concertar citas. Una vez registrada, la persona entra en la plataforma, donde puede comentar imágenes o publicaciones de otros usuarios, chatear con ellos... Si un usuario está cerca, la aplicación envía una notificación. Si bien cada persona puede elegir registrarse en dos categorías – adulto o adolescente– no es difícil engañar al sistema...
- Tinder: fue una de las primeras aplicaciones de citas. Se estima que tiene cerca de 50 millones de usuarios activos y acaba de lanzar su versión premium. Su CEO y fundador, Sean Rad, explicó en unas declaraciones públicas que “no hay nada malo en engancharse; somos adictos a muchas cosas”. Claramente, no es una aplicación para menores.
- Lovoo: su emblema es “encontrar gente como tú”, con la que se pueda compartir aficiones. Su CEO, Benjamin Bak, considera que “vivimos en un mundo que cambia constantemente, pero seguimos buscando con quién conectar”. “No se trata sólo de amor, también de conocer a otras personas”. Con esta aplicación los usuarios pueden contactar con cualquier otra persona e intercambiar mensajes e imágenes, aunque el objetivo principal es tener una cita.
- Happn: basándose en un sistema de geolocalización, el usuario de esta app es avisado mediante notificaciones de los usuarios que están cerca de él o han pasado a su lado. Así, puede ver los distintos perfiles de esos usuarios y contactar con ellos. Si el usuario receptor acepta, pueden comenzar a chatear y a enviar imágenes.
- Hot or not: en este caso, el usuario, además de recibir en su dispositivo los perfiles de las distintas personas registradas también en la app con las que se ha cruzado por la calle, deberá decir si la persona es o no atractiva –hot or not–. En el momento en el que un usuario es calificado de “hot”, puede acceder al perfil de la persona que le ha puntuado y comenzar a enviar mensajes, ya sea de texto o de video.

Podríamos detenernos en muchos aspectos importantes que los padres deben tener en cuenta al respecto de este tipo de Redes Sociales. Evidentemente, la posibilidad que le dan a personas mal intencionadas de entrar en contacto con gente joven; la frivolidad con que se tratan las relaciones amorosas; la falta de limitaciones y restricciones (“no tenemos ningún problema con tus desnudos”, dicen los términos de uso de una de

éstas); son algunos elementos que se pueden percibir rápidamente y que nos invitan a estar alerta. El reto, una vez más, está en descubrir el qué y el porqué: las motivaciones y estímulos que esté buscando una persona en estas redes pueden ser síntoma de que hace falta llenar la vida real de más contenido. Y en este caso concreto, parece ser claro que los padres deben ser radicales para evitar que sus hijos se muevan por este tipo de plataformas.

Conclusiones y consejos

Después de este breve recorrido por el panorama general que ofrecen las plataformas digitales actuales, alguna persona podría sentirse un poco abrumada por ver confirmada su sospecha: las Redes Sociales son muchas, muy distintas y es imposible conocerlas todas. Sin embargo, tenemos ya los elementos básicos para entender la lógica de cada una de ellas y a partir de ahí comenzar a diseñar estrategias para ayudar a los jóvenes a cuestionarse sobre el uso que le dan a estas plataformas sociales. Esta caracterización que hemos hecho en cinco grupos ayuda a entender qué pretende cada red, y según eso podremos también descifrar qué puede buscar y encontrar una persona con una cuenta activa allí.

Aunque las descripciones que hemos hecho aquí han sido muy breves, hemos intentado no pasar por alto en ningún caso los riesgos que pueden ofrecer las diferentes Redes Sociales (riesgos que, por demás, han sido ampliamente confirmados por la experiencia en la mayoría de los casos). Sin embargo, como se ha intentado resaltar continuamente a lo largo de este curso, no se trata simplemente de “demonizar” las redes y prohibir su uso, sino de ser capaces de preguntarse por las cuestiones de fondo tanto en las motivaciones de los usuarios como en las pretensiones de los creadores de estas plataformas. Por eso, lo importante siempre será fomentar el diálogo con los jóvenes, para que éstos no tengan vergüenza de abrirse con nosotros y se sientan acogidos y escuchados, también cuando hayan podido cometer errores (o utilizado redes que no les convienen).

Terminamos con algunas sugerencias prácticas sobre las medidas que se pueden tomar al respecto del tema que nos ha ocupado en esta sesión:

Medidas personales: Ser conscientes de que no todas las Redes Sociales son buenas y de que no todas son buenas para mí (recordar quién soy y qué soy). Hay que tener cuidado con “los autogoles”: no ser ingenuos. Como idea general, no querer ser los primeros en tenerlo: mejor no hacer de conejillo de indias. En las relaciones digitales hay mucho de curiosidad y de falsas amistades. Por eso hay que poner las barreras antes y con convicción moral. Hay que saber cuándo silenciar un grupo (o a una

persona) y cuándo abandonar una red social: a veces es un mensaje muy bueno y necesario.

Medidas técnicas: Utilizar los modos de privacidad (no toda persona que me contacta es “un contacto”). Denunciar los abusos (cada vez funciona mejor y es una buena presión social). Si es necesario estar –por motivos laborales, por ejemplo– pero hay allí algo incómodo, aprovechar la técnica (por ejemplo, en Whatsapp no poner el auto-descarga de fotografías y vídeos). También existen filtros especializados en Redes Sociales (como *Social Fixer* para Facebook).

Cuestionario de evaluación

1. ¿Por qué se dice que la tecnología no es neutral?
2. ¿A partir de qué década se habla de la generación de los Millennials?
3. ¿Cuál es la característica principal de los Millennials?
4. ¿Quiénes son los Nativos digitales?
5. ¿Qué significan las siglas FOMO?
6. ¿Qué son los Finstas?
7. ¿Cómo conviene que un menor utilice un filtro?
8. ¿Cuál es el motivo por el cual los jóvenes han ido dejando Facebook para dar prelación a otras Redes Sociales?
9. ¿Qué aspectos positivos tienen las Redes Sociales?
10. ¿Sobre qué aspectos nos invita a reflexionar el uso de las llamadas Redes Sociales populares?