

FICHA TÉCNICA

Título: **La Generación Interactiva en España.**

Año: **2009**

Fuente: Fundación Telefonica

Nº de páginas: 31

Acceso/coste: Libre, descargable de Internet.

Localización: <http://www.scribd.com/doc/23489905/Resumen-ejecutivo-La-Generacion-Interactiva-en-Espana>



Fundación Telefonica fue creada en el año 1998 en España con el objetivo de articular a largo plazo la acción social y cultural de todas las empresas del Grupo Telefónica.

La actuación de la Fundación se desarrolla a través de cinco grandes programas que tienen como foco la educación y la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Descripción y contenido

En diciembre de 2008 Telefónica creó Generaciones Interactivas con el afán de promover entre los niños y jóvenes un uso responsable de las TIC, este informe pretende dar a conocer a todos los ciudadanos las oportunidades que ofrecen las TIC a los más jóvenes, siempre y cuando éstas sean utilizadas de forma responsable. El fin del estudio consiste en favorecer la inclusión de los menores en el mundo digital.

La Generación Interactiva en España nos sitúa ante la realidad concreta de la utilización que de las tecnologías hacen los menores en nuestro país. Los datos del estudio están especialmente dirigidos a educadores y padres, así como a empresas, instituciones y a la sociedad en general, con el fin de velar por que las TIC sean una herramienta que favorezca el crecimiento personal de los más jóvenes.

El objetivo final del proyecto es utilizar este conocimiento para desarrollar pautas y acciones educativas en todos los ámbitos –familiar, escolar e institucional– que nos ayuden a formar jóvenes expertos de las tecnologías del presente y del futuro.

Estructura del informe

INTRODUCCIÓN

1. METODOLOGÍA

1.1. Universo y muestra

1.2. Equipamiento de los hogares

2. LA GENERACIÓN INTERACTIVA COMO OBJETO DE ESTUDIO

3. CONCLUSIONES GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

4. LA GENERACIÓN INTERACTIVA ANTE LAS PANTALLAS

4.1. Internet

4.2. Teléfono móvil

4.3. Videojuegos

4.4. Televisión

Principales conclusiones

Ciberhogares

El ordenador compite con la televisión en nivel de penetración: el 95% de los niños entre 6 y 9 años declara que en su casa hay un PC, mientras que la cifra alcanza el 97% en el caso de los más mayores -10 a 18 años. La conexión a Internet es un servicio del que disfrutan el 82% de los adolescentes a partir de los 10 años. Mientras que el 29% de los niños declara usar un móvil propio, el porcentaje se eleva al 83% en el caso del grupo 10-18 años, y alcanza prácticamente el 100% a partir de los de 17 años.

¿Consciente de los riesgos?

Al hablar de tecnología y menores, la frontera entre un uso que suponga una oportunidad o les exponga a ciertos riesgos siempre es bastante sutil. De algún modo, los menores parecen conscientes de la existencia de estos problemas aunque de manera desigual: por ejemplo, mientras que el 78% de usuarios de Internet cree que es un medio bastante o muy útil porque facilita la comunicación y ahorra tiempo, más de la mitad, 61%, también opina que Internet puede provocar adicción.

Una Generación autónoma

La falta de autonomía siempre se ha considerado como un rasgo definitorio de la infancia o la adolescencia. Sin embargo, al tratarse de tecnología y, más en concreto, de las pantallas estudiadas nos encontramos ante una generación plenamente autónoma. Por un lado, son autodidactas en la incorporación de Internet en sus vidas: el 70% afirma haber aprendido a manejar este medio sin ningún tipo de ayuda. Por otro, se generaliza la "cultura del dormitorio" como uno de los rasgos fuertes del colectivo investigado: un 36% tiene el ordenador en su cuarto y un 45% dispone de televisor propio.

Cinco dimensiones de uso de las pantallas

La Generación Interactiva parece ir mucho más allá del uso convencional de las pantallas descubriendo nuevas dimensiones integradas y multifuncionales. Su visión sobre estos medios se basa en verlos como herramientas para fines muy concretos: Internet, por ejemplo, les sirve en su trabajo escolar pero sobre todo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales o con todo aquello que les interesa. En definitiva, la Generación Interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

¿Familias interactivas?

A pesar de ser una Generación Interactiva precoz, autónoma, multitarea... esto no limita la intervención educativa de los padres aunque tampoco se pueda hablar de la existencia de verdaderas familias interactivas. Sin embargo, son evidentes los beneficios que consiguen aquellos progenitores que se esfuerzan constantemente por acompañar a sus hijos en el uso de las diversas pantallas.