

# ¿Aprender ahora? Toca entretenerse

Para las nuevas generaciones de jóvenes, el mundo virtual acaba siendo una extensión de lo que sucede en el instituto o en la calle. El ocio digital se mezcla con las rutinas diarias y no es solo entretenimiento, sino que construye identidad social. Algunas investigaciones sugieren la necesidad de iniciativas que unan a todos los agentes educativos para superar la brecha cognitiva y generacional entre adultos y jóvenes.



YOLANDA ARAGÓN CARRETERO Y ANTONIO BUSTOS JIMÉNEZ  
Grupo ICUFOP. Universidad de Granada.  
Correo-e: yaragon@ugr.es  
abustosj@gmail.com

Durante los últimos años hemos observado cómo se ha progresado hacia un mayor uso de nuevas prácticas de ocio entre los jóvenes. El ocio tradicional (música, cine, videojuegos, libros) ha ido dando paso a un ocio que entremezcla una transformación hacia la digitalización de este (videojuegos *on line*, *e-books*, música en la nube...) y, por otro lado, se asiste a la emergencia de nuevos ocios virtuales (redes sociales, blogs, wikis...) (Viñals, 2013). Todo ello ha dado lugar a nuevos espacios de ocio *on line*, pero, sobre todo, la aparición y extensión de los nuevos ocios digitales hacen que el uso de diferentes redes, comunidades o contenidos nos lleven a hablar de una juventud interactiva.

Acercándonos a la relación que existe entre los enfoques interpretativos de los adultos y los jóvenes sobre el conoci-

miento y uso de este ocio, la diferencia generacional y la desigual carga experiencial pueden estar detrás de distintas comprensiones e implicaciones educativas. El alumnado ha nacido, pero sobre todo ha convivido a lo largo de su proceso madurativo, con las tecnologías, y estas forman parte de su vida como cualquier otro elemento. Los adultos que se integran en estas dinámicas, o tratan de hacerlo, podrían estar ubicados en los colectivos o personas denominados por algunos expertos como "inmigrantes digitales" (García, López y Samper, 2012, p. 398). La brecha generacional hace que quienes no hemos conocido las tecnologías en nuestra etapa de crecimiento, hagamos de las tecnologías digitales un "segundo hogar" más que un contexto naturalizado desde eda-

des tempranas. Esta constante condiciona en gran medida el conocimiento y comprensión de los fenómenos interrelacionales del alumnado, sus esquemas previos, sus planteamientos y posicionamientos ante lo escolar y lo extraescolar. Por ello, acercarse y profundizar en lo relacionado con el entretenimiento de los jóvenes supone también, en la actualidad, una oportunidad para adecuar actuaciones de enseñanza en los centros educativos.

### Entretenimiento y ocio digital

La nueva generación de jóvenes que ha crecido inmersa en la utilización y conocimiento activo de lo relacionado con el mundo digital ha dado lugar a una caracterización que los perfila como nativos digitales (García, López y Samper, 2012). En la actualidad, gran parte de la visibilización de los jóvenes está sujeta a su "conexión", dado que su presencia o no en el mundo virtual condiciona para ellos, en gran medida, su existencia presencial. Internet, móviles o videojuegos *on line* están detrás de gran parte de los procesos de socialización y comportamiento de estos grupos de edad (autoría compartida, 2012).

La red se ha convertido en un entramado de espacios naturales en los que prima el entretenimiento, a través de herramientas de comunicación y diversión *on line*, en cualquier contexto (escolar, doméstico, social...). El uso de las tecnologías para comunicarse, relacionarse o entretenerse está detrás de lo que cada vez más aparece en la terminología como ocio digital, para referirse al entretenimiento en el tiempo libre de los jóvenes, entendido como un conjunto de oportunidades ligadas al uso de las nuevas tecnologías. Algo que ayuda a escapar de las rutinas y tensiones diarias. La conexión virtual-presencial hace que este nuevo espacio de entretenimiento pueda fomentar la continuidad de las relaciones sociales, a

través de sus diferentes soportes o modalidades (Viñals, 2013, p. 166; García, López y Samper, 2012, p. 397). Las interacciones y relaciones personales acaban manifestándose en los juegos *on line*, chats o redes sociales, que son extensiones de lo que sucede en el instituto o en la calle. En muchos casos, los dispositivos tecnológicos utilizados para el ocio digital pueden potenciar, en estas relaciones, diferentes estatus y reconocimientos o evitar aislamientos entre iguales (Martínez y Espinar, 2012).

Resulta interesante sobre este tema la aparición de la denominación *burbujas de ocio* (Igarza, 2009) para referirse a los momentos, tiempos o pausas que observamos a diario y en los que se intercambian mensajes o archivos, se consultan *emails*, se visionan vídeos, se juega *on line* o se escucha música, en cualquier lugar. Autobuses, metro, trenes o espacios públicos se convierten en escenarios comunes en los que el ocio se vuelve intersticial y se mezcla entre las rutinas diarias. La telefonía móvil de última generación, con la incorporación de herramientas de comunicación y entretenimiento *on line*, potencia en gran medida estos usos intercalados y temporales.

### Algunas singularidades de los jóvenes interactivos

Definido el ocio digital, interesa conocer las principales características que poseen las generaciones interactivas y cómo determinan su identidad. Desde hace tiempo se vienen investigando y analizando cuáles son los rasgos de los jóvenes ante las pantallas. La multiplicidad de enfoques existente nos ofrece una gran variedad de taxonomías. Recogemos la que establecen Sádaba y Bringué (2010) para caracterizar a las generaciones interactivas, tras una encuesta realizada a casi 13.000 menores españoles de entre 6 y 18 años (véase el cuadro "Generaciones interactivas").

Generaciones interactivas	
Altamente equipada	Con acceso a ordenadores, tabletas, móviles, cámaras de fotos digitales, videoconsolas, Internet, etc. prácticamente desde que nacen. Esto les permite y facilita relacionarse, entretenerse, jugar o estudiar a través y con las tecnologías.
Multitodo	Definida como la capacidad de hacer varias cosas de manera simultánea. Ahí radica lo atractivo para ellos, poder hacer varias tareas a la vez: navegar por Internet, ver la tele, chatear, comer, estudiar, escuchar música...
Movilizada	En relación con la posesión de un móvil desde muy pequeños, lo que les permite el acceso a Internet desde cualquier sitio y momento.
Interactiva	Prefieren el acceso a contenidos interactivos donde ellos puedan crear, modificar, eliminar, etc., que ser simples espectadores.
Emancipada	En cuanto a consumo digital se refiere, puesto que los menores suelen poseer acceso a Internet desde su ordenador en su propio dormitorio y desde su móvil.
Autónoma	Generación autónoma de aprendizaje; aprenden por sí mismos a través, con y de las tecnologías. En este sentido, relativizan la autoridad de las enseñanzas de los adultos.
Que necesita relacionarse	La necesidad de relacionarse entre iguales se hace más patente cuando pierde importancia el papel socializador de la familia y el entorno social más inmediato. Relación social incrementada gracias a las TIC y las redes sociales.
Expuesta a nuevos riesgos	Internet está lleno de riesgos para un menor que todavía no tiene las herramientas necesarias para defenderse ante contenidos o conductas inapropiadas. Otro riesgo puede ser la adicción o excesiva dependencia de las tecnologías.
Que se divierte en digital	Se asiste a un elevado uso de videojuegos en sus múltiples soportes (en red, videoconsolas, ordenador, móvil o tableta).

Fuente: Sádaba y Bringué, 2010, pp. 94-102.



Usar el teléfono móvil, la mensajería instantánea, las redes sociales, escuchar y compartir música digital a través de Internet o jugar a videojuegos *on line*, como ya hemos visto, son actividades que desarrollan especialmente los jóvenes, no solo para entretenerse, sino también para construir su identidad social (Schroeder, 2010). En este sentido, la identidad digital de los jóvenes no es más que el reflejo y el afianzamiento de su expresión personal y social, pero enmarcada en el ámbito digital. Es decir, gracias a las TIC, los jóvenes tienen la oportunidad de empoderarse como ciudadanos, expresarse, colaborar y participar en la sociedad. Ello les permite autoexpresarse, autoenriquecerse, autorrealizarse (sentimiento de logro, mejora de la imagen personal, interacción social, sensación de pertenencia al grupo, etc.). En definitiva, las tecnologías pueden fomentar la regeneración de la propia identidad (Viñals, 2013).

### Usos desde la lógica juvenil

El empleo que los jóvenes hacen de las tecnologías en su ocio digital es un tema muy recurrente en la actualidad, por

los posibles riesgos y beneficios que el uso de estas puede tener. Expertos como Buckingham (2002) creen que los análisis sobre las repercusiones de las tecnologías en el ocio digital deberían huir de planteamientos que se reduzcan a la dicotomía ventaja-inconveniente. Se necesitarían análisis de calado para conocer y contextualizar lo que él denomina ciertos "pánicos" o temores sociales. Trabajos recientes (autoría compartida, 2012) ponen de relieve, desde la visión de la psicología de la salud, algunos de los riesgos y beneficios a los que se puede hacer referencia. Por el impacto que sobre la salud de los jóvenes pudiera tener, o no, la utilización de los recursos tecnológicos en el entorno del ocio digital, son necesarios contrastes que ayuden a clarificar el grado de tales beneficios o riesgos, así como a delimitar las intervenciones más adecuadas para minimizar los efectos negativos.

Parece evidente que menores y adultos gestionan con diferente criterio la regulación de los usos de los recursos tecnológicos, a través del filtrado de contenidos o del tiempo de utilización, por ejemplo. Desde la óptica de los jóvenes, estos usos están más naturalizados que desde una óptica

adulta, independientemente de que impliquen o no riesgos reales. Resulta complejo en ocasiones para los adultos mantener una postura a favor o en contra de la prohibición o del control, ante otras opciones negociadas con el joven desde el propio y responsable conocimiento de los riesgos y dificultades que implican las TIC.

## Implicaciones educativas de las TIC

Como adultos inmigrantes digitales venimos realizando desde hace años estudios sobre las características de las nuevas generaciones ante las pantallas. Investigaciones evidentemente necesarias para elaborar un mapa de la situación. Sin embargo, hoy en día el uso de las tecnologías ya no parece ser novedoso para las nuevas generaciones, es algo que les resulta connatural. Algunos expertos han recogido en sus trabajos este hecho. En el libro de Esmeralda Berbel (2012) titulado *Lo que piensan los adolescentes*, hay una frase de un joven que, ante la propuesta de temas para debate, por parte de la autora, como el uso de los móviles, redes sociales, etc., responde: "Eso es un tema vuestro, Esme, no nuestro; nosotros hemos nacido así y, además, este tema pronto estará obsoleto. No es nuestro tema, es el vuestro" (p. 19). Esta frase nos hace reflexionar; nos pone en una posición que hasta el momento quizás desconocíamos. El uso de las tecnologías no es algo extraordinario para los jóvenes, lo es para nosotros como adultos, puede que por un proceso condicionado por nuestra mirada adulta. Para ellos es parte de su propia existencia y les cuesta comprender la importancia que nosotros le otorgamos. Los ordenadores, los teléfonos móviles o los videojuegos son objetos que siempre han existido en sus vidas. Son conscientes de la caducidad, de lo etéreo y de lo obsoleto de los soportes físicos de las tecnologías. Para ellos es fácil pasar de un soporte a otro, de un *software* a otro. Pero tienen claro que ya no conciben la vida sin Internet y las tecnologías (Sánchez y Frutos, 2012). Se han convertido en una extensión más de su espacio social y personal. No son solo herramientas para buscar información o entretenerse. Forman parte de su identidad y los definen como personas, como ciudadanos.

Dada esta absorción naturalizada de las tecnologías en la vida de los jóvenes, cabe preguntarse por su utilidad y sentido desde y en el ámbito educativo. Algunas investigaciones realizadas sobre este tema ponen de manifiesto que el uso de las TIC como herramientas de comunicación sigue estando principalmente limitado a un uso personal y de ocio, y desvinculado del contexto escolar. Solano, González y López (2013), atendiendo a esta situación, han elaborado propuestas educativas orientadas a la integración curricular de las tecnologías como herramientas de comunicación, colaboración e interacción social entre el alumnado. Estos autores también proponen el desarrollo de iniciativas que den protagonismo a centros, profesores y padres, en espacios sociales y educativos en Internet, para hacer confluir a todos los diferentes agentes educativos y ayudar a superar la brecha cognitiva y generacional entre adultos y jóvenes.

El papel que desempeña la escuela en estos procesos (como mera observadora, como integradora puntual de las tecnologías o con planteamientos de integración sistémica) dependerá de la importancia que se le otorgue a las dinámicas y procesos en los que los jóvenes se encuentran inmersos. Una enseñanza en consonancia con la realidad vivencial que se produce fuera de los centros educativos puede ser una oportunidad para contextualizar actuaciones didácticas y organizativas, desde dentro, en esta nueva situación.

### para saber más

- ▶ **Autoría compartida (2012):** "Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de Internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia", en *Health and Addictions*, vol. 12, n.º 1, pp. 62-82.
- ▶ **Berbel, Esmeralda (2012):** *Lo que piensan los adolescentes*. Barcelona: Obelisco.
- ▶ **Buckingham, David (2002):** *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- ▶ **García, Ercilia; López, Jordi; Samper, Alexandra (2012):** "Retos y tendencias del ocio digital: transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales", en *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, n.º 188, pp. 395-407.
- ▶ **Igarza, Roberto (2009):** *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- ▶ **Martínez, Rodolfo; Espinar, Eva (2012):** "Adolescentes y tecnologías de la información y la comunicación en España", en *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, vol. 7, n.º 1, pp. 109-122.
- ▶ **Sádaba, Charo; Bringué, Xavier (2010):** "Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva", en *CEE Participación Educativa*, n.º 15, pp. 86-104.
- ▶ **Sánchez, María; Frutos, Belinda de (2012):** "Adolescentes en las redes sociales. ¿Marca el género la diferencia?", en *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*, n.º 92, pp. 1-9.
- ▶ **Schroeder, Ralph (2010):** "Mobile phones and the inexorable advance of multimodal connectedness", en *New Media & Society*, vol. 12, n.º 1, pp. 75-90.
- ▶ **Solano, Isabel M.; González, Víctor; López, Patricia (2013):** "Adolescentes y comunicación: las TIC como recurso para la interacción social en Educación Secundaria", en *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, n.º 42, pp. 23-35.
- ▶ **Viñals, Ana (2013):** "Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital", en *Fonsec. Journal of Communication*, n.º 6, pp. 155-182.