

SOCIOLOGÍA

Andrea ALÁEZ SARASIBAR

“DETERMINISMO O LIBERTAD”

*CONSUMO Y NTICs EN LA ESCUELA
DEL SIGLO XXI*

TFG 2013



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación Primaria

Grado en Maestro en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

"DETERMINISMO O LIBERTAD"
CONSUMO Y NTICs EN LA ESCUELA DEL SIGLO XXI

Andrea ALÁEZ SARASIBAR

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA

Estudiante

Andrea ALÁEZ SARASIBAR

Título

“DETERMINISMO O LIBERTAD” CONSUMO Y NTICs EN LA ESCUELA DEL SIGLO XXI

Grado

Grado en Maestro en Educación Primaria

Centro

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Universidad Pública de Navarra

Director

Jose M. PÉREZ AGOTE

Departamento

Departamento de sociología

Curso académico

2012/2013

Semestre

Primavera

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica* enmarcado en el primer curso de grado de maestro con asignaturas referentes a psicología y sociología principalmente, me ha permitido desarrollar mi trabajo en cuanto a los conceptos básicos de sociología como currículum oculto, capital humano, capital cultural, contra aprendizaje...detallados en la asignatura de “sociedad, familia y escuela inclusiva” así como teorías conscientes sobre el sistema de enseñanza y el sistema educativo, las funciones sociales de la educación o el proceso de socialización. Esto queda reflejado a lo largo de todo el trabajo.

El módulo *didáctico y disciplinar* se concreta en los siguientes cursos con la explicación y desarrollo de numerosas unidades didácticas y los aspectos formales que regulan los centros educativos, de los cuales he podido extraer los objetivos y contenidos adaptados a esta sociedad de consumo así como el cambio y el desarrollo de valores en la escuela. Concretamente, la asignatura “contextos y procesos educativos” ha sido una buena guía para la búsqueda de éste material. Esto queda reflejado de forma explícita en la parte empírica.

Asimismo, el módulo *practicum* desarrollado a lo largo de los cuatro años, me ha permitido principalmente observar, extraer y llevar a la práctica conceptos e ideas fundamentales para el desarrollo de este trabajo. Así pues, ha servido para observar y analizar esta sociedad cambiante, realizar entrevistas y encuestas a los protagonistas y extraer una serie de conclusiones que verifiquen las afirmaciones teóricas de mi trabajo.

Resumen

Entre las peculiaridades en nuestra sociedad occidental actual figura la presencia invasiva de la nueva cultura mediática del consumo y los cambios que esta ha provocado en el entorno de cada sujeto.

En la medida en que niños y adolescentes pasan menos tiempo con su familia y se exponen más a los medios, éstos adquieren mayor protagonismo en la construcción de su universo cultural convirtiéndose en una fuente de heteronomía y perjudicando a las instituciones educativas.

Afortunada o desafortunadamente, este fenómeno evoluciona de forma inmediata y cualquier estudio queda obsoleto en un periodo de tiempo muy reducido. Sin embargo, es necesario realizar trabajos que permitan conocer la sociedad del momento, sus transformaciones y sus nuevas formas de vida.

Para ello y con el objetivo de encontrar alternativas que impidan la disociación del proceso de socialización, se ha realizado una pequeña investigación teórica sobre los diferentes agentes socializadores y su cambio de rol así como un estudio de caso en busca de evidencias empíricas que han permitido extraer conclusiones al respecto.

Palabras clave: Agentes de socialización; Consumo; medios de comunicación; Tecnologías; Contra-aprendizaje.

Abstract

Among the peculiarities of our present society, there is the invasive presence of the new media culture of consumption and the changes it has caused in the environment of each subject.

To the extent that children and adolescents spend less time with their family and more exposed to the media, they take on a greater role in the construction of their cultural universe becoming a source of heteronomy and hurting educational institutions.

Fortunately or unfortunately, this phenomenon evolves immediately and any study is outdated in a very short period of time. However, a research work is needed to enable the new society, changes and new lifestyles.

For this and in order to find alternatives to prevent the dissociation of the socialization process, there has been a small theoretical research based on the different agents that have influenced and their changing role and a case study that has allowed drawing conclusions about it.

Keywords: Agents of socialization; consumption; media; Technologies; Contra-learning.

INDICE

1. Introducción, objetivos y expectativas	3
2. Marco teórico	4
2.1 Principales agentes o contextos de socialización	8
2.1.1 Familia	9
2.1.2 Escuela	9
2.1.3 Grupos de iguales	10
2.1.4 Medios de comunicación social	11
2.2 Sociedad de consumo en el siglo XXI	13
2.3 Carácter en la sociedad de consumo de masas	14
2.3.1 La escuela en la sociedad de masas	15
2.3.2 El grupo de iguales en las sociedades modernas	16
2.3.3 Medios de comunicación de masas	17
2.4 Los medios y las TIC en la educación	29
3. Estudio de caso	31
3.1 Contexto	31
3.2 Descripción del curso y del aula	33
3.3 Material y métodos	34
3.4 Resultados y discusión	35
3.4.1 Encuesta	36
3.4.2 Entrevista	39
3.4.3 Caso de Sara	46
3.5 Propuesta de mejora	48

Conclusiones

Referencias

Anexos

1. INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS Y EXPECTATIVAS

No cabe comenzar el tema si no es relatando las razones por las que me dispuse a realizar este trabajo. Fue durante el periodo de prácticas, en el que entre muchas de las observaciones descubrí un caso particular que llamo especialmente mi atención: una alumna incapaz de relacionarse entre sus iguales, utilizaba los nuevos medios de comunicación como forma de expresar sus sentimientos.

Esto, sumando a la idea de “realidad” en esta nueva sociedad de consumo, con los desarrollos tecnológicos, me invitó a reflexionar sobre: ¿Qué es lo real, lo que nos ofrecen los sentidos, la sociedad de consumo, lo que mostramos en Internet?

Esta cuestión me lleva en el tiempo a la alegoría del mito de la caverna de Platón, recuperada en el cine por Truman, el “show de Truman”: Una persona que ha nacido y se ha criado dentro de un inmenso programa de televisión, aunque él lo desconoce. La realidad es el lugar en el que vive, es lo que ve. Pero su esposa, sus amigos, el lugar donde trabaja y la ciudad entera son un simulacro. El mundo real está afuera y un director ha creado esta vida de apariencia para él.

Truman es prisionero de una vida “irreal”. ¿Pero es así? ¿Es lo que llamamos “afuera” lo real, o también una apariencia? ¿Qué entendemos entonces por real en esta nueva sociedad de consumo?

Esta es la hipótesis entorno a la cual se desarrolla todo mi trabajo. Mis expectativas y objetivos por lo tanto, se reducen a la búsqueda de evidencias que me permitan encontrar una verdad sostenible.

Para llegar a ello, el trabajo se ha realizado siguiendo una parte teórica y un estudio de caso. En primer lugar, vamos a comenzar con la teoría del proceso de socialización y los principales agentes que influyen en el mismo: la familia, la escuela, el grupo de iguales y un nuevo agente que está apareciendo y erosionando de forma cada vez más masiva los anteriores: los medios de comunicación social. Posteriormente, haremos un recorrido por los cambios que este último agente está generando hasta llegar al estudio del caso. Una vez aquí el estudio nos permitirá extraer conclusiones basadas

en una realidad empírica y encontrar respuestas si no es a todas, a muchas de las preguntas.

2. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes se remontan al concepto de *proceso de socialización*. Como es evidente, cada individuo sufre una serie de etapas y cambios a lo largo de su vida, que van a venir condicionados por diferentes factores.

La filosofía y la ciencia contemporánea, encargadas de estudiar este proceso, nos proporcionan las imágenes de una naturaleza humana evolutiva y adaptable al medio físico y social.

De esta forma y según apunta Contreras (2011), debemos ser conscientes de que *el ser humano* se diferencia del animal no sólo por la razón: el ser humano, nace con *un inmaduro equipaje biológico* que le hace ser *totalmente dependiente* de sus progenitores. Basta con comparar una cría recién nacida del reino animal, la cual tiene la facultad de andar a las pocas horas de nacer, y establece con facilidad los ritmos de su alimentación. Sin embargo, el ser humano, desde que nace es totalmente indefenso y necesita del cuidado de otro individuo las 24 horas del día.

En compensación, el ser humano tiene una capacidad que no la goza ningún otro ser vivo: *la adaptación*. Posee una estructura genética que le permite desarrollar una variedad de patrones de comportamiento tan distintos como diversa pueda ser la estructura sociocultural en la que se desenvuelve.

Así pues el ser humano, pasa de ser el ser más inútil a convertirse el dominador del mundo. ¿Cómo es posible? Pues bien, gracias a los conocimientos adquiridos que heredamos de épocas anteriores, podemos desenvolvernos hasta alcanzar un conocimiento más alto e incluso añadir nuevos logros e interrogantes para las nuevas generaciones.

Es importante, tener en cuenta además, que las realizaciones culturales carecen de una determinación biológica y por ello deben ser entendidas como un producto de interacción social. Es decir, el individuo no nace miembro de una sociedad; Nace con una predisposición y luego llega a ser miembro de la sociedad.

“Cada individuo genera su propia concepción del mundo, selecciona el rol que asumirá y construye sus niveles de aspiración en función de los cuales orientará su actividad y compromisos históricos” (Taberner, 2008).

De este particular proceso, las ciencias sociales están especialmente interesadas y es a esto a lo que denominan *“proceso de socialización”*, entendido como el *proceso por medio del cual la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir* (Rocher, 1990, pp. 133-134).

Dicho de una forma más coloquial, el proceso de socialización es el proceso mediante el cual las personas aprenden e interiorizan las formas de vida de un lugar o comunidad.

Para llevar a cabo este proceso, es imprescindible tener en cuenta tres aspectos fundamentales: El individuo *debe hacer suya la realidad* convirtiéndola en significativa, *debe adaptarse al entorno social* en cuanto a las normas sociales establecidas en ese momento y lugar; Y por último, *debe adquirir los recursos* que le permitan desenvolverse correctamente. El lenguaje, es una herramienta esencial ya que permite la constitución de un individuo como persona en constante comunicación con otros.

Giddens (1991, p.61) sostiene que *<<nuestras personalidades y perspectivas están fuertemente influenciadas por la cultura y sociedad en la que nos ha tocado vivir. Al mismo tiempo, en nuestro comportamiento cotidiano recreamos y reconstruimos activamente los contextos cultural y social en los que tienen lugar nuestras actividades>>*

Para Berger y Luckmann (1995) el proceso de socialización forma parte de un proceso más amplio en el que la realidad existe en una doble dimensión objetiva y subjetiva: Una realidad objetiva en la que todo te viene dado (valores morales, derechos, roles, instituciones...) y una subjetiva en la que nosotros cogemos nuestra realidad objetiva y la configuramos a nuestra manera, para dar cabida a nuestra personalidad, forma de pensar...

Entre ambos tipos de realidad existe una *interacción dialéctica*, es decir, cuanto mayor es la primera, mayor es la segunda y viceversa. Por ejemplo, cuanto más democráticos sea el funcionamiento de las leyes, más se reforzarán y admitirán los sentimientos democráticos en la gente. Y al revés, cuanto más antidemocráticos sean, más alejarán a la gente de este entorno.

“Crearnos, es constituirnos dentro y construir un fuera correspondiente a la vez, dialécticamente”.

A lo largo de la vida, el individuo se enfrenta a dos tipos de socialización de las cuales nos vamos a ocupar detenidamente de inmediato tal como lo establecen los mismos Berger y Luckmann (1995 en Taberner 2008).

La socialización primaria, es la que se lleva a cabo durante *la infancia* y constituye la etapa más importante e imprescindible para poder llevar una vida social normal. Aquí, el individuo interioriza componentes afectivos, normativos y cognitivos que asume como un orden natural de las cosas que se le imponen. En ella, el agente principal de socialización es la *familia*, ya que es la que va a permanecer con él durante sus primeros años de vida. La afectividad, por tanto, representa un papel fundamental, pues su intensa carga emocional del momento hace posible una estrecha relación y un intercambio de significados culturales.

La socialización secundaria, comienza una vez terminada la niñez y en el momento en que los *niños*¹ inician sus primeras interacciones con personas distintas de su entorno familiar y habitual. Mediante ella, se interiorizan roles propios de la división del trabajo o relativos a instituciones especiales. De esta forma, los principales agentes de socialización son la *escuela* y *el grupo de iguales*, que les permiten desarrollar nuevas habilidades sociales. La afectividad deja de ser un componente imprescindible y comienza a ser la socialización entre iguales un factor muy importante para relativizar y configurar ciertos valores que venían rigiendo en el entorno familiar. La socialización secundaria es más amplia y corre paralela a la educación formal en las sociedades del siglo XXI. Así pues, su objetivo es presuponer la realidad resultante de la primaria y

¹ Niños: como norma general de la lengua española, utilizo el sustantivo masculino para designar al conjunto: tanto chicas como chicos.

encajar y configurar una realidad coherente conforme a los nuevos valores adquiridos en la escuela y en su grupo de iguales.

Hay quien apunta, que existe un tercer proceso de socialización que se da en casos concretos y al que los sociólogos conocen con el nombre de: *Resocialización*. Esto define el proceso de internalización de contenidos culturales de una sociedad totalmente distinta a aquella en la que el sujeto se ha socializado. Esto ocurre a menudo, a aquellas personas que emigran a otros países por diferentes razones y tienen que adaptarse a las nuevas culturas y costumbres de la nueva comunidad. Otro ejemplo destacable se da en aquellos sujetos que en contra de su propia voluntad se les envía a prisión y tienen que adaptarse a su nueva vida privados de libertad.

Tabla 1. Comparación entre tipos de socialización

ESQUEMA COMPARATIVO DE TIPOS DE SOCIALIZACIÓN			
SOCIALIZACIÓN	SOCIALIZACIÓN PRIMARIA	SOCIALIZACIÓN SECUNDARIA	RESOCIALIZACIÓN
OBJETIVOS	Convertir a un sujeto en miembro de una sociedad y desarrollar su identidad	Adaptación del individuo ya socializado a nuevos sectores de su sociedad y desarrollar su identidad	Adquisición del conocimiento de otras sociedades distintas de la que era miembro el sujeto o adaptación a cambios radicales de la sociedad a la que pertenece y desarrollar su identidad
MOMENTOS	Niñez	Posterior a la niñez en distintos momentos a lo largo de la vida	Casos por situaciones excepcionales (crisis)
ESPACIO	Seno familiar	Otras instituciones (escuela, lugar de trabajo, etc.)	Otras instituciones de otra sociedad o de una sociedad que sufre fuertes y acelerados cambios
AGENTES	Padres, tutores o demás familiares (no es posibilidad de elección)	Escuela, medios de comunicación, instituciones laborales, legales, políticas, religiosas, etc....(Posibilidad de elección)	Otros significativos diferentes o aquellas instituciones transformadas
TIPO DE APRENDIZAJE	Aprendizaje con enorme carga emocional/afectiva	Aprendizaje con poca o ninguna carga emocional/afectiva	Aprendizaje con carga emocional/afectiva
PROCESO	Se parte de “cero”	Se parte de lo adquirido en la socialización primaria	Se desmantela lo adquirido en la socialización anterior al proceso de resocialización
IMPLANTACIÓN	Muy firme	Menos firme que la primaria	Muy firme
RESULTADO	Se construye el “primer mundo” del individuo	Se adquiere conocimiento de otros “submundos”	Se olvida y reinterpreta el pasado y desde el presente se adquiere conocimiento de otra realidad.

En el proceso de socialización, al mismo tiempo que se aprende a interiorizar la cultura de la sociedad a la que pertenecemos, se configura nuestra personalidad o identidad, incluso como realidad única e irrepetible, de los individuos.

<<Dado que el entorno cultural en el que nacemos y alcanzamos la madurez tiene tanta influencia en nuestro comportamiento, podría parecer que simplemente nos acoplamos a unos moldes preestablecidos que la sociedad tiene preparados para nosotros [...] pero esa visión es errónea. El hecho de que desde el nacimiento hasta la muerte estemos inmersos en la interacción con otro condiciona, sin ninguna duda, nuestra personalidad, nuestros valores y el comportamiento que desarrollamos. Pero la socialización es también el origen de nuestra propia individualidad y de nuestra libertad. En el curso de la socialización cada uno desarrolla un sentido de la identidad propio y la capacidad de pensar y actuar de un modo independiente>> (Giddens, 1998, pp. 72-73).

2.1 Principales agentes o contextos de socialización

El concepto de agentes de socialización, aparece como *“aquellos grupos instituidos u otros dispositivos sociales a cuyo través se produce la incorporación de los individuos a formas de vida colectivas, propias de una sociedad en su conjunto o de una parte de ella que configura o forma parte de esa totalidad”* (Taberner, 2008, pp. 63).

La socialización que mantiene el sujeto desde su niñez, solo es posible gracias a la interacción con distintas personas o grupos que desempeñan y simbolizan distintos roles, responsabilidades y metas.

Siguiendo el modelo de Giddens (1998 en Taberner 2008), desde la modernidad, siempre han existido tres grandes agentes de socialización: *La familia, el grupo de iguales y la escuela*. Sin embargo, en esta nueva generación, caracterizada por las sociedades de consumo y la llegada masiva de nuevas tecnologías ha aparecido un cuarto agente socializador conocido como *“medios de comunicación de masas y las tecnologías de la información y la comunicación”* que están adquiriendo una creciente importancia en esta sociedad que se hace cada vez más compleja y global. De esta última, nos vamos a ocupar más adelante de manera mucho más precisa y detallada.

2.1.1 La familia

La familia, ocupa un papel prioritario y fundamental en el proceso de socialización. Como ya he aludido anteriormente, la familia se encarga de configurar los primeros aspectos afectivos, normativos y cognitivos durante la socialización primaria de un sujeto.

Por ello, tienen una enorme responsabilidad y tres funciones fundamentales que desempeñar: *Función biológica* (para conseguir una supervivencia de sus miembros), *función social* (integración social) y *función cultural* (transmisión y ampliación de la herencia cultural, integración cultural, normas, roles, valores...).

La posición o clase social de la familia es otro de los aspectos que repercute y determina al sujeto durante su proceso de socialización. Y es que efectivamente, no es lo mismo nacer en una sociedad con un alto nivel de vida donde dispones de riquezas para obtener una buena educación y un elevado nivel cultural, que nacer en otra en la que los padres llevan una existencia de trabajo mal remunerado y en un contexto marginal. Se establecen valores totalmente distintos, referentes diferentes...aunque no implique una mala educación en ningún caso.

2.1.2 La escuela

La escuela, es otro agente socializador que comienza a tener relevancia y supone un punto de partida para la socialización secundaria del sujeto. A medida que el niño comienza a despegarse de la familia y se relaciona con gente de otro entorno, esta última deja de tener tanta importancia y la escuela ejerce un papel fundamental.

A diferencia de etapas anteriores, hoy la escuela no está tanto para transmitir información si no para formar a los individuos y desarrollar, como parte de su identidad, las capacidades que les permitan saber acceder a ella y usarla para construir una vida con sentido y una convivencia democrática y justa.

Una de las principales y más hermosas tareas educativas, consiste en preparar para la vida, es decir, afrontar la integración en el medio social con recursos para convivir adecuadamente y para convertirse en ciudadano o ciudadana activa y dinámica.

La escuela, enseña un amplio acervo de conocimientos formales y habilidades, pero también otra multitud de lecciones informales de forma inconsciente. Es decir, los

profesores, tienden a transmitir sus propios valores, normas y formas de pensar a través de la enseñanza y esto repercute en la creación de determinados tipos de personas y de sociedad. A esto los sociólogos lo llaman, a partir de Bernstein, el “*curriculum oculto*”.

De esta forma, el niño es sometido a un proceso de socialización en el que se le inculcan una serie de normas y valores que él tendrá que ir seleccionando y configurando, junto con las que ya había recibido por parte de su familia para construir su propia personalidad y forma de pensar.

2.1.3 Grupo de iguales

El grupo de iguales es considerado como otro de los agentes que intervienen en el proceso de socialización secundaria de un sujeto

Por grupo de iguales, se entiende el grupo de amigos que comparten la misma edad, ciertos intereses y/o una adscripción social similar.

El juego, es un comportamiento típico de la infancia y en todas las culturas. Sería una de las situaciones que de manera privilegiada expresarían esta necesidad que tenemos de los iguales, de manera que se convierte en una actividad básica en el desarrollo.

El grupo de iguales posee una gran influencia para reafirmar o modificar las conductas de sus miembros, ya que por lo general, se rigen por la regla de la mayoría. Es decir, lo que hace la mayoría, se vuelve la norma común. Si quieres que un niño se coma una fruta que rechaza, muéstrale que el resto de sus compañeros lo hacen; La acabará comiendo como símbolo de equivalencia e integración.

Sin embargo, en el caso de que un sujeto se salga de la regla de la mayoría y se le ocurran ideas diferentes de sus compañeros, está destinado por lo general a la marginación. La risa es el arma favorita de un grupo y se utiliza como símbolo de inconformismo, burla y desaprobación.

De todas formas, el grupo de iguales es el ámbito propio para desarrollar la capacidad de relación con los demás, adquirir la autonomía y las habilidades para el trato social, que tanto se valoran en esta sociedad de hoy en día.

2.1.4 Los medios de comunicación social

Los niños, cada vez están más mediatizados por otros agentes que están tomando mucha fuerza en los últimos tiempos y que se encargan de completar y matizar las influencias particulares de los agentes ya explicados.

Al final, la socialización no sólo se basa en algo puramente relacional, sino que los sujetos nos dejamos llevar por los referentes modelos sociales que aparecen proyectados por los medios de comunicación de masas en sus distintas versiones.

En nuestra época, la comunicación de masas y los nuevos medios tecnológicos, se han convertido en un instrumento de transmisión de estos mensajes, a los que proporcionan una gran consistencia, de manera que se han convertido en un agente socializador que compite con el resto de los agentes.

La televisión es un fenómeno omnipresente en nuestra vida, la cual a través de sus características atractivas y seductoras influye fuertemente en la configuración de la personalidad y la forma de pensar de un sujeto.

Internet es otro de los fenómenos que cada vez está cobrando más fuerza y se ha convertido en un espacio particularmente importante en el proceso de socialización, propiciado lo que se ha dado en llamar socialización virtual.

Por todo ello, al hablar de socialización no debemos olvidar este último agente el cual tiene inmersos a los más pequeños en esta nueva sociedad. Para ello, nos detendremos a explicar este último factor, considerablemente importante y de pura actualidad.

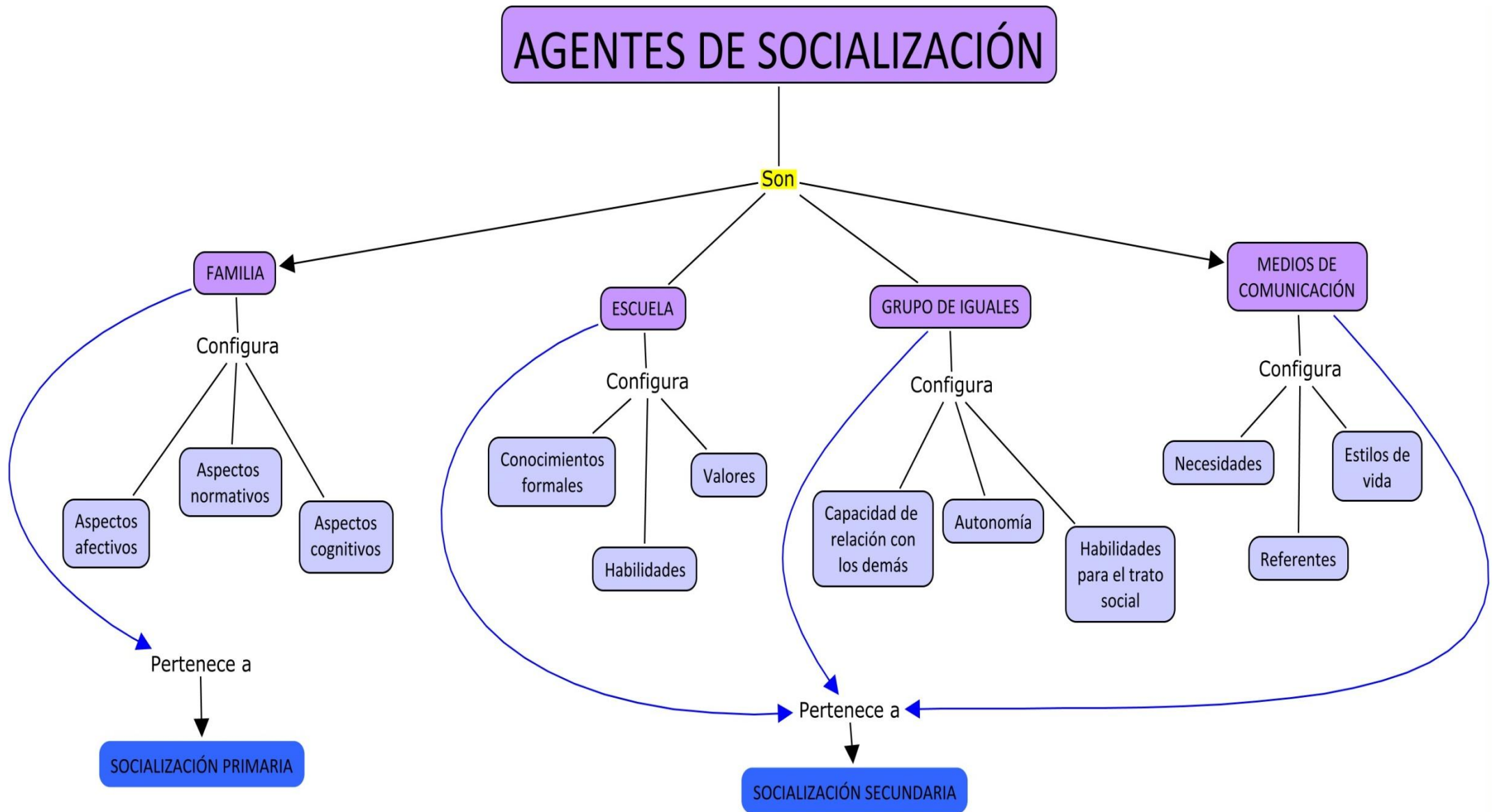


Figura1. Principales agentes de socialización

2.2 Sociedad de consumo en el siglo XXI

En esta sociedad del siglo XXI, los medios de comunicación constituyen uno de los principales agentes de socialización, masificados y diversificados por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, a las que todos ya conocemos como TIC.

De esta forma, debemos entender que la construcción social de la personalidad de un sujeto no se basa únicamente en una interacción con los miembros de una comunidad, ya que de esta manera, estaríamos deformando y ocultando otros agentes determinantes en la sociedad.

Así pues, se hace inevitable hablar de una sociedad moderna mediática, en la que la formación de la personalidad de los jóvenes se ve fuertemente influenciada por los medios de comunicación como la televisión y los comentarios que sobre ella se hacen en el grupo de amigos.

Para aproximarse al proceso de socialización de carácter, siguiendo a Taberner (2008), hay que acercarse en primer lugar a la obra de Freud, Fromm y Riesman: Freud, establece tres configuraciones de la personalidad del niño: La primera es el *“id”* como parte biológica e inmodificable. La segunda es el *“superego”* representada por el conjunto de valores y normas sociales que le instruye la autoridad paterna y que comienzan a interiorizarse por el sujeto. Como consecuencia se empieza a configurar su personalidad. Por último está el *“ego”*, la parte más consciente, que intenta resolver los conflictos entre las apetencias y las normas morales interiorizadas. Sin embargo, no todos estaban de acuerdo con esta teoría, ya que como hemos aludido al inicio de este marco teórico, falta un componente de gran importancia social.

Para resolver este conflicto, Erich Fromm propone la combinación de estas ideas psicoanalistas de Freud pero le añade el componente principal que prima por excelencia en estos tiempos: el materialismo histórico. No debemos olvidar, que el carácter del niño, se ve influenciado por el de sus padres, maestros y grupo de iguales, pero estos a su vez son condicionados por la estructura social y la cultura en la que viven.

Según la psicología tradicional, la personalidad se divide en una parte congénita, que heredamos genéticamente y llamamos *temperamento* y a otra construida a la que llamamos *carácter*. De esta última, es de la que se encarga la investigación sociológica y de la que vamos a hablar a continuación.

Estudiando los aspectos sociales de la personalidad, algunos sociólogos han construido tipologías de carácter producido por efecto de la socialización en distintos ambientes sociales, que es a lo que nos vamos a referir. Nos vamos a ocupar, pues, únicamente del carácter social; a través de él, la sociedad produce personalidades aptas para su funcionamiento y reproducción. La adaptación interna de los individuos respecto a un orden social determinado de vida en común, es un proceso socializador indispensable para su mantenimiento. (Taberner, 2008, pp.86)

2.3 Carácter en la sociedad de consumo de masas

Taberner, (2008) recoge lo que ya Riesman (1981) vio llegar acerca de la existencia de tres conductas caracterológicas, en esta sociedad en la que nos hayamos inmersos.

Por un lado, está el llamado *carácter de dirección tradicional* (CDT), el cual aparece principalmente en las sociedades agrarias premodernas. Esta es la conducta que probablemente utilizaban los padres de nuestros abuelos para educar a sus hijos. Sin embargo, hoy en día poco abunda en nuestra sociedad actual. Únicamente, puede observarse en zonas netamente rurales, en las que no han hecho mucha mella las formas de vida modernas. Se distingue por la interiorización temprana de principios de conducta firmes.

Por otro lado, está el llamado *carácter de dirección interna* (CDI), el cual es más abundante entre las familias de clase media de la primera sociedad industrial, la cual se caracteriza por el fuerte crecimiento y movilidad económica, demográfica, social y cultural. Aparece principalmente en el sector secundario. Se da en familias autoritarias y de carácter tradicional, en las que no les importan adoptar medidas que crean justas, aunque estas conlleven hostilidad o resentimiento en sus hijos. Utilizan como método de resolución de problemas el castigo.

Por último, está el *carácter de dirección por otros* (CDO), el cual comienza a hacerse perceptible en la sociedad industrial cuando el consumo masivo de mercancías se ve “Determinismo o libertad”. Consumo y NTICs en la escuela del siglo XXI

extendido a la mayor parte de la población. Este carácter, está más adaptado al nuevo ambiente social que aparece sobretodo en las familias más adentradas en esta etapa consumista. Los medios de comunicación, están continuamente transmitiendo mensajes a los padres en los que no aparece un “niño problema” si no un “padre problema”. Esto, provoca inseguridad y temor para afrontarse a sus hijos ya que no les sirve la educación que recibieron ellos mismos. Además acaban siendo más permisivos y aceptando conductas que ni ellos mismos pensaban. Y todo por los mensajes masivos que reciben. ¿Recuerdan aquel de “una bofetada, puede significar maltrato”? Por ello, podemos observar que este carácter se distingue por la interiorización temprana de principios de conducta flexibles.

Estos, constituyen los tipos de carácter social en cuanto “tipos puros”. Sin embargo, en la realidad de cada familia se da una mezcla de varios tipos de formación o conducta caracterológica. Hoy en día, en la mayoría de hogares predomina una combinación de la conducta CDI y la CDO.

2.3.1 La escuela en la sociedad de masas

La escuela actual, también se encuentra influenciada por los mismos cambios de la sociedad industrial avanzada que hicieron florecer el CDO.

Así pues, el maestro también se muestra con un carácter mucho más permisivo y utilizando el dialogo y razonamiento como método de consenso. Allá quedaron los días en los que los alumnos temían a los profesores por miedo al castigo o la imposición de la regla como refuerzo negativo.

Hoy en día el maestro no sólo se ciñe al aula y a los contenidos estrictamente curriculares. Ahora más que nunca, los límites de la educación se han ensanchado para dar cabida a un sinfín de ámbitos colaterales como el consumo, cooperación, amistad, fantasía, coeducación...De esta forma, el maestro pierde el papel de árbitro académico para ser un “guía” en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que los alumnos son mucho más protagonistas de su propio aprendizaje.

Sin embargo, no podemos dejar escapar que la escuela no es ajena a las críticas ni a un debate público. Esta, puede ser considerada como una oferta privatizada de consumo cultural para una clientela, o como un servicio público a la ciudadanía. El profesorado

puede reforzar la tendencia creciente del alumnado al consumismo o intentar educarles para el consumo responsable social y ecológicamente. El profesor, transmite un curriculum oculto conforme a sus ideas e intereses y esto llega a los alumnos como referencia en su vida. Por eso, es necesario ser lo más parcial posible y dar la libertad de que ellos configuren su propia personalidad, aunque no sea tarea fácil.

2.3.2 El grupo de iguales en las sociedades modernas

El grupo de amigos, como ya hemos hablado anteriormente, constituye un agente socializador complementario del de los padres y maestros.

Según Luis Enrique Alonso, los jóvenes de este siglo se caracterizan por su carácter narcisista, representaciones estéticas y formas de vida de amplia difusión entre los movimientos juveniles generados con las nuevas clases medias (Alonso, 2000). Sin embargo, los padres y las conductas caracterológicas que ellos adoptan en sus hijos, influye en gran medida, en la forma de relacionarse con sus iguales.

Los padres de dirección interna (CDI), no toman en cuenta las opiniones o gustos de la panda de sus hijos en su actuación con ellos. Creen que sus normas son válidas independientemente de lo que haga el resto de sus amigos. Por ejemplo, a pesar de que todo su grupo de amigas van a ir a ver “crepúsculo”, ella tiene que quedarse en casa porque sus padres consideran que no es apto para su edad, sin tener en cuenta las repercusiones que puede tener en su hija.

Los padres CDO, han perdido parte de su influencia y han dejado la labor al maestro como facilitador y animador que estimula las iniciativas del grupo de iguales en la escuela. El grupo de iguales a menudo actúa como jurado continuo para valorar la conducta de sus miembros, hasta el extremo de que poca de su vida privada no es sometida a examen. De esta manera, el niño se encuentra sujeto y sometido a conflictos de rol, entre su papel como hijo y como amigo y entre las expectativas que como alumno depositan en él sus padres y sus colegas.

2.3.3 Medios de comunicación de masas en la sociedad

La transmisión de mensajes a un público amplio, incluso recurriendo a símbolos e imágenes, con efectos socializadores es tan antigua como la propia cultura. Véase los

mitos, cuentos, sermones... que hemos escuchado a lo largo de nuestra vida y que han ejercido una función socializadora anónima, prevalentemente en el sentido de transmitir normatividad social, aunque también a veces en la dirección del cambio.

Sin embargo, con la llegada de los medios audiovisuales como el cine y la *televisión*, se ha producido un brusco cambio en la función socializadora de los medios de comunicación al público. El resto de agentes, también ha sido afectado por esta explosión masiva.

Pocos aspectos de la sociedad son tan importantes como los medios de comunicación de masas. Negroponte (1995), afirma que la revolución de las tecnologías de la información posee un factor multiplicador o capacidad de mejorar la función u objetivo en mil veces la revolución industrial y en un lapso de tiempo francamente breve.

Suponen, nuevos objetos más innovadores, a mayor alcance, más rápido, económico y pequeño para ser las máximas de la sociedad e la información.

Siguiendo el pensamiento de McLuhan en Trinidad (2012), estos medio audiovisuales han permitido transportar imágenes con impacto emotivo y circular toda la información con una generalidad, rapidez y simultaneidad que convierten el mundo en una Aldea Global.

Además, no debemos olvidar, que en los últimos años, ha hecho acto de presencia un nuevo medio de comunicación, audiovisual y escrito a su vez, con gran capacidad para interacción que se expande de manera masiva y con mucha fuerza. Se trata del *Internet*. Esta red permite la comunicación entre los usuarios de todo el mundo, a diferencia del medio televisivo y propicia una relación social virtual. Sin embargo, queda en el aire, la capacidad que tiene el internet como agente socializador.

Numerosos estudios sociológicos apoyan la idea de que los niños hoy en día, pasan más tiempo en contacto con los medios, sobre todo televisión y ordenadores, que en la escuela, conformando todo un sistema educativo informal que actúa como escuela paralela a la convencional con sus propios códigos, lenguajes, normas y valores.

Les invito a que me sigan en un breve recorrido histórico de estos “aparatos en continuo cambio” con potencial adictivo y siguiendo a Pereira (2011) analicemos lo que han supuesto y repercutido a lo largo de la historia:

I. RADIO

En su momento fue probablemente la nueva tecnología más revolucionaria. Si bien nosotros no estuvimos en ese momento, pero a través de informaciones o simples charlas con tus padres y abuelos te das cuenta de que esta modificó sustancialmente el modo de vida de las personas y su acceso a la información.

En primer lugar agrupó a familias, amigos y vecinos en torno a un aparato en el que todos escuchaban sus programas favoritos. Posteriormente, la radio comenzó a aislar a la gente, ya que estos preferían quedarse en sus casas para escucharla.

Hoy por hoy, a pesar de que hay pocos adictos a la radio, algunas las mujeres se quejan de que sus maridos en casa están continuamente conectados por un auricular a la programación deportiva hasta altas horas de la mañana.

II. TELÉFONO

Nadie puede discutir las enormes ventajas que trajo consigo la llegada del teléfono a la hora de facilitar la comunicación de la gente. Sin embargo, probablemente este fue el primer aparato electrónico adictivo.

Todavía podemos recordar a muchas de las amas de casa que sustituyeron sus reuniones con amigas en cafés y panaderías por las conversaciones telefónicas, a través de las cuales se pegaban horas y horas hablando. Las discusiones de las parejas tradicionales en aquellos primeros tiempos solían incluir el reproche de los maridos diciendo “te pasas el día hablando por teléfono y toda la casa está por hacer...”

Además, otra forma de adicción clásica fue la de los adolescentes, que nosotros mismos vivimos en primera persona: hablo de esas conversaciones telefónicas nada más llegar a casa en las que muy de vez en cuando, se oía una voz por detrás que decía: “¿pero, de qué tienes que hablar durante horas con tu amiga si acabas de dejarla? cuelga el teléfono que va a llamar alguien por algún asunto urgente y no va a poder comunicarse con nosotros...”

Por todo ello, queda claro que el teléfono ha cambiado y su potencial adictivo trae consigo otros problemas que van más allá de simplemente estar hablando durante horas por el aparato, pero lo vamos a ver más adelante.

III. TELEVISIÓN

Hoy en día, todos los países y todas las culturas tienen ya sus propios televisores. Si bien, preguntas a los alumnos que aparato electrónico los une y lo tienen todos en común, este es claramente la televisión.

Sin embargo, ¿Es la televisión el agente socializador más influyente en nuestra actualidad mediática? Podemos afirmar que el estudio sobre el papel socializador del medio televisivo es desde ya muy complejo.

Desde su llegada, la televisión parece haberse introducido en los hogares y ha ocupado cada día un lugar importante. Desde sus inicios, se ha visto cuestionado por su papel en cuanto a la difusión de la cultura y de los valores sobre los que ésta se sustenta.

La televisión, tiene mucha importancia en la socialización de normas, valores y expectativas de conducta. Especialmente este medio, está asumiendo un papel creciente como instrumento socializador en detrimento de los comúnmente reconocidos como agentes tradicionales familia, grupo de iguales y escuela.

Los sujetos y en general los adolescentes, usan los medios y en especial la televisión, como forma de entender la sociedad: Buscan modelos con los que identificarse y extraen opiniones.

Según Arnett (1995) los usos que los adolescentes hacen de los medios son: entretenimiento, formación de la identidad, experimentación de sensaciones, escapismo e identificación con la cultura referente a su edad. De esta manera, resulta razonable decir que los medios contribuyen a la socialización de los adolescentes, entendiéndola como “el proceso por el cual los individuos en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad” (Vander Zanden 1986).

Véase una clase de quinto curso, en el que los alumnos tienen entre 10 y 11 años. Observas que la mayoría tienen un prototipo de vestimenta, unas aficiones similares incluso unos gustos por los colores, las series y los aparatos electrónicos. No tienen criterio propio ni disparidad de opiniones ante nada. Todos son influenciables y se rigen por la ya conocida regla de la mayoría. Obviamente, todos estos estereotipos y prototipos que han adquirido, aparecen en gran medida como consecuencia de la televisión.

Según investigaciones realizadas en Estados Unidos, los adolescentes se involucran como ningún otro público con los personajes y las tramas de las series televisivas, lo que permite pensar que resulta ser este tipo de programas, una influencia importante en el desarrollo del individuo. Sin ir más lejos, en España podemos mencionar muchas de las producciones de *Disney Channel* como “Violeta” o “Patito feo”, series con las que los adolescentes se identifican, imitan y siguen hasta el punto de adaptar sus actividades a los horarios de su serie favorita.

Generarán luego conversaciones sobre estos programas que son definidas por Barker y Andre (1996 en Corrales 2006) como «constitutivas de identidad, en cuanto que los jóvenes negocian a través de tales conversaciones sus entendimientos compartidos sobre cómo “continuar” en su sociedad, especialmente en lo que se refiere a las relaciones interpersonales». Son las series y los programas entonces utilizados para formar y clarificar ideas sobre la identidad.

De esta forma, la identificación con los sujetos de la televisión también puede derivar en una pérdida de protagonismo o autonomía responsable de cada persona para ejercer su propio destino, viéndose influenciado por lo que ve en ella.

Sin embargo, la influencia que la televisión ejerce en el individuo puede depender tanto del contenido del medio como del contexto en el que se recibe el mensaje. Aquí entra en juego el papel de la familia y la escuela, como agentes socializadores por excelencia. Es necesario concienciar al niño, que la televisión no es sólo una herramienta de entretenimiento sino que te crea y te configura a “su imagen y

semejanza” ofreciéndote acciones, situaciones y sucesos sociales muy parecidos a lo que es el mundo real pero sin realmente serlo.

IV. EQUIPOS DE MÚSICA

Fonógrafos y tocadiscos empezaron también reuniendo a las familias y amigos a su alrededor y fueron motivo de conflicto entre padres e hijos con frases como “baja esa música por Dios”.

Sin embargo, estos conflictos se han visto disminuidos considerablemente con la aparición de aparatos de música portátiles como el Ipod o el MP3.

V. TELÉFONO MÓVIL

Empezaron siendo un artículo de lujo utilizado fundamentalmente por gente de negocios, pero la universalización de su uso fue posiblemente uno de los fenómenos más claros de éxito en la implantación de un producto en nuestra historia reciente.

También comenzaron siendo únicamente una herramienta de comunicación, pero en poco tiempo se volvieron algo más complejos y aun más adictivos: consola de videojuegos, cámara de fotos, despertador, video, radio, equipo portátil de música, agenda...se han convertido en un objeto imprescindible para la mayor parte de nosotros.

Ya no podemos escapar, todos podemos ser localizados en cualquier momento. ¿Alguien se plantea como era el mundo sin móvil? tampoco hace tantos años que apareció y ya no podemos imaginar una vida sin él.

El teléfono móvil ha tenido un gran poder adictivo entre los jóvenes y lo es cada vez más con el avance de los mismos y la llegada de otros aspectos que lo hace cada vez más atractivo e imprescindible.

VI. ORDENADORES PERSONALES

Como máquina, es probablemente la más perfecta que el ser humano ha creado hasta ahora. Ha facilitado primero y hecho posible mas tarde todo tipo de trabajos.

Empezó permitiendo hacer el trabajo de manera más rápida y fácil, aumentando la productividad, pero en seguida entró en el ámbito del entretenimiento al facilitar el acceso a los videojuegos. Recordamos frases como: “Anda deja el ordenador ya, que se te van a desgastar los ojos”.

Si es cierto, que ha habido intentos de aprovechar el gran potencial de aprendizaje del ordenador, creando programas y juegos didácticos, pero casi en ningún caso han supuesto una competencia para los recreativos.

VII. CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS

Paralelamente al inicio de la era de los ordenadores comenzaron a aparecer y popularizarse otro tipo de ordenadores pero diseñados específicamente para juegos: Play Station, XBOx, Wii...

Estos juegos, son tremendamente adictivos, de hecho según estudios, están programados para serlo, con las normas más básicas de la modificación de conducta y una interesante herramienta estratégica para generar adicción: “salir y salvar partida”.

El negocio de los videojuegos es floreciente y eso que hoy en día una gran parte de las ganancias se pierden con las copias ilegales y la piratería.

VIII. INTERNET

La llegada del internet a nuestra sociedad, ha provocado una de las revoluciones más importantes en la reciente historia de la humanidad.

La red se define como un conjunto de nodos interconectados, permitiendo la comunicación de muchos a muchos en tiempo reducido y a una escala global. Internet posee extraordinarias ventajas como herramientas organizativas: flexibilidad y adaptabilidad. También proporciona una comunicación global y libre.

Entonces, ¿Es internet un verdadero agente socializador? o ¿Deja al propio sujeto que sea dueño de elegir y configurar su propia personalidad ofreciéndole información de todo tipo?

Internet, a diferencia de la televisión, no es una herramienta limitada, que te ofrece unos determinados anuncios o programas televisivos. Este, es una autentica Aldea Global en la que los sujetos pueden entrar en contacto con un mundo virtual y conseguir información de cualquier tipo, sin discriminación ni selección. Aquí no se determinan unos prototipos ni se transmiten unos valores o culturas. Aquí, cada persona es libre de elegir qué quiere ser y hacer.

Sin embargo, no hay ventajas sin desventajas. En mi opinión, el ordenador nos permite hacer las cosas mucho más rápido, sí, pero a cambio hacemos muchas más cosas, seguramente somos más productivos, pero cada vez tenemos menos tiempo libre; hemos sido “enganchados” pero ¿a qué? El enganche a los diferentes aparatos electrónicos que forman parte de nuestra vida, implica el enganche a elevados porcentajes de basura que llevan implícitos no pocos riesgos. Se trata, probablemente, de uno de los fenómenos adictivos más extendidos en la actualidad y en los últimos años, un asunto en el que cada vez se demanda más la intervención de los especialistas.

El informe dirigido por Maialen Garmendia (2011 en Sebastián, J. 2008), investigadora principal del grupo *EU Kids Online* en España, concluye que el 84 por 100 de los niños y niñas entre 9 y 16 años tiene acceso a internet en su casa. Esto les lleva a clasificar los riesgos derivados de las actividades de niños y niñas en términos de contenidos y riesgos de conducta añadidos a otros ámbitos como la violencia, el sexo, los valores y el carácter comercial

A esto, podemos añadir que la mayoría de niños y niñas en España no posee de supervisión o compañía de un adulto y que tampoco cuentan con formación básica sobre seguridad, lo que potencia los riesgos en el uso de internet.

Entre los principales riesgos podemos encontrar:

- contenidos ilegales y nocivos para su educación
- comunicación interpersonal que en ocasiones termina con: cyberbullying, grooming o derivados.

- Estrategias comerciales como la publicidad no deseada
- Adicción psicológica: ludopatías de juego en red y apuestas electrónicas, adicción a la descarga de música, a la compra de productos y servicios, etc...

Dentro de los principales usos del internet como son la búsqueda de información o la descarga y compra de bienes materiales e inmateriales, las redes sociales constituyen uno de los aspectos fundamentales que caracteriza a los jóvenes en el uso de las TIC. El 80 por 100 de los jóvenes de entre 10 y 20 años era usuario de estas redes sociales en el pasado año 2010, destacando el liderazgo de dos grandes redes sociales: *Facebook* (internacional) y *Tuenti* (de capital español) y la incorporación masiva de una tercer red que viene barriendo a las dos anteriores: El *twitter*.

Hemos visto un recorrido por los medios de comunicación de masas, los cuales, van unidos a un aparato (radio, televisión, teléfono, equipos de música, ordenador y consola) y aunque tienen su particular tecnología, nos vienen determinados desde fuera por una serie de programas, canciones, videojuegos...estamos limitados por los idearios consumista, políticos...

Sin embargo, a diferencia del resto, Internet no es un aparato en sí mismo, sino un medio de comunicación diferente que aunque hasta la fecha “parece” necesariamente unido al ordenador, no es cierto pues se está incorporando a los aparatos antes mencionados: ya se escucha la radio por internet cuando queremos recibir una emisora sin limitaciones de alcance geográfico; el teléfono, tanto fijo como móvil está cambiando los conceptos de uso: el móvil absorbe al fijo (desaparecen las cabinas de teléfono del mobiliario urbano y en poco tiempo también el teléfono fijo en las casas) y se incorpora acceso a internet al teléfono móvil (*Smartphone*), lo que unido a la tecnología VOIP² nos permite comunicarnos con las personas de una manera más sencilla e instantánea; la televisión incorpora la función *Smart* que permite ver canales sólo emitidos por internet, e incluso descargar programas emitidos o por emitir y ver cuando queramos; el acceso a la música también ha sufrido cambios fundamentales

² VOIP: Voice Over Internet Protocol. Se encarga de de tomar las señales analógicas (audio o video) y transformarla en datos digitales para poder transmitirlos por internet a una dirección IP y unir dos mundos separados. Por ejemplo el programa “*Spkype*”.

con su difusión en internet: los programas de transferencia de archivos musicales, permiten el acceso a todo tipo de música sin el costo de pagar el “caro” vinilo o el “CD”. Bien es cierto que viene precedido del desarrollo de los sistemas de compresión de música (mp3 y mp4) que reduce su tamaño sin afectar demasiado a su calidad, hasta llegar al extremo de no necesitar ni tan siquiera la descarga del archivo, si no que se escucha directamente online; las consolas de videojuegos han evolucionado en otra dimensión cuando, conectados a la red, permiten comunicarnos en internet y jugar con y contra cualquier persona del mundo en tiempo real sin estar físicamente con nosotros: podemos hacer equipos con personas que no conocemos e incluso incorporar audio y video mediante el sistema VOIP; Y por último el ordenador también está cambiando orientándose al acceso a las redes. Hoy en día es raro un ordenador sin acceso y el uso fundamental es la comunicación en la red.

Por todo esto concluimos que de todos los medios de comunicación enumerados, hay uno, Internet, que modifica a los anteriores y les aporta más libertad de uso, más alcance...más universalidad debido a que llega a una esfera global y no está limitado por lo que nos emiten los canales privados o públicos de radio o TV, ni tampoco limitado al mercado de cada localidad.

Otra característica es la libertad temporal: no debemos estar a una hora determinada de emisión de un programa, sino que podemos descargarlo y verlo cuando podamos; el correo tradicional escrito casi ya no existe, desde que internet nos ofrece el *E-mail*, la tradicional presentación o solicitud de documentos en oficinas se hace a través de internet, y el pago de todo tipo de transacciones, operaciones bancarias...también.

Todo sucede muy rápido y en cualquier lugar del mundo. El acceso a las redes nos introduce en un mundo donde han cambiado los conceptos de espacio y tiempo.

Vamos a hacer una pequeña introducción de estos dos conceptos desde un punto de vista anterior, antológico, del ser del espacio y del tiempo en Internet: Como decía Einstein, no subsisten por separado espacio y tiempo, sino que van unido y él los relacionó con la velocidad ($v = e/t$). Esta ecuación supone que ambos conceptos no son absolutos, sino relativos y abre la *posibilidad teórica ya que la física actual no*

*“permite” que lleguemos a viajar a la velocidad de la luz*³. Si al viaje le añadiéramos conexión a internet, sabríamos paso a paso las noticias del futuro y podríamos volver cuando nos interesara.

Ya Aristóteles definió el tiempo como “una medida del movimientos entre dos instantes” advirtiéndole que no es un concepto absoluto.⁴ Los conceptos de espacio y tiempo en Internet difieren mucho de la realidad física que conocemos: unos la miden por las horas de sol; otros, en la sociedad industrial lo miden con el reloj, las ocho horas de trabajo, las vacaciones...Sin embargo, estos conceptos en Internet cambian: no están ligados a un tipo de sociedad (el rural a las horas de sol, el industrial al reloj), localizada en un espacio o espacios geográficos, sino que como dice Echeverría (1999) acceden a la información sin fronteras, ni coordenadas, ni espacios temporales que lo limiten.

La información, fluye por internet en el momento justo de la noticia y llega a todo el mundo; por ejemplo, las novedades científicas divulgadas en internet están al alcance de toda la comunidad científica...el tiempo que transcurre para la comunicación es mínimo y el espacio no tiene fronteras, es la universalidad de la comunicación.

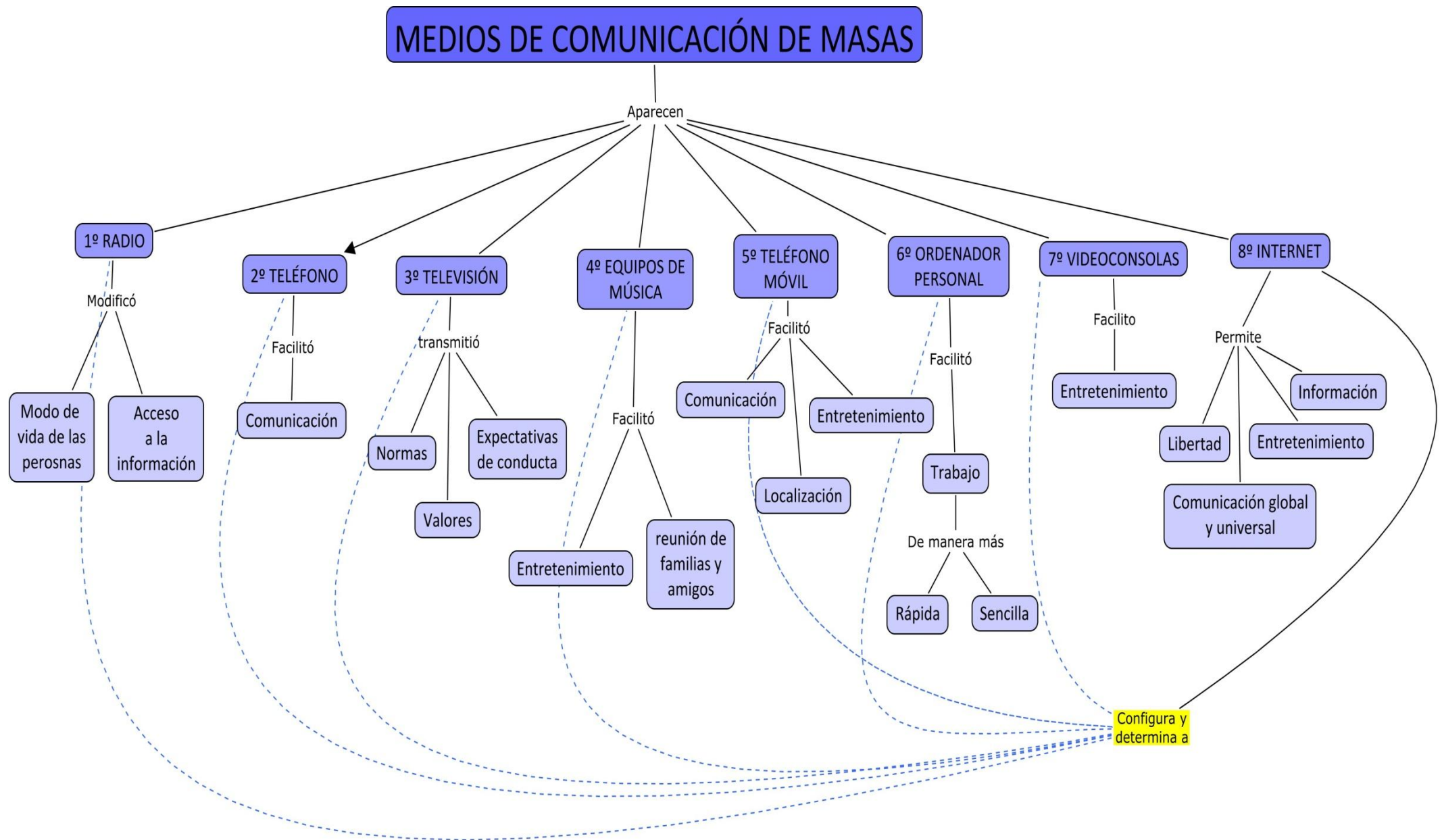
De esta manera concluimos que desde el plano del conocimiento ontológico, el ser de internet como entidad, es distinto a los demás medios de comunicación y los conforma dándoles esas dos características de universalidad de libertad que por sí mismas no tienen. Es decir, en la gradación de medios de comunicación, si bien es cierto que internet no existe sin los otros medios, es el primero porque les hace ser de una naturaleza distinta a lo que eran.

Además y si elevamos esto al plano sociológico, vemos que nos posibilita la relación con el mundo entero (el mundo que está conectado) en cualquier momento y que la posibilidad de encontrar iguales es infinitamente mayor. Incluso, el traslado a otras culturas en las que debemos asimilar e integrar sus valores y costumbres puede no ser tan radical si pensamos que internet nos permite ser distintos y comunicarnos con

³ Tiempo= Espacio/velocidad. Si aumenta la velocidad hasta la velocidad de la luz, el tiempo disminuye.

⁴ Metafísica, Física IV (219 a)

nuestra cultura anterior, siendo más fácil la resocialización e impidiendo que desaparezca por completo nuestra identidad original.



“Determinismo o libertad”. Consumo y NTICs en la escuela del siglo XXI

Figura 2. Medios de comunicación de masas a lo largo de la historia

2.4 Los medios y las TIC en la educación

La presencia de los medios de comunicación de masas y las tecnologías de la información y de la comunicación en esta sociedad cambiante, implica que la escuela se vea con el deber de avanzar en este campo y preparar a los alumnos para hacerles competentes en su día a día.

Para ello, a finales de 2009, el gobierno, inicia el programa “Escuela 2.0” que consiste en un proyecto de integración de las TIC en los centros educativos y que contempla el uso personalizado de un ordenador portátil por parte del alumnado y una introducción de las pizarras digitales en el aula.

De esta forma, los roles de la comunidad educativa se han visto cuanto menos modificados por la llegada de estas nuevas tecnologías, Así pues, el profesor pasa a ser un mediador, facilitador del acceso a la cantidad de información disponible y el alumno adquiere un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje.

Sin embargo y siguiendo este marco, los maestros tienen la responsabilidad de enseñar que las nuevas tecnologías no dejan de ser una herramienta y que lo esencial es el sistema de pensamiento, el aprender a desenvolverse por sí mismos y la predisposición positiva hacia lo nuevo.

Como podemos suponer, esta última no es tarea fácil, pues los alumnos tienden a utilizar las nuevas tecnologías de tal forma que corrompen la actividad educativa y facilitan la aparición de una disociación del proceso de socialización a lo que Blanca Muñoz (en Trinidad 2012) llama contra-aprendizaje.

Con esto, me refiero entre otros, al uso del “copia y pega” que realizan en la mayoría de sus trabajos sobre cualquier tema, o la copia de resúmenes de libros que en realidad no han leído. Además, muchos de ellos, derrochan la mayor parte del tiempo en búsquedas de páginas que posiblemente no tengan demasiada fiabilidad y validez y que acabarán llevándoles a distracciones.

Todo esto, lo he podido observar en primera persona tras la convivencia durante dos meses y medio, en un centro escolar, con alumnos de quinto curso.

Y por ello, y con la finalidad de que todas estas palabras no se las lleve el viento, he realizado un pequeño estudio de caso con el objetivo de encontrar conclusiones basadas en la realidad empírica que me ayuden a sostener cada una de las teorías que aquí he dejado impresas.

3 ESTUDIO DE CASO

3.1 Contexto

En busca de evidencias empíricas de los problemas que he delimitado teóricamente, he realizado un estudio de caso en el Colegio Público Camino de Santiago, lugar donde realicé mis prácticas.

Por estudio de caso, entendemos una pequeña investigación de un grupo reducido de alumnos que nos admita encontrar alguna conducta general en los niños y nos permita extraer conclusiones.

Como forma de exponerlo y encontrar las conclusiones más objetivas, lo he dividido en varias partes: En primer lugar un análisis de los resultados de una encuesta realizada previamente de forma individual en busca de respuestas generales sobre las que apoyarnos. Esta nos servirá para efectuar la segunda actividad: una entrevista. Los resultados presentados siguiendo unos apartados concretos nos facilitarán un rango de respuestas más amplio y completo. Por último, expondré un caso personal que llamo especialmente mi atención, “el caso de Sara” y del que ya he hecho alusión en la introducción del trabajo.

Para entender y poner en contexto la situación en la que se llevó a cabo este estudio debemos saber que la historia del actual Colegio Público, corre paralela al desarrollo humano, urbanístico y económico de su municipio, Zizur Mayor. Así pues, fue inaugurado en el año 1979 y continúa funcionando hoy en día.

El CPEIP "Camino de Santiago" cuenta actualmente con 549 alumnos aproximadamente. Estos, provienen no solo de Zizur, sino de otros pueblos cercanos, por lo que disponen de un servicio de autobuses que les facilita los desplazamientos.

El centro acoge a modelos de familias con un nivel socioeconómico similar y el índice de inmigración es relativamente bajo (Sobre todo en los últimos cursos). Esto es debido a que Zizur es considerado como un pueblo dormitorio con un coste y nivel de vida bueno y elevado (dato cuanto menos relevante para el desarrollo de la investigación).

El colegio está dotado de buenos recursos humanos y materiales como servicio de comedor, extenso patio recientemente reurbanizado, numerosas zonas verdes, servicio de guardería, mini-zoo, huerta, aulas de informática, servicio de orientación, ... y un ideario recogido en su Proyecto Educativo.

Se distribuye en dos edificios: Edificio de Educación Infantil y edificio de Educación Primaria.

Ambos cuentan con diversas aulas de nivel o grupo, aulas de música, salas de informática, biblioteca, aulas de pedagogía terapéutica, etc., es decir, lo necesario para satisfacer las necesidades educativas de los alumnos.

En cuanto a los modelos lingüísticos, hasta pocos años atrás, se diferenciaban dos modelos en el colegio: Modelo A (todas las clases en castellano y euskera como asignatura) y Modelo G (todas las clases en castellano, sin euskera).

Sin embargo, en el curso 2007-2008 se implantó en el colegio el modelo T.I.L y T.I.L A (Tratamiento integrado de las lenguas) en primer curso de Educación Infantil, y ha ido evolucionando y ascendiendo de nivel, hasta hoy, que ya abarca hasta el primer ciclo de primaria. Por lo tanto podemos hablar de un colegio bilingüe en el que en estos primeros cursos los alumnos disfrutaban de asignaturas en inglés y en castellano.

Por otro lado, las TIC también son un aspecto al que dan mucha importancia en este centro, con la presencia de un aula de informática accesible a todos los cursos y de un ordenador por aula.

En cuanto a la metodología, el trabajo diario en el aula sigue la línea de trabajo marcada por el libro de texto: Todas las actividades y los trabajos de cualquier asignatura están basados en el mismo.

En definitiva, podemos ver que el CPEIP "Camino de Santiago" es un colegio que cuenta con muchos años de vida, y por tanto de experiencia, y con un equipo de profesores que llevan "toda la vida" trabajando como compañeros y de manera cooperativa, que lejos de quedarse obsoletos, evolucionan día a día y se adaptan a los cambios para poder dar la mejor respuesta educativa a sus alumnos.

3.2 Descripción del curso y del aula: 5º c

Para abordar el tema de las sociedades de consumo, es preferible apoyarse en alumnos con ciertos intereses sobre la materia y no demasiado pequeños; Y qué mejor que mis alumnos de 5º curso con los cuales he compartido grandes experiencias y tengo la ventaja de conocerlos a nivel académico y a nivel personal.

Pues bien, la clase está compuesta por 24 alumnos (divididos casi equitativamente entre chicos y chicas) de entre 10 y 11 años de edad. Está dirigida por la profesora Iolanda Blanco Rodríguez.

Se trata de una clase peculiar, pues en algunos aspectos no presenta las características comunes y propias de la edad.

Esto lo podemos observar en el comportamiento que adopta la clase. Muchos de ellos derrochan el tiempo hablando y despistados. Además no tienen relación de grupo único sino que tienden a dividirse en grupo de chicas y grupo de chicos. Los roles están muy marcados y por lo general las chicas están más “preadolescentes” y se les nota más maduras que los chicos.

La clase está dividida en mesas de dos alumnos, colocados estratégicamente para evitar las diferencias entre ellos. Además aquellos que prestan menos atención, están situados en las primeras filas y aquellos que no saben comportarse están colocados en mesas individuales.

La metodología empleada por la profesora es mixta. Con esto quiero decir, que utiliza un método tradicional basado en el libro de texto pero añadiéndole de forma periódica y constante un ingrediente muy importante: la pizarra digital; con ella seguimos el tema, corregimos ejercicios de forma sencilla, mostramos mapas e imágenes (que podemos completarlas), jugamos a juegos, vemos películas...en resumen es de gran apoyo y además aporta ese toque innovador y tecnológico necesario hoy en día para los alumnos.

El material es el mismo para todos, sin embargo, esta clase cuenta con dos alumnos que necesitan refuerzo educativo. Para ello realizan clases de repaso de las asignaturas de forma individual durante tres sesiones por semana con un pedagogo y pedagoga.

La relación con la tutora y en general con todos los profesores es bastante cordial pero siempre manteniendo una distancia para conservar la autoridad y el respeto. Concretamente, en esta clase se tiende a utilizar el método de castigo como forma de reacción directa antes posibles malas conductas.

A diferencia de la mayoría de colegios públicos, éste presenta una tasa de inmigración muy baja. Concretamente en esta clase, el nivel de vida de los alumnos es bastante elevado por lo general y solo hay una persona procedente de otra nacionalidad.

En general, es una clase con una capacidad intelectual media de notable pero con claros signos de inmadurez.

3.3 Material y métodos

Material

- Programa: www.encuestafacil.com
- Papel
- Ordenador
- micrófono

Métodos

Para desarrollar mi aplicación práctica, llevé a cabo dos métodos distintos como forma de conseguir los resultados más objetivos posibles:

En primer lugar, realicé una actividad basada en una metodología cuantitativa y escrita: *la encuesta*: Cada uno de los alumnos contestó a siete preguntas completas acerca de las tecnologías que tenían en casa y el uso que hacían de ellas a nivel general. Con esto mi objetivo era encontrar unas bases sobre las que apoyarme para desarrollar mi siguiente actividad.

En segundo lugar, y con motivo de conseguir un mayor acercamiento y unas respuestas más elaboradas, llevé a cabo una actividad basada en una metodología cualitativa y oral: *La entrevista*: en grupos de ocho, realicé tres entrevistas en las que tratamos temas más específicos y preparados a conciencia. Cada entrevista duró un

tiempo mínimo de 12 minutos. Como entrevistadora, realizaba una serie de preguntas y ellos contestaban conforme a lo que querían y sin ningún tipo de presión. Todo el proceso fue grabado, para así poder constatar y verificar las generalidades de forma más objetiva.

Todo ello fue llevado a cabo en 2 sesiones con una diferencia de dos semanas entre la primera actividad y la segunda.

3.4 Resultados y discusión

3.4.1 Encuesta

En primer lugar, la realización de la encuesta (**ANEXO 1**), vino acompañada de los siguientes resultados, que más que sorprendentes, fueron esperados:

- 1) El uso de los aparatos electrónicos en los hogares está muy extendido. Como podemos observar en el gráfico, la mayoría de los alumnos responden con un claro “sí”, y son sólo dos alumnos los que se quedan fuera de este rango.

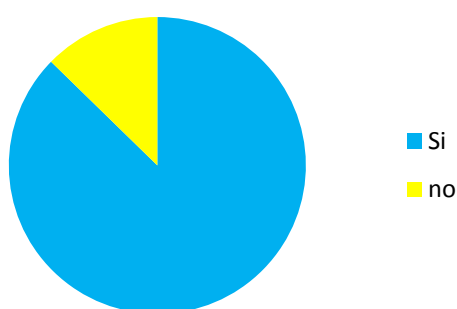


Figura 3. Uso de numerosos aparatos electrónicos

- 2) Con relación al número de televisiones, observamos que la mayoría dispone de dos o mas televisiones en una misma casa y emplean una media de dos horas al día en verla.

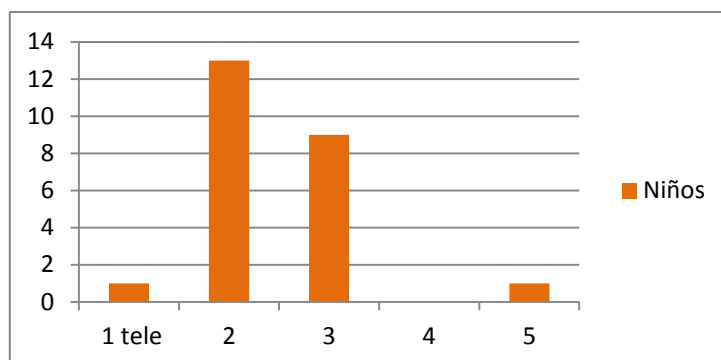


Figura 4. Número de televisiones/hogar

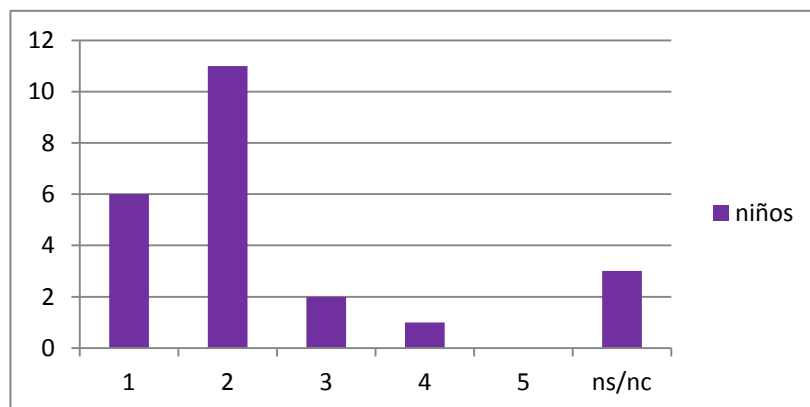


Figura 5. Horas de televisión/día

La mayoría suelen ver programas relacionados con dibujos animados y sobre todo el canal de *Disney Channel*. Otros de los programas que se mencionan son:

- Violeta
- El hormiguero
- Ahora caigo
- Deportes

3) Si hablamos de televisiones propias en su cuarto observamos que sólo el 25 % disponen de una. De este porcentaje, la mitad afirma verla más durante el día y la otra mitad por la noche.

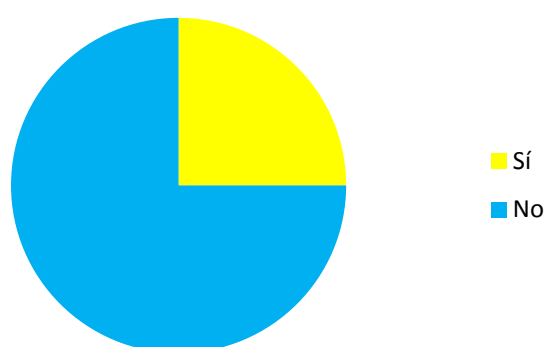


Figura 6. Televisiones propias en el cuarto

4) Con respecto a la cantidad y al uso del ordenador las respuestas son evidentes y claras viniendo de esta sociedad del siglo XXI. La media de ordenadores es de

dos o más por alumnos y la mayoría dispone de internet siempre que quiere. Sin embargo, sólo la mitad de ellos declaran uno como propio.

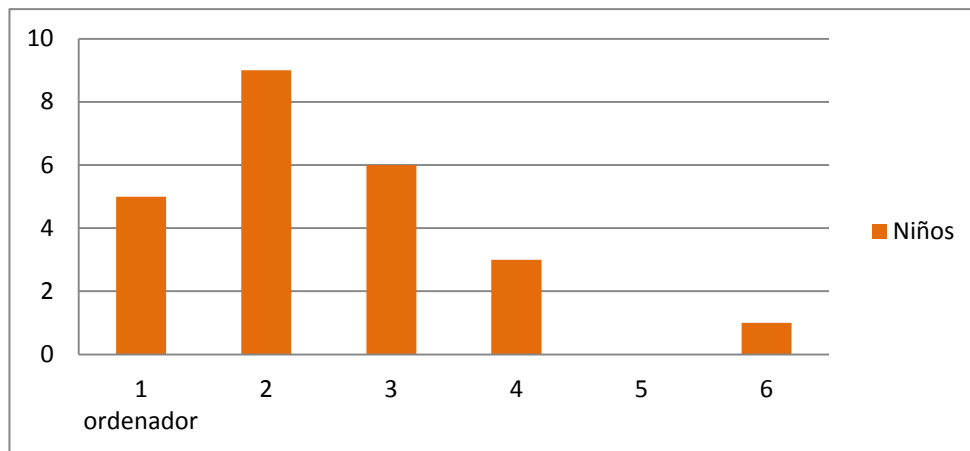


Figura 7. Cantidad de ordenadores/hogar

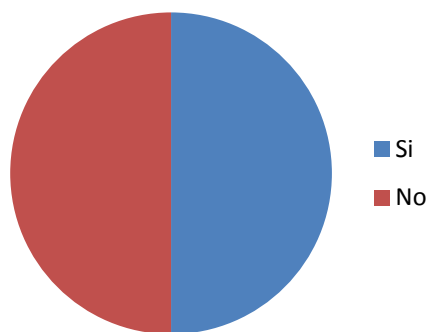


Figura 8. Ordenadores propios del alumno

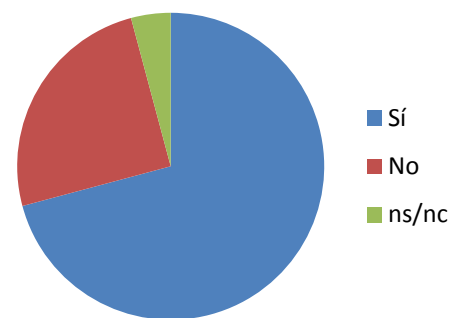


Figura 9. Disponibilidad de Internet siempre

- 5) Según lo que apuntan los alumnos y lo que podemos observar en el gráfico, la mayoría de los hogares presentan numerosos aparatos electrónicos de entretenimiento:

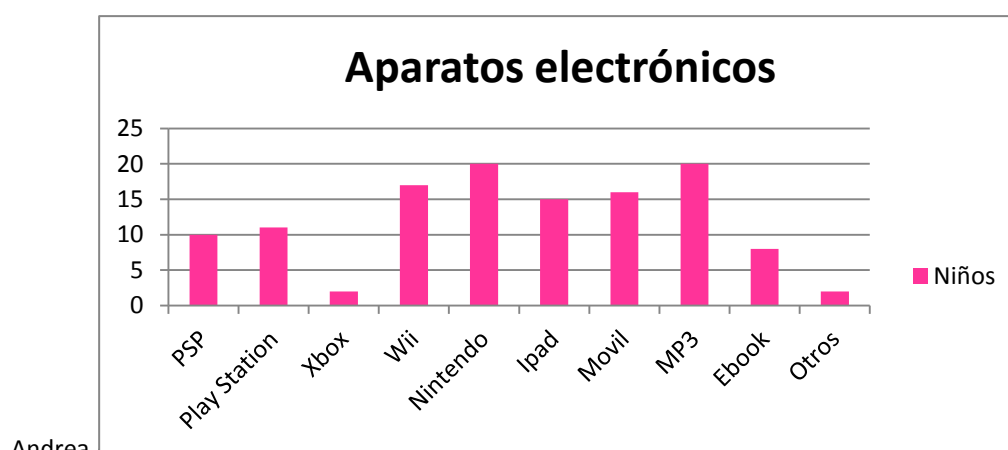


Figura 10. Cantidad de aparatos electrónicos de entretenimiento

- 6) El total de los encuestados, afirma utilizar el ordenador para temas de clase y en especial para la búsqueda de información y resolución de problemas.

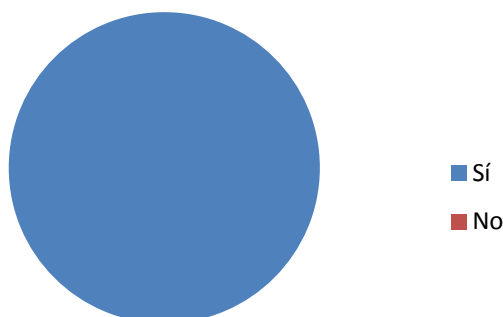


Figura 11. Uso del Internet para clase

- 7) Sólo un 37% de los encuestados reconoce haber copiado alguna vez información del ordenador para realizar trabajos o tareas de clase.

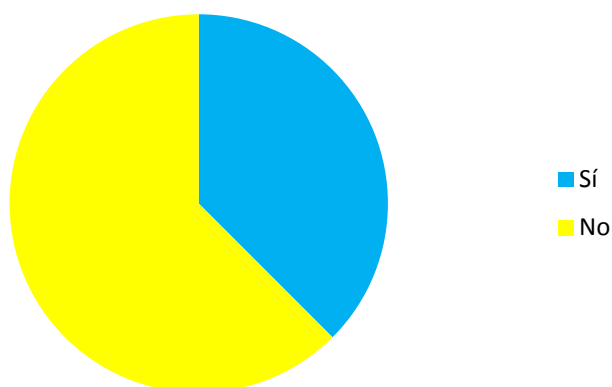


Figura 12. Uso del ordenador para copiar

Discusión

Como podemos observar, la mayoría de nuestros alumnos afirman que tienen muchos aparatos electrónicos en casa.

Si bien, lo podemos comprobar en las siguientes cuestiones, cuando distinguimos que gran parte tiene dos o más televisiones en casa. La mayoría emplea dos horas al día en verla y sobretodo se detiene en programas relacionados con series juveniles o *realities*.

Dato reseñable, lo encontramos en la cantidad de ordenadores de los que disponen. Si realizamos uno cálculo sencillo, obtenemos que hoy en día, los alumnos tienen un total de ordenadores equivalente al de las televisiones. 59. ¡Una barbaridad si nos “Determinismo o libertad”. Consumo y NTICs en la escuela del siglo XXI

preguntan esto hace unos años! Además la mitad posee un ordenador propio del que dispone de internet siempre que quiere.

Otro de los asuntos importantes a tratar son los aparatos electrónicos de entretenimiento que tienen. Aquí entra en juego el “capital cultural” entendido como los bienes inmateriales y en este caso, materiales que la familia aporta al individuo. Así pues, la mayoría disfruta nada menos que de cuatro aparatos electrónicos o más haciendo un recuento final de 111 artículos entre 24 alumnos. Esta gran cantidad, sin un cuidado parental del que en la próxima entrevista hablaremos, puede provocar una gran pérdida de tiempo del que antes se dedicaba íntegramente al estudio.

Por último, cabe destacar que la mayoría afirma utilizar el ordenador para tareas de clase o búsqueda de información. Sin embargo, opino que en la última respuesta, no han sido muy sinceros pues después de dos meses y medio de prácticas he podido comprobar que la mayoría de ellos, si no son todos, han copiado de internet alguna vez.

3.4.2 Entrevista

Una vez establecidos unos resultados generales y unas bases sobre las que apoyarme, he realizado una entrevista más compleja y exhaustiva, donde los alumnos han aportado datos más interesantes y completos. **(ANEXO 2).**

Como he aludido anteriormente, esta se realizó en tres grupos de 8 personas cada uno, con el fin de crear un ambiente más cercano y conseguir un mayor número de respuestas.

Para ello, realicé previamente unos ítems y unas preguntas, basadas en varios apartados conforme al tema que estoy tratando.

Así pues y a nivel general, los resultados en esta entrevista los podemos resumir en los siguientes:

Apartado de televisión:

Las sociedades contemporáneas de hoy en día, como ya hemos podido observar con anterioridad, disfrutan de una gran cantidad, si no excesiva, de nuevos medios de comunicación. Tanto es así, que si algo no falta en los hogares, es la televisión.

Los alumnos, comparten sus opiniones sobre los programas, pues la mayoría tienden a ver los mismos programas de entretenimiento sin ningún poder educativo como son los ya nombrados: *Violeta*, *Simpson*, *Increíbles*, *American dad*... Esto lo utilizan como medio de socialización entre iguales y de afinidad sobre sus gustos.

Sin embargo, muchos de ellos utilizan la televisión como mero factor de entretenimiento y no como medio informativo y enriquecedor. A la pregunta ¿Quién ve las noticias o se informa de los acontecimientos a través de alguna fuente? la mayoría contesta que no. En este caso, son los padres los que informan a los niños de los acontecimientos del mundo y les ponen en situación. Cuando se les pregunta sobre la crisis, las respuestas no son del todo complejas pero reflejan esa idea clara que les han transmitido en casa:

- “Estamos en crisis desde que Zapatero nos dejó en crisis”
- “Nos han subido el IVA”
- “Nos están quitando el trabajo y el dinero”
- “Rajoy nos roba dinero”
- “Los políticos se llevan todo nuestro dinero”
- “No nos podemos comprar todo como antes”
- “Hay gente que se queda sin comer”
- “La crisis no existe: la ha inventado Rajoy para chupar del bote y hacer un viaje al Caribe”

Además, muchos se atreven a contar alguna noticia de actualidad que les ha impactado como por ejemplo: la guerra entre Corea del Norte y Corea del Sur, el bombardeo de Boston, el caso “Urdangarin” o el rescate de tres niñas secuestradas.

En general, se muestran poco interesados por los únicos programas culturales y educativos y prefieren derrochar el tiempo en programas que les motivan, les ayudan

a unirse a sus iguales, a establecer prototipos de belleza, actitudes y valores...sin darse cuenta que los están configurando.

Apartado de internet

Los usos del internet son claros hoy en día cuando hablamos de jóvenes con edades comprendidas entre 10 y 11 años.

Durante la entrevista, todos ellos afirman que el ordenador lo utilizan como medio para la búsqueda y recogida de información y la elaboración de trabajos. En este ambiente, muchos de ellos reconocen que es un método más rápido que el utilizado anteriormente ya que pueden extraer la información de forma instantánea y copiarla.

La mayoría saben que las páginas donde buscan información pueden contener fallos de contenido, pero no hacen nada al respecto. “Si no sabemos de qué va el tema y buscamos información para eso, es difícil saber si está bien o mal” apunta un alumno.

Internet también se utiliza con otros fines como el juego, el correo, *Youtube*, *Skype*, y para la utilización de todo tipo de redes sociales: *Tuenti*, *Facebook*, *Twitter*...

Hablando en términos técnicos, 6 de ellos utilizan *Tuenti*, 8 de ellos utilizan *Facebook* y 10 de ellos *Twitter*. La llegada masiva de este último, está provocando un gran poder atractivo entre los jóvenes, pues según apuntan pueden “seguir” a sus personajes famosos en su día a día y hacerles comentarios.

El resto de las redes sociales, las utilizan como forma de chatear, colgar fotos, comunicarse con la gente que conocen...Muchos de ellos ya no quedan para hacer las tareas, sino que las comprueban a través de estas redes sociales, y con “la excusa” hablan con sus amigos de otros temas: cómo ha ido el entrenamiento, el baile, la ropa que se van a poner mañana...

Otro medio cada vez más extendido es el *WhatsApp*. Como usuaria del mismo, puedo asegurar el poder adictivo que éste genera ya a niveles adultos y que por tanto... prefiero no imaginar cómo será en niños de 10 y 11 años sin un control parental. Esta nueva forma, te permite hablar al instante con tus amigos, intercambiar fotos, videos e incluso audios de voz...de forma gratuita; Claro, pagando internet. En esta clase, sólo 6

disponen de WhatsApp, pero todos apuntan que en sus cumpleaños conseguirán un móvil que por supuesto tenga internet.

Los restantes, no se quedan atrás, si no que buscan otras formas de comunicarse con sus amigos vía online. El correo (*Hotmail, Gmail...*), *Messenger* y *Skype* son los favoritos en esta clase.

Como estaréis pensando, esto lo realizan a través de un ordenador de mesa o una portátil ¿verdad? pues se equivocan. La llegada del *Ipad* o *Tablet* ha supuesto una auténtica revolución entre los niños y jóvenes de hoy en día. Todos tienen uno. Pero... ¿Cual es la diferencia? ¿Qué hay de atractivo en ellas? En primer lugar, el atractivo principal es el poder de conseguirlo como signo de unión a sus iguales. “Si todos lo tienen, yo también lo quiero”. Ya después de esto, sus ventajas se reducen a que es táctil, más ligera y portátil. “Puedes ver la tele mientras juegas con ella” sostiene una alumna. Sin embargo, la realidad es que es un auténtico capricho, ya que sirve exactamente igual que un ordenador y probablemente haya sido la publicidad la que con sus poderes atractivos ha incentivado la compra del mismo.

Una de las preguntas que más me intrigaba fue: Si no tuvierais internet... ¿sabríais hacer algo con un ordenador? Hubo unos segundos de silencio...nadie sabía qué contestar. Unos cuantos se atrevieron a dar respuestas pero en todas ellas se necesitaba conexión, hasta que alguien soltó lo que estaba esperando “Si no tenemos internet... ¿Para qué queremos el ordenador?-¿Es curioso verdad? Nosotros probablemente encontremos infinidad de actividades. Pues bien, esto demuestra en la época en la que han nacido: “vienen con el internet debajo del brazo” y ya no conciben una vida sin él. Por ello, es necesario que desde la escuela animemos el uso del mismo pero de forma responsable y precavida.

Apartado de videojuegos

Los videojuegos, constituyen una herramienta fundamental en el entretenimiento del niño.

Como ya hemos podido observar, la mayoría disfrutaban de varios aparatos electrónicos en casa entre los cuales la *Play Station* y la *Wii*, son los preferidos por ellos.

La mayoría responde que juega todos los días un rato, entre media hora y hora y media, muchas veces supervisados por los padres, quienes no les permiten jugar hasta que no hayan terminado la tarea.

Los videojuegos por lo general tienen un carácter totalmente sexista que se incrementa todavía más con la “estupenda” ayuda, valga la ironía, que le proporciona la publicidad en medios como la televisión o internet. Esto provoca, que los alumnos cuando quedan y se reúnen lo hagan en grupos del mismo sexo para compartir el juego que ha sido programado para ellos y no para ellas. Y viceversa.

Por ello, y como es lógico incentiva la división por sexo, que se transmite no sólo fuera sino dentro del aula.

Apartado de la familia

Los padres, ejercen el papel más importante en el control de esta sociedad de consumo que llega cada vez de forma más masiva.

La mayor parte de los alumnos, afirma que sus padres ejercen un control y a su vez una ayuda para ellos. Más de la mitad se involucra con las tareas de sus hijos día a día y les ayuda a resolver posibles dudas que les impida avanzar. Esto es muy sencillo de identificar en clase, pues el niño pocas veces tiene la capacidad de llevar toda la tarea completa al día sin ayuda o supervisión de un agente externo. Sin embargo, en muchas ocasiones, los padres ejercen una labor de sobreprotección y esto queda reflejado en el aula con signos de inseguridad en el alumno.

Siguiendo esta línea y según lo que sostienen los entrevistados, cabe destacar que todos los padres, sin excepción alguna, ayudan a sus hijos a estudiar: la mayoría sólo en algunas asignaturas como conocimiento del medio, que requiere el aprendizaje de un mayor número de conocimientos.

Dejando los estudios a un lado, es interesante, cómo los padres, ejercen un poder de control y restricción en el ámbito de la televisión y los videojuegos pero no en el del ordenador y el móvil. Todos los alumnos coinciden con esta afirmación: “Mis padres no me dejan ver los Simpson...dicen que no son aptos para mi edad. Sin embargo, si estoy

en el ordenador, no controlan lo que hago”. Esto, probablemente es debido a que se encuentran ajenos a los peligros que el ordenador y en especial el internet, puede acarrear en un sujeto.

No hace tantos años que dejé la escuela y puedo asegurar cuales son los riesgos que estas nuevas tecnologías acarrear. En primer lugar, los alumnos no tienen por qué meterse a páginas de contenidos no autorizados para menores, pero las páginas de videojuegos donde suelen adentrarse, traen mensajes y *Spam* de una forma atractiva que el niño puede confundir y meterse sin conciencia alguna. Además nadie está ahí para decirle lo que tiene que hacer. Son dueños libres de su tiempo y su espacio.

La forma de castigo, ya no es lo que era. Hoy en día, ante una mala conducta ya no se castiga “sin salir”, “sin comer” o “encerrado en tu cuarto durante horas”. Ahora, los padres privan de todo tipo de aparatos electrónicos a sus hijos. Me impresionaron las respuestas:

- “Me quitan el móvil”
- “Me dejan sin jugar a la *Play*”
- “Me dejan sin *Tablet*, sin tele o sin ordenador”
- “Me dejan sin ver un episodio de *Violeta*”

Los padres, son también agentes socializados por estos nuevos medios de comunicación y ejercen su labor conforme a estos principios.

Curiosamente, también pasa a la inversa. La manera de recompensar a los alumnos, ya no es mediante un aplauso, un postre rico o algo de dinero. Ahora se premia con el incremento del tiempo frente al ordenador, la *Play* o la televisión.

Están creando niños adictos a esta sociedad de consumo, pero esto es lógico si pensamos que ellos mismos ya lo son consciente o inconscientemente.

Discusión

A grandes rasgos, la televisión, Internet, los videojuegos y los instrumentos que sustentan la cultura digital, son determinantes en el quehacer cotidiano de los niños y especialmente de la adolescencia.

Hoy, ser adolescente implica estar inmerso en las redes sociales, el intercambio de audio y video, el whatsapp, los juegos virtuales y otras tecnologías emergentes.

Sin embargo, tanto hablar de cantidades, de horas y de control parental no nos ha dejado lugar a hablar sobre un asunto que preocupa a la mayoría de los padres ¿Cuál es el término medio? ¿Cuántos objetos debe tener? ¿En qué medida tengo que controlarle? Siento desilusionarles pero no seré yo quien ofrezca la respuesta.

Cada niño en función de sus necesidades necesita unas atenciones y unas restricciones diferentes. El capital humano que se le proporciona tiene que ir en proporción a la madurez y capacidad de control del sujeto. No podemos dotar a un niño de tan sólo 10 años de millones de aparatos tecnológicos sin control sólo por el hecho de tenerlo contento o de que no sea menos que sus amigos; Como tampoco podemos prohibirle el ver una película si la realidad es que es apta para su edad y todo su entorno disfruta de la misma.

No hay medida exacta. Es mucho más importante conocer al niño, apoyarle en el desarrollo de la imaginación y promover otras formas de entretenimiento que no sean únicamente las tecnologías. Hay que ejercer un control sobre lo que hacen pero sin excederse.

Una combinación entre los ya conocidos carácter de sociedades CDI y CDO, sería lo idóneo: en el que el niño goce de una cierta libertad y tenga la oportunidad de elegir entre diversos aspectos de su vida, pero siempre procurando que exista una supervisión de un responsable.

No obstante, no podemos dejar de lado el papel de los maestros en la escuela. Ellos tienen el deber de adaptarse a las nuevas tecnologías como forma de preparar a sus alumnos en su día a día. Sin embargo, es difícil controlar aquellas actitudes que llevan a cabo en casa y que muchas veces corrompe todo lo aprendido en el aula, provocando una disociación del proceso de socialización y un condicionamiento cultural del niño y el adolescente.

3.4.3 El caso de Sara

Sara, una chica de 10 años, llama mi atención pocos días después de empezar mis prácticas en el colegio público Camino de Santiago. Ella, como la mayoría de sus compañeros reside en el mismo pueblo, Zizur Mayor y acude todos los días al colegio.

Es una chica muy inteligente, y su media académica roza el sobresaliente. Es detallista y perfeccionista; Todos sus trabajos son una autentica maravilla. Sin embargo, no es esta capacidad intelectual lo que le diferencia, si no su forma de ser y su carácter. Sara, es una chica muy introvertida que apenas responde a tus preguntas con una "vocecilla tímida" y sin tan siquiera mirarte.

Su participación en el aula y con sus iguales se reduce a la mera escucha. Probablemente tenga mil respuestas ante todas las preguntas pero nunca se muestra participe de la situación.

Un mes después de comenzar, descubrí un aspecto interesante en la vida de Sara que me llevó a indagar más a fondo: Era creadora y productora de varias páginas web con diversos motivos.

Su página principal " www.pekeriodico.com ", contiene todas las últimas noticias y acontecimientos ocurridos por el mundo, cuentos, experimentos, adivinanzas en diversos idiomas, concursos que ella misma crea...Y opiniones propias al respeto.

Además tiene otras páginas en las que se atreve a dar consejos de baile, recetas de cocina elaboradas entre su madre y ella, una dieta equilibrada para las meriendas e incluso un apartado para los niños. Se ha convertido en una adulta que da consejo a aquellos que todavía no tienen experiencia en el campo.

¿Cómo podemos asimilar esto? ¿Qué significa?

Queda claro, que hoy en día la necesidad de los jóvenes de conectarse y de darse a conocer a otros, junto al deseo de autonomía del mundo adulto parece haberse facilitado por el uso de las TIC y el internet. Según datos, las tecnologías emergentes determinan cómo los y las adolescentes crean y se relacionan con sus pares, modifican

la percepción de sus entornos sociales y construyen nuevas identidades psicosociales y familiares.

Realizando una pequeña entrevista personal de no más de cinco minutos, ella se mostraba vergonzosa y sin querer dar explicaciones del por qué de esas páginas. “Me gusta hacerlas, son entretenidas” me decía. Intentando ahondar en el asunto, pregunté si para ella era más fácil escribir que hablar para expresar. Ella únicamente contestó un tímido “sí” pero no dio explicación alguna.

Para Sara, el internet y sus posibilidades ha supuesto un mundo paralelo, un rol transformador donde ella supera su gran barrera de timidez, donde puede expresarse a su antojo, donde puede ser quien ella quiere ser. Además, es capaz no sólo de expresar si no de intercambiar opiniones con personas de su entorno o ajenas que le escriben comentarios dando su opinión

Hablando así, todo parece ventajas, sin embargo, siempre debemos tratar los riesgos que estas actividades pueden conllevar:

Todo apunta a que Sara se siente mucho más segura en internet, le cuesta menos ser ella misma ya que no se enfrenta de forma directa a las situaciones y por lo tanto este mundo virtual le proporciona un medio de escape y compensación.

Un informe de la red europea de investigación *EU Kids Online*, desarrollada en España por la Universidad del País Vasco, destacó que los niños con dificultades para tener amistades en la escuela o en algún otro sitio, tienden a correr mayores riesgos cuando están online.

Sara, pasa más tiempo en el ordenador relacionándose en sus páginas web que en su mundo real con sus amigos. Aunque sea una persona inteligente, no está exenta de los riesgos que esto acarrea.

Se encuentra en un mundo virtual en que cada persona puede ejercer un papel distinto al que tiene y por tanto no mostrarse como es en realidad. Así pues muchas veces aparece el engaño o el acoso y sus posteriores consecuencias.

Además, la expresión a través de internet, le da una opción de escape de su vida real y no le obliga a enfrentarse a ella. De esta forma, nunca soltará sus alas ni acabará con esa timidez que tanto le caracteriza.

El papel de sus padres es fundamental en estos casos. Según lo que afirma ella, le controlar sus páginas al tiempo que la animan a actualizarla y ponerla al día.

Personalmente considero que Sara al igual que otros personajes muy reconocidos como Agatha Christie o el mismísimo Albert Einstein presenta una timidez como signo de gran inteligencia y que a pesar de sus desventajas no va a suponer un gran impedimento en su vida adulta para alcanzar las metas que se proponga.

3.5 Propuesta de mejora

Como forma de concluir este trabajo y construir un pequeño paso hacia mi labor y profesión futura, me gustaría hacer una pequeña propuesta de mejora en el aula, con relación a esta sociedad de consumo y su posible prevención.

Queda claro que nadie duda de la importancia de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de nuestra sociedad y de la necesidad de expansión de las mismas en la escuela. Estas, pueden suministrarnos medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para la gestión de los centros educativos o simplemente para la comunicación con las familias.

Sin embargo, la mera presencia de un ordenador conectado a internet en clase no nos garantiza un buen uso del mismo. Partamos de la hipótesis de que los ordenadores no son máquinas inteligentes, ni generan automáticamente nuevos saberes. Por ello, se necesita de un ser racional que controle su funcionamiento para conseguir buenos resultados.

Mi corta aunque intensa experiencia en el aula, me ha llevado a plantearme diversos errores que se producen por parte de ambos protagonistas: El profesor y el alumno.

Por un lado, la escasa preparación del profesorado y su resistencia al cambio en general, provoca un escaso y pobre aprovechamientos de las tecnologías de las que

disponen. Y por otro lado, la actitud de los alumnos que aun siendo más hábiles desde el punto de vista cibernético, identifican el ordenador tan sólo con el ocio al utilizarlo como medio para jugar o chatear y no como un instrumento de trabajo.

Tanto un caso, como otro, necesitan de una enseñanza específica y una mejora adaptada a las necesidades de esta nueva sociedad de consumo.

Como ya hemos expuesto anteriormente, el rol del profesor sufre una transformación, ya que *dejara de ser un mero trasmisor para dar paso a ser un conducto del conocimiento*⁵. Por lo tanto para que esto salga adelante, esta revolución tecnológica tiene que venir acompañada de una evolución pedagógica.

En esta propuesta, nos vamos a centrar en Internet, pues es la herramienta principal que tanto alumnos como profesores utilizan en su proceso de enseñanza.

Comenzaré por enunciar algunas de las indudables ventajas que ofrecen las TIC en la educación y sus posibilidades de mejora en el aula:

La primera ventaja es sin duda el carácter lúdico que internet puede tener a la hora de enseñar: Ya no disponemos únicamente de un libro de texto si no que como forma de aprendizaje y repaso tenemos innumerables ejercicios entretenidos en internet que les permiten aprenden de una forma más dinámica.

Otra razón positiva es que internet permite fácil y rápido acceso a información de todo tipo así como a numerosos materiales digitales que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, y a pesar de muchas de las ventaja que nos ofrece debemos tener en cuenta que su mal uso puede traer repercusiones negativas y un posible disociación en el proceso de socialización

Un mal uso del internet en casa puede derivar en *distracciones y dispersión* del alumnado que a veces se dedica a jugar en vez de trabajar. Esto es debido a que el gran mundo atractivo que es Internet, incita al alumno a desviarse de los objetos de su búsqueda. De esta forma se pierde mucho tiempo en realizar las tareas y no es

⁵ La nueva metodología se inspira en las teorías constructivistas, según las cuales el alumno es agente activo de su propio aprendizaje. En la pedagogía tradicional el profesor tenía la respuesta y el alumno se limitaba a reproducirla. Ahora es el alumno quien investiga en busca de la respuesta.

productivo. Aquí el tutor no tiene tanto poder como los padres, pero si puede incidir en la medida en la que enseñe al alumno a utilizar la página y establezca un tiempo máximo de permanencia en el ordenador que deberá ser controlado en la medida de lo posible por los padres.

Como hemos observado en la entrevista, a la hora de buscar información, muchas veces los alumnos no cuenta con que internet está lleno de informaciones no fiables y de escasa calidad. Para ello, es necesario enseñar al alumno a seleccionar con criterio la información y además darle una serie de fuentes fiables donde puede encontrar buena información siempre. Una buena idea es que la profesora establezca unas páginas concretas donde los alumnos puedan encontrar la información que necesitan de forma rápida y segura. Además para trabajar con ellos este aspecto, se puede proponer un trabajo de búsqueda de "errores conceptuales" sobre un tema en diversas páginas de internet y así ellos mismos comprueben la fiabilidad del mismo.

Sin embargo, la búsqueda de información no es lo más peligroso. El uso del "*corta pega*"⁶ está de moda en los alumnos de hoy en día regidos por la ley del mínimo esfuerzo. Se están acostumbrando a la inmediatez de encontrar la información que necesitan y utilizar esta herramienta que les permite terminar de forma rápida y sencilla.

Son muchos los profesores que se lamentan de que, cuando encargan a sus alumnos hacer un trabajo sobre un tema, estos utilicen esta herramienta sin apenas realizar una lectura superficial para ver si procede la copia o si conviene recortar algo. Así, se está eliminando la capacidad de comprensión, análisis y elaboración del alumno y por tanto no da cabida a la construcción de nuevo conocimiento ni al desarrollo de nuevas competencias. Ante esto: el profesor tiene una tarea difícil ya que internet está plagado de ingente información incluso de trabajos realizados por otros alumnos al alcance de todos. Desde mi propia experiencia, aseguro que es muy fácil reconocer una copia de un trabajo elaborado por un sujeto pero para prevenir que esto ocurra, es necesario poner medidas.

⁶ Corta y pega: Herramienta con la que puedes encontrar la información, copiarla y pegarla en otro documento y hacerlo tuyo.

Para prevenir este uso, cada vez que se pida la elaboración de un trabajo referente a un tema, les daremos unas páginas de referencia, donde sólo aquí podrán recabar la información.

Además tendrán el deber de realizar el trabajo a mano o en versión *power point* con un número de líneas determinadas o en forma de esquema o mapa conceptual. Con esto, ya tendrán la obligación de extraer la información para reescribirla de nuevo.

El trabajo, no contendrá preguntas únicamente teóricas si no de análisis y reflexión, las cuales no podrán encontrarse en otro sitio que no sea su cabeza.

Por último, realizarán una exposición oral en clase, en la que se le formularán preguntas sobre su tema y daremos la opción a corregirlos entre todos. Esto último, puede conllevar bastante tiempo, pero si se establecen unos tiempos y los temas son variados podemos conseguir un mayor aprendizaje de un modo más interactivo.

CONCLUSIONES

No puedo concluir este trabajo si no es retomando la pregunta inicial que me propongo como hipótesis de mi trabajo: ¿Cuál es la verdadera realidad de este mundo masificado por la cultura de consumo?

Bien es cierto, que se ha hablado de un cambio de heteronomía (en el que las opciones estaban muy restringidas a una educación estricta en la escuela y en la iglesia) a la autonomía, pues como bien sabemos, gracias al cambio de rol de los padres y maestros (CDO), los alumnos tienen más libertad.

Sin embargo, en la actualidad y desde mi punto de vista, los nuevos medios de comunicación determinan nuestras necesidades vitales, nuestra forma de ser, de vestir, de actuar...y la autonomía queda reducida al espacio que los propios determinan: elegimos vestirnos góticos, pijos o raperos, pero siempre condicionados por lo que nos presentan, sin pensar que más allá puede haber algo más.

Nos proyectan unas imágenes de lo que a los medios les interesa, parecido a las sombras proyectadas en la alegoría de la caverna de Platón y que nos hace estar encadenados y prisioneros de lo que nos muestran o, como se recrea en la película del “show de Truman”, nos hacen creer que la realidad es el programa de TV en el que estamos.

Con la llegada del internet, accedemos a una “Aldea global” donde escapamos a otra micro cueva más abierta, sin límites, sin determinaciones de los medios, sin diferencias sociales, en la que el espacio-tiempo tiene otra dimensión. Aquí, en la micro cueva de internet, los medios están tratando de retomar el dominio, pero es al contrario, es internet el que está configurando esos medios para hacerlos más universales y libres. Los medios no han podido dominar la red.

Para establecer conclusiones y extraer conclusiones empíricas que demuestren en qué medida les afecta esta sociedad de consumo a los niños, he realizado un estudio de las interrelaciones entre los medios (radio, tv, teléfono, equipos de música, consola), e internet llegando a la conclusión de que los medios ya no subsisten sin internet. Es decir, los niños ya no conciben un ordenador sin internet, un móvil sin internet ni

quiera una consola sin internet dejando claro que para ellos está a la orden del día y por ello debemos afrontar su influencia, positiva y negativa.

Otra de mis conclusiones viene dada por el concepto de capacidad de abstracción del conocimiento. Esta tiende a separar o analizar la realidad y en el objeto de estudio del presente trabajo debemos considerar la realidad de los medios tradicionales y de la red como entidades que se ofrecen entremezcladas en el mundo de los niños, ya que estos no tienen aún formada su capacidad de abstracción o pensamiento, por eso son más débiles a la influencia de los mismos.

Además, estos medios están erosionando a los agentes tradicionales de socialización: Las familias están adoptando nuevos roles que les desvincula de la vida del niño dejándole más libertad; el grupo de iguales se rige cada vez más por las influencias de la televisión y los prototipos que éstas muestran y la escuela ha tenido que incorporar un nuevo rol en el que ya no se le permite disponer de tanta autoridad si no que tiene que dejar más poder de decisión al alumnado. Como ya nos hemos hecho eco a lo largo del trabajo, se está produciendo un cambio del carácter en la sociedad pasando de una interiorización temprana de principios de conducta firmes (CDI) en la familia, a una interiorización de conducta mucho más flexibles (CDO).

En este último ámbito, todo están siendo ventajas para el alumno, pero ¿No está siendo un poco excesivo? Apoyo la postura de una educación activa y en valores, pero me parece excesivo el papel dominante que están tomando los jóvenes como consecuencia de la influencia de los medios y el desprestigio que se le está dando al profesor/a. Si esto además, lo sumamos al papel de los padres caracterizado por la sobreprotección de su hijo y la negación de sus malas conductas, estamos consiguiendo que los alumnos nos pierdan el respeto haciéndose cada vez más fuerte, acarreando que una subida de tono “excesiva” por parte del profesor pueda emprender acciones legales. Suena fuerte sí, pero es así.

En otro orden, la naturaleza social de los niños no acaba en la socialización virtual mediante las redes sociales. Estas deben ser un medio para facilitar la elaboración de sus tareas o trabajos, sus relaciones, para encontrar su grupo de iguales, para mantener los amigos a distancia. Pero nunca puede ser un fin en sí mismo. Esto los

niños no son capaces de valorar y se instalan en el ordenador, consola, tv, durante horas, restando tiempo a su verdadera relación social. Esta es la sobra que debemos evitar.

Hoy en día los mismos medios que ejercen el poder de someternos a esta sociedad de consumo, son los que previenen de los peligros que estos acarrearán. ¡Vaya tela! Solo tenemos que enchufar las noticias en la televisión o leer un periódico para que ellos mismos se vean con el poder de opinar y dar consejos acerca de este nuevo fenómeno que, valga la redundancia, ellos mismos han creado **(ANEXO 3)**.

En fin, si de algo me ha servido este trabajo es para darme cuenta de la capacidad de configuración de las mentalidades que tiene esta sociedad de consumo, que también ejerce una influencia sobre mí. Sin embargo, es la sociedad donde vivo, con su cultura y sus costumbres, con sus pros y sus contras y en la que he realizado mi proceso de socialización. Por ello, soy un completo producto de mi entorno y mi conformismo viene asociado al mismo.

Siempre recordaré una de las frases que me ayudó a entender este trabajo y es que “todos nacemos originales y terminamos siendo una copia”, y es que aunque tratemos de evitarlo, no hay salida, es así.

REFERENCIAS

- Alonso, L.E. (2000). *Trabajo y postmodernidad: El empleo débil*. Madrid: Fundamentos.
- Barroso, I.; Morente, F. (2010). *La socialización. Una introducción a la sociología general*. Madrid: Tecnos S.A
- Berger, P.L; Luckmann, T. (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Contreras, M. (2011) Socialización y escuela. *Centro Universitario de Estudios Superiores Sagrada Familia*, 45-66. [Disponible en (1/05/2013) <http://www.vbeda.com/mcontreras/SOFE/12Materialcomplementario1.pdf>].
- Corrales, M.T. (2006) Educar en el consumo crítico y responsable. *Revista digital "investigación y educación"*, 1-21, 3(26).
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del Aire, Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Destino.
- Fernández, F. (2011). *Sociología de la educación*. Madrid: Pearson Educación.
- Giddens, A. (1998). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Editoriales B.
- Pereira, R. (2011). *Adolescentes en el siglo XXI: entre impotencia, resiliencia y poder*. Madrid: Morata S.L.
- Perez-Agote, J.M. (2012) "Cambio social y educación. Desafíos de la crisis educativa de la modernidad" en Trinidad, A.; Gómez, J. (2012). *Sociedad, familia y educación*. Madrid: Tecnos S.A.
- Riesman, D. (1982). *La muchedumbre solitaria*. Barcelona: Paidós.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la sociología general*. Barcelona: Herder.
- Sánchez, A.M. (2010) Educar en una sociedad de consumo. *Revista de la Educación en Extremadura*, 206-209.
- Sebastián, J. (2012) "Los medios de comunicación, nuevas tecnologías de la información y sus implicaciones en el sistema educativo" en Trinidad, A.; Gómez, J. (2012). *Sociedad, familia y educación*. Madrid: Tecnos S.A.
- Taberner, J. (2008). *Sociología y educación*. Madrid: Tecnos S.A
- Trinidad, A.; Gómez, J. (2012). *Sociedad, familia y educación*. Madrid: Tecnos S.A
- Vanden Zanden, J.W. (1990). *Manual de psicología social*. Barcelona: Paidós.

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta

Esta encuesta la tenéis que contestar de la forma más sincera posible. Es para un estudio y necesito que sea lo más precisa posible. Tomaros vuestro tiempo y ¡ANIMO!

1. ¿Tenéis muchos aparatos electrónicos en casa?

☐ Sí

☐ No

2. ¿Cuántas televisiones tenéis? ¿Cuánto tiempo invertís al día en verla?

¿Qué soléis ver?

3. ¿Tenéis televisión en vuestro cuarto? en este caso... ¿Cuándo la soléis ver?

☐ Si, la suelo ver.....

☐ No

4. ¿Cuántos ordenadores tenéis? ¿Alguno es solo vuestro? ¿Tenéis Internet siempre que queréis?

5. A parte de las televisiones... ¿Qué otros aparatos o juguetes electrónicos tenéis?

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> PSP | <input type="checkbox"/> Ipad o tablet |
| <input type="checkbox"/> Play Station | <input type="checkbox"/> Teléfono movil |
| <input type="checkbox"/> Xbox | <input type="checkbox"/> Ipod o mp3 |
| <input type="checkbox"/> Wii | <input type="checkbox"/> Libro electrónico (ebook) |
| <input type="checkbox"/> Nintendo | <input type="checkbox"/> Otros (indica cual) |

6. ¿Utilizáis el ordenador para temas de clase? en concreto ¿Para qué?

7. ¿Habéis copiado alguna vez de Internet para hacer un trabajo de clase?

- ☐ Sí
- ☐ No

Anexo 2: guía para la entrevista**ENTREVISTA ALUMNOS 5º CURSO 10-11 AÑOS.****EN 3 GRUPOS: DE 8 ALUMNOS****FORMA: ORAL/ GRABACIÓN****1º ITEM:**

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA	NS/NC

2º ITEM:

	1	2	3	4	5	6	7	8

TELEVISIÓN:

1. ¿Qué programas soléis ver en la tele? ¿Os habéis comprado algún juego porque lo habéis visto anunciado en la tele? ¿Qué aparato tenéis casi todos en común? ¿Por qué creéis que lo tenéis todos?
2. ¿Quien ve las noticias o se informa de los acontecimientos a través de alguna fuente? ¿periódico, internet...?
3. ¿Qué opináis de la crisis? ¿Qué está pasando? ¿Alguno sabe contarme alguna noticia de actualidad?

INTERNET:

1. **¿Para qué soléis utilizar el ordenador? si no tuviera internet, sabríais hacer algo con él?**

2. **¿Quién conoce tuenti, facebook o twiter? ¿Cuántos tenéis? ¿sabéis manejarlo? ¿Para qué soléis utilizarlo?**

3. **A parte de las redes sociales, ¿chateáis por otros lados? ¿Quién tiene whatsapp?**

4. **¿Para qué utilizáis principalmente la Tablet? ¿por qué es tan famosa entre vosotros?**

5. **¿ A cuántos os gusta la música? ¿Donde conseguís la música? ¿Estudiáis con música?**

VIDEOJUEGOS

- 1. ¿Cuántos jugáis diariamente a algún videojuego? ¿Durante cuánto tiempo?**
- 2. ¿ Os restringen las horas vuestros padres?**
- 3. ¿Os castigan sin jugar vuestros padres? ¿Cuándo?**

LA FAMILIA

- 1. ¿Os ayudan vuestros padres a hacer las tareas? ¿Y a estudiar?**
- 2. Os controlan vuestros padres lo que veis en la tele, hacéis en el ordenador o chateas por el móvil?**
- 3. ¿tenéis hermanos mayores o pequeños? ¿Os peleáis por el ordenador? ¿Tenéis que compartir las horas?**
- 4. Profesión de vuestros padres. ¿Saben mucho de ordenadores? ¿Os enseñan o os ayudan con los trabajos?**

Anexo 3: noticias relacionadas con la prevención de la sociedad de consumo

Niña de 4 años es adicta a su ipad

La tableta Ipad puede causar adicción tanto en adultos como en niños.

Una niña de cuatro años, adicta al iPad, es la paciente más joven de los Servicios de Adicción a la Tecnología en la clínica de Capio Nightingale, el centro que se está haciendo popular en Londres por sus programas de "desintoxicación tecnológica" en niños y adultos.



La clínica no ha revelado el nombre de la paciente, que vive con sus padres en el sureste de Inglaterra. **El doctor Richard Graham reconoce que se trata de un caso de adicción extrema que ha requerido tratamiento psiquiátrico**, aunque advierte que puede haber "mucho adictos sin diagnosticar a su misma edad" y recomienda a los padres un estricto control del uso de las tabletas y los 'smartphones'.

"En el caso en cuestión, la madre me llamó desesperada diciendo que su hija había desarrollado una obsesión por el iPad y que lo pide constantemente", relata el doctor Graham al 'Daily Mail'. "Llegaba a usarlo tres o cuatro horas al día, y cada vez se mostraba más inconsolable y agitada cuando se lo quitaban".

Usuarios con 20 perfiles en Facebook

El doctor Graham recomendó a los padres que la niña se sometiera al programa de 'digital detox' ideado para pacientes del así llamado Internet Addiction Disorder (IAD), entre los que se han encontrado casos de personas enganchadas durante 36 horas seguidas a la red o usuarios "desdoblados" que llegaban a mantener hasta 20 perfiles simultáneos de Facebook.

"Les dije a sus padres que si la niña no recibía ayuda inmediata para tratar la adicción, iba a tener que ingresar en una clínica a los once años, si no antes", declaró Graham. El psiquiatra londinense **admite un preocupante aumento de casos infantiles** desde que la privadísima clínica de Marylebone estrenó su programa de rehabilitación para tecnoadictos el verano pasado (a 19.000 euros al mes por el tratamiento).

Según una reciente encuesta, más de la mitad de los padres británicos consienten a sus hijos menores de tres años usar las tabletas y los 'smartphones'. Uno de cada siete admite incluso que sus hijos pasan más de cuatro horas jugando con ellas. Los adultos

no se quedan atrás: por término medio chequean el 'smartphone' cada seis minutos. Uno de cada cuatro admite pasar más tiempo 'on line' que durmiendo.

"No dejen el iPad al alcance de cualquiera y en cualquier momento", advierte el doctor Grant a padres e hijos. "Sus potentes colores actúan como reclamo y los niños querrán usarlos a todas las horas. Si reaccionan con rabietas y se vuelven incontrolables sin ellos, es que están desarrollando probablemente una adicción".

"El iPad está matando los juguetes", concluye la autora y especialista en desarrollo infantil Tanith Carey. "Los cerebros de los niños se están reprogramando desde edades muy tempranas para recibir la gratificación instantánea, que es lo que les proporciona a todas las horas la pantalla".

Televisado en las noticias de antena 3: <http://www.abc.es/videos-espana/20130512/consejos-para-evitar-adiccion-2376505738001.html>

Los estudiantes que acceden a diario a redes sociales sacan peores notas

Los estudiantes que acceden a diario a las redes sociales tienen peores resultados en las competencias lingüísticas y matemáticas. Lo mismo ocurre si tienen ordenador en su cuarto o teléfono móvil con internet



"Un **mejor control de los padres** sobre el uso de las **nuevas tecnologías**, un intenso ejercicio de la lectura y las actividades extraescolares como la enseñanza **música y la práctica del deporte** repercuten positivamente sobre los resultados académicos", estos son algunas de las conclusiones de los resultados de las pruebas de Evaluación Diagnóstica del curso 2011-12 realizadas por la Conselleria de Educación en la Comunidad Valenciana

La influencia de la lectura y de las nuevas tecnologías

Cerca de 96.000 alumnos de cuarto de Primaria y segundo de Educación Secundaria fueron evaluados para conocer la situación real en las aulas, los posibles fallos y las materias en las que se debe mejorar.

Las pruebas de evaluación diagnóstica, entre otros aspectos, **valoraron la influencia del tiempo dedicado a la lectura, el uso de las redes sociales, el control del acceso a**

Internet, la posesión del móvil y el tiempo dedicado a la música en los resultados académicos de los estudiantes.

Respecto a los móviles, se reveló que los estudiantes que no tienen teléfono propio presentan mejores resultados y los que tienen móvil con conexión a Internet obtienen peores resultados con 480 puntos en lingüística y 484 en matemática.

De la misma forma, los estudiantes que utilizan el ordenador para conectarse a las redes sociales todos los días de la semana o sin control por parte de las familias obtienen peores resultados que los que lo hacen por ejemplo, solo los fines de semana-

Respecto al control familiar sobre el uso de Internet, los alumnos con un mayor control tienen mejor rendimiento académica. Por el contrario, los estudiantes que no tienen control familiar obtienen resultados menos satisfactorios.

La prueba diagnóstica también evaluó los **hábitos de lectura** entre los alumnos y su influencia positiva en los resultados académicos. En este sentido, los alumnos que leen todos los días de la semana son los que obtienen mejores resultados. En esta misma dirección nos encontramos con el **tiempo dedicado a la música**. Los alumnos que le dedican más de dos días a la semana obtienen los mejores resultados.

Consejos para evitar la adicción tecnológica en niños y adolescentes

Tablets, teléfonos, videoconsolas... son las nuevas herramientas de ocio de niños y adolescentes. Cada vez las usan a edades más tempranas, y están sustituyendo a otro tipo de juegos y relaciones. En Reino Unido trascendió hace unos días la adicción extrema de una niña de 4 años, que incluso necesitó ayuda psiquiátrica para superarla. Los expertos recomiendan enseñar a los niños, ya desde el colegio, a diferenciar la buena y mala utilización de las tecnologías. También los padres deben continuar esta tarea e imponer límites en el uso de estos aparatos. Además, hay que fomentar que los niños apaguen las pantallas, proponiéndoles actividades al aire libre y que les ayuden a socializarse. Deportes, teatro o conciertos son los mejores aliados contra la dependencia tecnológica.

