



# La crianza y los medios

L a c r i a n z a y l o s m e d i o s

## de comunicación social

d e c o m u n i c a c i ó n s o c i a l

## electrónicos

e l e c t r ó n i c o s

Álvaro Posada Díaz

Pediatra puericultor

Profesor de la Universidad de Antioquia

En el entorno en el que se da el proceso de crianza de los niños y los adolescentes están presentes, con un gran poder, los medios masivos de comunicación social (MMCS), cuyo concepto más aceptado es el del manejo de información orientado a la sociedad en general. Los MMCS pueden ser impresos (libros, periódicos, revistas, etcétera) y no impresos (cine, radio, televisión y otros medios electrónicos como computadoras, internet, juegos de video y teléfonos celulares).

La televisión, la computadora, la internet, los juegos de video y los teléfonos celulares tienen en común el hecho de ser MMCS y hacer parte de la telemática, o sea, según la Real Academia Española, un acrónimo del inglés *tele* e *informatics*, que comprende la aplicación de las técnicas de la telecomunicación y de la informática a la transmisión a larga distancia de información computarizada.

La telemática es un conjunto de servicios y técnicas que asocian las telecomunicaciones y la informática, que ofrece posibilidades de comunicación e información, tanto en el trabajo como en el hogar. Agrupa servicios muy diversos, por ejemplo, la telecopia, el teletexto o las redes telemáticas como internet.

La informática o computación es el conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras. La informática combina los aspectos teóricos y prácticos de ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica y comportamiento humano. Los aspectos de la informática cubren desde la programación y la arquitectura informática hasta la inteligencia artificial y la robótica.

En este artículo se analizará la influencia de los MMCS en niños y adolescentes, por lo que es necesario decir que las influencias extrafamiliares de la socialización son las de la escuela, la sociedad de pares y la de los





MMCS. Se debe aclarar que este impacto de los MMCS se mide por encuestas longitudinales que aportan datos correlacionales, pero no relaciones de causalidad, por lo que se debe precisar que lo que se aporta en última instancia son opiniones que resultan de analogías y aproximaciones de contexto.

## Televisión

De los MMCS electrónicos el más difundido y el que más influencia tiene es la televisión. Desde su masificación se ha planteado la necesidad de analizar su influencia en niños, adolescentes y adultos; en casi todos los países hay estudios al respecto.

La televisión es un medio de comunicación social que no requiere que el agente receptor sepa leer, se emite en forma continua y permanente, ha acercado de manera impresionante el mundo y es de muy bajo costo, casi solamente la inversión inicial en la compra del televisor; otra de las comodidades es que para disfrutarla no hay que salir de casa, todo lo cual ha hecho que ella, uno de los grandes inventos del siglo XX, esté en gran cantidad de hogares en casi todos los países del mundo. Se puede decir, sin temor de equivocación, que es el acompañante obligado y a veces único de los niños y los adolescentes.

El análisis de la influencia de la televisión parte de la premisa universalmente aceptada de que sus funciones son: informar, entretener y educar. La tarea analítica es sumamente difícil, pues los resultados no han sido medidos a largo plazo y los instrumentos de evaluación son endeble desde el punto de vista científico. Este análisis se ha caracterizado por dos visiones irreconciliables: la que afirma que todos los males se deben a la televisión y la que hace caso omiso de las relaciones complejas y difíciles de interpretar que se dan entre el medio televisión y los receptores de sus mensajes.

El análisis que atribuye todos los males a la televisión plantea al televidente como un sujeto pasivo, en cuya mente la televisión

inscribe todo lo que se le ocurre emitir, sin posibilidad de defensa y por tanto con una influencia que se califica de nefasta para el desarrollo de los niños. Estos estudios son de corto plazo, con poco número de sujetos expuestos a la influencia y numerosas especulaciones, difíciles de sostener científicamente, que han llevado a que sus resultados sean ridiculizados, sobre todo por los apocalípticos y los indiferentes.

Otro grupo de investigadores tiene su adalid en el autor François Mariet, quien en 1989 publicó el libro *Laissez-les regarder la télé*, conocido en su versión española de 1993 como *Déjenlos ver la televisión*, en el cual asegura que este medio de comunicación social es inocente de todos los males que se le imputan y que, por el contrario, tiene grandes cualidades que les ayudan a los niños y a los adolescentes a desarrollar habilidades que les permiten discurrir mejor por la vida moderna, en especial por la escuela; y ello independientemente de las horas que se le dediquen.

Para Mariet, lo único que hace la televisión es sacar a flote los problemas existentes, originados por otras causas, y, eso sí, producir determinados efectos, en determinadas circunstancias, a determinadas personas. El autor critica a los investigadores integradores diciendo que sus resultados son fruto de interpretaciones acomodadas.

Ni una ni otra manera de hacer el análisis parece válida si se tiene en cuenta la tríada que constituye el problema: las características sociales, reflejadas en la forma política de la televisión; la calidad de lo que se emite y las características de los niños y los adolescentes televidentes. En este último aspecto es fundamental el conocimiento claro y preciso de su crecimiento y desarrollo y de las etapas de este según las edades.

La influencia de la televisión en las personas se produce de dos maneras: la primera, por el hecho físico de la emisión de ondas electromagnéticas captadas por la vista y el oído, y





la segunda, por las características del emisor y de lo emitido.

Desde el punto de vista físico, la televisión consiste en la transmisión y recepción a distancia, por vía electrónica, de imágenes de cosas fijas o móviles, con una frecuencia de emisión de veinticinco a treinta imágenes por segundo, para aprovechar la capacidad de la retina para retener imágenes. Cuando las ondas electromagnéticas de la televisión son captadas por los ojos y los oídos, son trasladadas por los nervios correspondientes a la corteza cerebral, en la cual producen efecto hipnótico, que es la base de la influencia para inducir al consumismo, esto es, el consumo de toda suerte de cosas innecesarias.

Otra acción bien conocida sobre la corteza cerebral, en el momento de ver televisión, es la creación de un estado mental menos alerta que el ordinario, con la posibilidad de producir disminución de procesos de atención, análisis y memoria inmediata, entre otros. Al ver televisión se limita el uso de algunos de los órganos de los sentidos y se da privilegio al uso de la vista y la audición, lo que produce desconexión respecto del ambiente, de los demás y de sí mismo, es decir, todas las posibilidades sensoriales quedan al servicio de la recepción de la influencia de la televisión.

Existe una relación inversa entre el tiempo que se pasa frente al televisor y la actividad eléctrica de la corteza cerebral, lo que dificulta el pensamiento organizado; también hay cambio de los procesos de asociación selectiva por procesos de asociación no selectiva y sin propósitos, lo cual se traduce en reacciones más lentas ante emergencias en el momento de ver televisión; se especula que en niños y adolescentes que usan excesivamente la televisión este se pueda convertir en el modo de reacción usual cuando no están viendo televisión.

Una de las grandes preocupaciones sobre la violencia es la de que los niños escolares consideren que el mundo violento de la televisión sea el retrato de la vida cotidiana y que, por lo tanto, el

mundo en que les toca vivir sea un mundo malo, con la correspondiente desesperanza.

Las imágenes televisivas son emitidas tres veces más rápidamente que lo que las puede procesar la corteza cerebral. De aquí surge la hipótesis de la existencia de un *banco de memoria cerebral* en el que se almacenarían imágenes que podrían ser las responsables de patrones de respuesta ante situaciones ocurridas con posterioridad.

Este es uno de los asideros para explicar en parte los comportamientos violentos de los que usan excesivamente la televisión y que, además, tienen predisposición a la violencia; en los que no tienen tal predisposición, por el contrario, la violencia emitida podría servir de catarsis (salida imaginaria a tendencias agresivas) mediante procesos de identificación y proyección.

Se puede resumir diciendo que la televisión produce en la corteza cerebral un efecto de formateo, para usar la analogía con la informática, es decir, prepara la corteza cerebral para recibir la información.

Por otra parte, el *flicker effect* (efecto titilante) ha sido señalado como desencadenante de convulsiones, pero se ha observado que esto solo sucede en niños predispuestos que no estén en tratamiento.

La televisión disminuye el tiempo y modifica el patrón normal de sueño de los niños y los adolescentes; se le ha atribuido aumento de las pesadillas, con contenido similar al de los programas que ven.

Se analizará la influencia de la televisión en el crecimiento y desarrollo de los niños y los adolescentes.

### Influencia de la televisión en el crecimiento de niños y adolescentes

En el campo del crecimiento las influencias más notorias de la televisión son sobre la postura corporal y la marcha y sobre la calidad de la nutrición. La costumbre de ver televisión





en posición boca abajo (acostados sobre sus rodillas y sus codos) por largo tiempo, puede dificultar el proceso de adquisición de la postura normal en niños y adolescentes. La posición ergonómica para ver televisión es la de sentado con las rodillas más altas que las caderas y la columna recta.

Los *alimentos chatarra*, o comidas rápidas, que son de un alto contenido de grasas, azúcares y sal y de bajo contenido de elementos menores, son los favoritos de los niños, adolescentes y padres para consumir frente al televisor, lo cual puede distorsionar el patrón alimentario y convertir el comer, no en el acto placentero que debe ser, sino en un vulgar acto de engullir con el único propósito de llenar y con la posibilidad de malnutrir.

Los estudios sobre el hábito de ver televisión y la posibilidad de adquirir obesidad son contradictorios: si se piensa en un grupo de gordos con gran cantidad de refrescos y *snacks* al frente de un televisor, parecería fácil suponer que el abuso de la televisión (teleabuso) lleva a la obesidad, pero probablemente las mismas causas del teleabuso, como el no tener otras cosas que hacer, son las de la obesidad. Lo que sí es claro es que el teleabuso, como otros usos abusivos, conduce al sedentarismo, que es el principal problema de salud de los humanos en el siglo XXI.

Algunos estudios han pretendido atribuir daños a la visión por ver televisión en exceso, pero ninguno de ellos ha podido demostrar nada distinto al cansancio que se produce cuando la vista se fija por un largo tiempo en un punto. Es necesario recordar que los niños solo adquieren la agudeza visual normal del adulto a los cinco años, por lo cual, antes de esta edad se tienen que acercarse mucho al aparato receptor; cuando este acercamiento es excesivo, podría ser indicador de un defecto visual.

La audición normal se da en un rango de hasta 85 decibelios, frecuencia de una calle congestionada, que raramente es sobrepasada al ver televisión, por lo que es imposible el

daño del nervio auditivo, con sordera, por este mecanismo, excepto en el caso de los adolescentes que ven los canales musicales de la televisión por cable con audífonos, con volumen de discoteca (más de 110 decibelios) y sin el descanso correspondiente, que debe ser por un tiempo igual o mayor al doble del tiempo de exposición, con el fin de que el daño al nervio auditivo sea reversible.

### Influencia de la televisión en el desarrollo de niños y adolescentes

La televisión tiene al niño y al adolescente como receptores de mensajes a los que les propone modelos y conductas televisivas acerca de todas las metas que deben construir y reconstruir y la resiliencia que deben tejer en todas sus etapas de desarrollo; además, los invita a la pasividad y al conformismo con preocupación por lo inmediato, como consumidores de productos y entretenimiento; ofrece implícita, no explícitamente, una determinada visión del mundo (una propuesta de vida) a niños y adolescentes, que tienen una estructuración determinada en la casa y alimentada por la cultura correspondiente, que a su vez es modificada por la televisión.

Cuando alguien recibe mensajes televisivos (mensajes prototípicos) hace un ejercicio de lectura de estos signos, que es lo que se ha llamado *capacidad negociadora* (manera de hacer la lectura de los signos), y que lleva a una decodificación y a un juicio moral sobre los mensajes recibidos.

El proceso de lectura de los signos implica: denotar (percepción directa del conjunto de códigos de la emisión), connotar (establecer relaciones entre los signos y asignarles un valor determinado), aprehender la realidad del signo y actuar en consecuencia (toma de posición).

La *capacidad negociadora* depende de la etapa de desarrollo por la que se discurre, del estado de construcción de las metas de desarrollo humano integral y diverso, del tejido de resiliencia y de la clase de mediadores de





socialización familiares, escolares y sociales que intervienen en la recepción de mensajes (circunstancias personales, familiares, socioeconómicas, regionales, etcétera) y que en última instancia son reforzadores o debilitadores de la *capacidad negociadora*.

Mientras más sólida sea la *capacidad negociadora*, mayor es el beneficio que se podrá obtener de este medio; mientras menos sólida sea, mayor es el daño que se podrá sufrir, por lo que los niños que se consideran más influenciados negativamente por la televisión, por tener una menor *capacidad negociadora* son: los más pequeños, los más pobres, los menos inteligentes, los que tienen menos recreación y los que tienen menos diálogo con padres y maestros.

Como es claro, el motor del desarrollo y de la construcción y reconstrucción de las metas de desarrollo humano integral y diverso y del tejido de resiliencia en niños y adolescentes es el juego, por lo cual la televisión, cuando se usa en exceso, podría entorpecer esta importante actividad y modificar el desarrollo infantil y adolescente; es, pues, necesario que los adultos procuren que el niño juegue y no permitir que, como dice el comunicador colombiano José Samuel Arango, la televisión juegue con ellos.

La influencia de la televisión en el desarrollo de niños y adolescentes depende de la calidad de las propuestas televisivas, la *capacidad negociadora* de quienes reciben las propuestas y la cantidad de tiempo que se dedica a ver televisión, pues como dice José Samuel Arango, la nocividad de la televisión está en relación directa con su uso, al igual que los alucinógenos.

### *Televisión y socialización*

La socialización del niño y el adolescente, que es la razón de ser de la crianza, es el proceso por el cual estos se convierten en sujetos culturales específicos; los agentes socializadores son la familia, la escuela y los MMCS; entre estos últimos, la televisión tiene

un papel preponderante como el medio más poderoso de todos.

El agente socializador por excelencia es la familia; es en su seno en el que se establecen los valores y el criterio con el que el niño entra a *negociar* las propuestas de la televisión y de otros MMCS. A continuación se analizarán algunos de los mediadores de socialización y su relación con la *capacidad negociadora*; para el análisis, se tendrán en cuenta los criterios del investigador mexicano Mario Martínez Alvarado.

*Mediadores familiares.* Entre los mediadores de socialización familiares que tienen influencia en la *capacidad negociadora* figuran el patrón de comunicación familiar, la agenda de actividades familiares, el patrón disciplinario y la actitud de la familia respecto a su función mediadora en relación con los MMCS.

El patrón de comunicación familiar llamado *conceptual*, en el que predomina el intercambio de ideas y conceptos, hace que los niños vean menos televisión y que, cuando la ven, sean más selectivos en la escogencia de la programación; por el contrario, el patrón llamado *social*, en el que hay mayor receptividad a ideas y conceptos nuevos, favorece la tendencia a ver más televisión y a centrar el diálogo sobre la programación televisiva habitual.

El patrón disciplinario llamado *inductivo* (por convencimiento) hace que los niños sean menos susceptibles a los mensajes comerciales; al contrario, el de *sensibilización* (represivo) facilita que los niños creen más lo que ven en la televisión.

La actitud familiar respecto a su función mediadora en relación con la televisión se puede clasificar en: permisiva: no hay preocupación por la influencia; de preocupación por el tiempo que los niños y adolescentes dedican al medio; activa: se toma parte activa en la recepción, y represiva: se limita en exceso o se prohíbe totalmente ver televisión. Las familias con actitud activa son las más efectivas reforzadoras en la *capacidad negociadora* de



niños y adolescentes; las demás usualmente son debilitadoras de esta capacidad.

*Mediadores escolares.* Los mediadores de socialización escolares con influencia en la clase de *capacidad negociadora* de niños y adolescentes son: el patrón socializante, el método pedagógico y la posición de los maestros en relación con la interacción de la televisión y la escuela.

El patrón socializante autoritario (socialización para obedecer, ser respetuoso de los demás y diligente en las tareas) hace que los niños y los adolescentes le den legitimidad acrítica a noticieros, telenovelas y personajes de la televisión; lo que no sucede con los niños que se desenvuelven dentro de un patrón orientado al liderazgo.

El patrón pedagógico correspondiente a la pedagogía activa (preparación expresa para la argumentación y la *negociación*) hace que los niños refuercen notablemente su *capacidad negociadora*; por el contrario, el de la pedagogía tradicional tiende a que niños y adolescentes sean menos críticos y más débiles en su relación con la televisión.

Los maestros que propician en la clase la discusión acerca de los mensajes de la televisión, así como su opinión en esta discusión, refuerzan notablemente la *capacidad negociadora* de niños y adolescentes.

*Mediadores sociales.* Los mediadores de socialización son: el estrato social, la cultura, el nivel educativo de los padres y su actitud en relación con la educación.

Las familias de los estratos medios suelen ser más conscientes de la influencia de la televisión y de la necesidad de reforzar la *capacidad negociadora* de niños y adolescentes, en estrecha relación con los otros mediadores mencionados, y con tantas variaciones que se hace imposible delinear un bosquejo general de la relación de estos mediadores por separado.

*La televisión y la lectura.* Uno de los campos de discusión notable en los últimos años es el

daño que la televisión puede producir en niños y adolescentes que por ver televisión tienen menor posibilidad de obtener los innegables beneficios de la lectura en la socialización.

En esta discusión se suele tener en cuenta solo la comparación entre el libro y la imagen televisiva y no otros factores que impiden que la lectura de niños y adolescentes sea todo lo deseable que debe ser, como el costo exagerado de los libros y la falta de programas de inducción al hábito de lectura. No parece, pues, necesario enfrentar estos dos poderosos MMCS, sino, por el contrario, hacer todo lo posible por que estén simultáneamente al servicio pleno de los niños y los adolescentes.

*La televisión y las metas de desarrollo humano integral y diverso y el tejido de resiliencia.* En la medida en que el niño avanza en su crecimiento y desarrollo, busca afanosamente la construcción y reconstrucción de metas como autoestima, autonomía, creatividad, felicidad, solidaridad y salud, con el fin de tejer resiliencia, es decir, es su propio gestor en la socialización. En relación con la televisión, según los contenidos de los programas ofrecidos, se podría fomentar o entorpecer la construcción y reconstrucción de dichas metas y el tejido de resiliencia.

Una televisión con un contenido específicamente diseñado para el efecto podría ayudar en la construcción y reconstrucción de la autoestima, si muestra a los niños y adolescentes en su dimensión de personas significativas; de la autonomía, si hace énfasis en el autogobierno; de la creatividad, si muestra la posibilidad real de solucionar problemas; de la felicidad, si muestra una visión optimista de la vida; de la solidaridad, si exalta los valores de la propia sociedad, y de la salud (meta integral) si contribuye a tener el estado óptimo para desempeñarse como personas, para ejercer plenamente el proceso vital humano.

Todo lo anterior, en función de tejer resiliencia, que es el objetivo último de todas las prácticas de crianza, de la socialización. Es claro



que los mensajes *prototípicos* de programas que en su diseño no tengan en cuenta estas directrices pueden entorpecer la construcción de las metas y el tejido de resiliencia, que es lo que parece suceder con la mayoría de los contenidos de la televisión en países como Colombia.

*La televisión y la escuela.* En casi todos los estudios se ha encontrado que en el mundo occidental los niños de dos a doce años ven en promedio tres horas diarias de televisión; por este solo hecho, o por los verdaderos casos de teleabuso, el bajo rendimiento escolar, cuando se da, se atribuye a la televisión, pues a su consumo se le imputa el escaso tiempo que se le dedica a los deberes escolares.

Con esta premisa se ha querido plantear un divorcio entre la escuela y la televisión, que a todas luces es absurdo, pues para el análisis no se tienen en cuenta otros factores propios de la escuela y del hogar que también inciden en el rendimiento escolar, ni mucho menos la importancia que este medio de comunicación social tiene como auxiliar de educación, cuando es bien utilizado, tanto en el entorno escolar como en el familiar.

El sistema escolar está en mora de aprovechar los inmensos recursos pedagógicos que ofrece la televisión para la transmisión de conocimientos y la inculcación de valores, además del inmenso filón que se tiene para estimular la creatividad, si los niños y los adolescentes *hacen televisión*; hacer televisión es utilizar equipos verdaderos o de imitación para hacer guiones, escenas y programas enteros que se discuten en grupo y que ayudan a reforzar la *capacidad negociadora* de los niños y los adolescentes, lo que a su vez los ayuda a ser más críticos ante lo que los maestros ponen a su consideración.

Otro aspecto primordial es dedicar un buen tiempo en la escuela para el análisis de lo que niños y adolescentes ven en la casa, no para orientar hacia determinada clase de programas, sino para el mencionado refuerzo de la

*capacidad negociadora*, lo cual se constituye en una cátedra tendiente al buen manejo de los MMCS.

## La televisión al servicio de la gente

En todo el mundo hay una gran preocupación por la influencia de la televisión, en especial en los niños y los adolescentes, sobre todo por el desperdicio de su inmenso potencial educativo.

Muchos estudios, con las dificultades de interpretación ya señaladas, muestran que en los niños de cinco a once años (población más vulnerable) se pueden producir efectos indeseables cuando la televisión se convierte en el principal acompañante en el proceso de crianza, por lo que se le ha llamado *niñera cibernética*.

Entre los efectos indeseables que con más insistencia se le señalan al teleabuso están la disminución de tiempo para actividades que requieren que los niños y los adolescentes estén en acción, como el juego, el ejercicio y los deportes, lo que los podría llevar al sedentarismo y a que conversen e intercambien opiniones con menor frecuencia.

Un análisis publicado en Holanda en 1995 muestra que diez de diecisiete estudios efectuados en los cuarenta años anteriores llegaron a la conclusión de que la televisión afecta negativamente en grado sumo a niños y a adolescentes, en especial en el campo de la creatividad.

En un estudio llevado a cabo en Colombia en el decenio del ochenta por la profesora María Josefa Domínguez, basado en entrevistas a 6000 niños de cuatro a doce años de edad, 750 padres de familia y otros tantos maestros, se encontró que los niños tienden a identificarse notoriamente con los personajes ficticios de la televisión, en comportamientos, actitudes y en vocabulario, que suele ser de mala calidad, sobre todo en los doblajes,

Además, fue llamativo el hecho de que este medio de comunicación, el preferido de los niños,





no propicia la identidad personal y nacional; refuerza la agresividad; favorece la violencia; disminuye el tiempo de juego; induce al consumismo irreflexivo y presenta el dinero y los bienes materiales como valores supremos.

El investigador colombiano Gustavo Castro Caycedo ha hecho énfasis en que la televisión transmite gran cantidad de mensajes que estimulan la violencia física y psicológica, y la pérdida de la moral y los valores, lo que la convierte en reforzadora e instructora de comportamientos violentos y hasta criminales.

Los hechos negativos mencionados han llevado a que se planteen respuestas extremas como las de los que pretenden, así sea románticamente, abolir la televisión o instalar el llamado chip de censura, un dispositivo electrónico que se pone en los televisores con el fin de bloquear programas específicos (con mensajes de sexo y violencia, por ejemplo).

Si bien no se puede caer en el campo de lo impracticable, el análisis de lo perjudicial que puede ser la televisión para niños y adolescentes, así como el conocimiento de su proceso de crecimiento y desarrollo, permite colegir que son necesarias acciones dirigidas a que en todos los momentos en que estén frente al televisor, los niños y los adolescentes saquen el mejor partido en beneficio de su desarrollo y de la construcción y reconstrucción de las metas mencionadas y de su tejido de resiliencia.

Las acciones para poner la televisión al servicio de la gente son de carácter estatal, familiar y personal y están en relación con lo que es la televisión en cada país, la calidad de lo que se emite y la clase de niños y adolescentes que se tenga y con los cuales se debe tratar de construir una pedagogía para ver televisión que conduzca a reforzar su *capacidad negociadora* en relación con los mensajes que se reciben.

### Función del Estado

El Estado, que es el responsable último de la televisión, es el que mediante leyes y normas reglamenta el uso y el contenido de la misma,

tarea para la cual es necesario tener en cuenta uno de los manifiestos de la *Asociación Internacional de Televisión Educativa*: *Es pues, necesario crear las condiciones adecuadas para que contribuya, de manera auténtica y activa, a la realización de los valores esenciales de la humanidad*, que es, ni más ni menos, la afirmación de que la televisión sí puede y debe educar.

Desde 1979, en algunos países, Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia, Italia, Holanda, Canadá, Perú, Argentina, México, Alemania y España, en su orden, se han dedicado canales específicos a niños y adolescentes, con programaciones generales o especializadas, dibujos animados, por ejemplo. Del mismo modo, en la mayor parte del mundo, la televisión para los niños se emite en franjas, en horarios en que los niños no están en la escuela y que, a pesar de la reglamentación existente, son periódicamente utilizados por los programadores para otra clase de televisión.

La televisión colombiana, que se inició en 1954, es un inmenso negocio de carácter mixto, modelo en el que el Estado, propietario y administrador de las frecuencias, arrienda los horarios, los particulares hacen los programas y la publicidad los sostiene; este modelo, en el que el Estado regula y censura cada uno de los canales existentes, es todavía más sui generis si se tiene en cuenta que la programación se otorga por franjas en las que siempre hay *enfrentados*: noticiero contra noticiero, telenovela contra telenovela, etcétera, lo cual disminuye las opciones de escogencia.

El modelo se ha visto modificado por la creación, desde 1985, de canales regionales, locales e inclusive parroquiales; por la televisión por cable y por antena parabólica; estas dos últimas, si bien no están al alcance de todos, sí lo están para un sector de población numéricamente significativo y tienen el inconveniente de que no están sometidas a la reglamentación general sobre televisión.

En Colombia hay una notoria presión ciudadana para que se dé un viraje hacia la





televisión educativa y se proteja a los televidentes de los posibles efectos dañinos de la televisión comercial. Como resultado se emitió la Ley 182 de 1995 (*Estatuto Orgánico de la Televisión*) que establece como su organismo principal al Consejo Nacional de Televisión, el cual, además de los artículos de la Ley, cuenta con recomendaciones precisas de programadores colombianos, emanadas del *Foro sobre Televisión y Responsabilidad Social*, efectuado en marzo de 1995 en Santafé de Bogotá.

La Ley, además, dio las bases para la creación de una verdadera televisión educativa, mediante la creación de un canal de cobertura nacional, que empezó a funcionar en diciembre de 1995 y pretende reforzar la clara tendencia educativa de los canales regionales.

### Función de los programadores

En casi todo el mundo se ataca a los programadores de televisión por haber llegado a la confusión entre libertad de información y libertad de conducta, con lo cual han marcado una línea general de la calidad de la televisión: grandes dosis de sexo y violencia para vender los productos que sostienen económicamente esta televisión.

En Colombia, la calidad de los programas se ve afectada por el modelo en sí, que no es tan rentable como en países como Brasil, con modelo de televisión privada, lo que disminuye notablemente las posibilidades de inversión, en desmedro de la calidad. La programación de la televisión no tiene articulación orgánica discursiva, sino que en ella se salta de un programa a otro, dependiendo siempre de las encuestas de sintonía (*rating*), que miden lo que la gente ve, pero no lo que le gusta.

Esta manera de determinar lo que se emite ha llevado a que a pesar de que tiene algunos programas para niños y adolescentes, otros de humor y pocos, muy pocos, musicales, deportivos y didácticos, así como noticieros, la televisión colombiana tenga en su contenido recreativo, que es la gran mayoría de lo que se

emite por los canales comerciales, fundamentalmente sexo, violencia y lo que en Estados Unidos se ha llamado *trash TV* (televisión basura), modalidad inventada allí mismo por Gerald Rivera en la cual los personajes víctimas o victimarios de la violencia en todos los campos exponen sus testimonios, y los presentadores y el público dan sus “opiniones” al respecto (*talk show*).

Los años finales del siglo XX y los primeros del XXI se han caracterizado por la emisión de una clase de programa llamado *realiti* (calco del inglés *reality show*), que es un formato audiovisual que ha cambiado la forma de hacer y ver televisión y se ha convertido en el mejor negocio de este MMCS.

Este formato que muestra como espectáculo distintas clases de sucesos, rarezas, tragedias, peculiaridades personales, problemas vitales, etcétera, pretende una *telerealidad* (*televisión real*) por medio de la combinación del documental con la ficción y el entretenimiento, en la que los participantes, que están en un ambiente separados de sus familias y de sus sitios habituales de vida, compiten por jugosos premios y son seguidos en todo momento por cámaras que los graban para luego ser pasada esta grabación por la estación correspondiente.

La mayoría de ellos son diseñados para adultos, pero muy vistos por niños y adolescentes, dado que se pasan a principios de la noche. En Colombia aún no se hacen estos programas dirigidos específicamente a niños y adolescentes, como sí se hacen en países desarrollados, en los que según estadísticas recientes se observa declinación en la sintonía de esta clase de programas.

Por todo lo explicado, se ve con claridad que la interacción de la televisión y los televidentes empieza antes de encender el televisor y continúa después de apagarlo. Esta situación, que se puede llamar, sin lugar a dudas, aberrante, ha hecho que padres, maestros, asociaciones de usuarios, grupos religiosos, organizaciones políticas, etcétera, propugnen por que los programadores





se hagan conscientes de su responsabilidad social y emitan una televisión para la familia, que se pueda ver en común, y que, por tanto, cumpla las funciones que tiene este poderoso medio de comunicación social.

Como respuesta de los programadores, se tienen algunos casos de autocensura o de censura presionada por patrocinadores que retiran la *pauta* publicitaria en protesta por el contenido de ciertos programas; también se recurre al desplazamiento de algunas emisiones a horarios en los que teóricamente los niños no ven televisión y a emitir un aviso absurdo en el que se traslada la responsabilidad a los padres y a los adultos acompañantes de los niños y los adolescentes.

También, en el intento de asumir su responsabilidad social, las programadoras del Estado colombiano se han preocupado por hacer promoción y prevención de la salud mediante la utilización de comerciales y del formato de telenovela. Esta experiencia, que hace parte de los proyectos de educación y comunicación del Ministerio de Salud, se hizo en 1994 y resultó altamente positiva; fue premiada internacionalmente y acogida por la Televisión Educativa Iberoamericana, por lo cual la telenovela se emitió en España y otros países latinoamericanos. La ciudadanía espera con gran expectativa la continuación de esta experiencia piloto.

### Pedagogía de la televisión

Como las acciones del Estado y los programadores no son suficientes para que la televisión esté al servicio de la gente, pues en muchas ocasiones van en su detrimento, y dado que los televidentes tienen *capacidad negociadora* en relación con los mensajes televisivos, es necesario establecer además una pedagogía para ver televisión.

Esta pedagogía busca que los televidentes puedan defenderse de los mensajes negativos y aprovechar los positivos, mediante el reforzamiento de la *capacidad negociadora*

(competencia comunicativa), y propende a que quienes ven televisión se conviertan, como dice María Josefa Domínguez, en *activos, creativos, propositivos y críticos*.

El fin fundamental de la pedagogía de la televisión es la modificación de la lectura de los signos emitidos; la modificación consiste en hacer que esta lectura sea dinámica y consciente. No es, pues, una simple tecnología educativa: es un medio de re-crear la realidad en un contexto sociocultural determinado.

### Lectura dinámica de los signos

La lectura dinámica de los signos consiste en propiciar que los mensajes *prototípicos* que emite la televisión se conviertan en conceptos lógicos útiles para la construcción y reconstrucción de las metas de desarrollo humano integral y diverso y el tejido de resiliencia, así como de los valores objetivos de convivencia social y de la nacionalidad de niños, adolescentes, adultos y viejos.

Como ya se mencionó, el primer paso en la lectura de los signos es la denotación, concepto objetivo; la lectura dinámica denotativa mediante el ejercicio de los sentidos hace que el mensaje televisivo sea visto con detalle y en su totalidad, con lo cual se tiende a la educación para la objetividad, con la realidad real, no la televisiva, como marco de referencia.

El siguiente paso en la lectura de los signos es la connotación, concepto subjetivo; la lectura dinámica connotativa implica que la percepción de la realidad del signo emitido por la televisión se hace en consonancia con la etapa de desarrollo y el estado de construcción de las metas y el tejido de resiliencia de los niños y los adolescentes. Con esta forma de lectura se tiende a una educación para la subjetividad, con la cual los niños y los adolescentes podrán justipreciar los hechos positivos y los negativos, sin dejarse imponer la connotación que les ofrece la televisión.

En la lectura de los signos, luego de denotar y connotar, se reflexiona; la reflexión dinámi-





ca permite analizar la realidad en todos sus aspectos: origen, causas, relaciones, etcétera, con lo cual los niños y los adolescentes podrán descubrir la verdadera intención del emisor, sin limitarse a decir “me gusta”, “es bonito” o “es horrible”, para avanzar a descifrar la razón de sus manifestaciones espontáneas y rectificar sus juicios instintivos; así podrán desechar las inducciones entorpecedoras y aprovechar los mensajes que tienden a favorecer la construcción y reconstrucción de sus metas de desarrollo y el tejido de su resiliencia.

Cuando se ha hecho la lectura denotativa, connotativa y reflexiva, se pasa a tomar un compromiso, se entra en acción, se toma una posición que, si surge de un ejercicio dinámico de lectura, no es necesariamente la que ofrece el emisor. Con esta acción comprometida, asumida libremente, los niños y los adolescentes pueden ejercer su función de agentes de cambio y construir sus metas de desarrollo, en especial la creatividad.

De todo lo anterior surgen numerosas recomendaciones para los adultos, tendientes a asegurar que la televisión sirva a niños y adolescentes, y no estos y aquellos a la televisión, de tal modo que sean los adultos, no los niños y los adolescentes, quienes impartan las reglas y manejen el control. A continuación se exponen algunas de las más útiles:

- Tener muy en cuenta que la gran mayoría de las experiencias valiosas se dan cuando se está en actividad y en convivencia con otras personas
- Dada la necesidad de evitar que el niño se distraiga de su gestión en el desarrollo en los primeros cuatro años, no es recomendable que vea televisión durante esta época
- Participar en todas las instancias necesarias para ser los líderes en la definición de políticas de televisión, como por ejemplo, en asociaciones de televidentes que cumplan labores de vigilancia de la calidad
- Enseñar a los niños desde pequeños otras actividades para los ratos de ocio, como lectura, pintura, juegos, ejercicio y deportes
- Hacerse cargo de su función en la socialización de los niños y los adolescentes y no permitir que la televisión lo haga por ellos
- Limitar el tiempo que los niños y los adolescentes dedican a ver televisión y a utilizar juegos de video a máximo el 50% del tiempo libre, no más de noventa minutos diariamente, e inducirlos a utilizar el tiempo libre en otras actividades individuales y familiares. Lógicamente, esta limitación debe ir paralela con la misma limitación que se deben autoimponer los adultos; muy difícil hacer niños y adolescentes televidentes conscientes en medio de adultos que usan excesivamente la televisión
- Procurar que los niños no vean televisión, sino programas de televisión, siempre acompañados con adultos que estén en posibilidad de reforzar su *capacidad negociadora*, mediante el diálogo permanente alrededor de lo que se ve, es decir, ejerciendo la lectura dinámica de los signos, para lo cual es imperativo que los adultos se eduquen para tal menester
- Mirar televisión activamente, jugando. Por ejemplo, cuántas veces se usa la palabra amor o cuántos disparos hay en un programa
- Con toda la seriedad del caso, asumir la tarea de defender la postura corporal actual y futura de los niños y adolescentes, induciéndolos a que no adopten posiciones anormales para ver televisión
- Inducir a los niños y a los adolescentes a parpadear con frecuencia y a desviar la vista de la pantalla periódicamente
- Ser conscientes de la importancia de que los niños y los adolescentes coman y duerman bien y en el sitio pertinente, con el fin de que el ver televisión no se convierta en generador de hábitos inadecuados para estas actividades, por lo cual no se debe permitir que los niños vean televisión inmediatamente antes de dormirse ni, mucho menos, utilizarla como inductora de sueño
- Comprometerse en la labor de la escuela con los niños y hacer que el uso de la televisión vaya al lado de la responsabilidad escolar, sin que la sustituya
- Cuidarse de utilizar la televisión como medio para otorgar premios o imponer castigos





- Cuando los niños tengan capacidad de hacerlo, escoger con ellos los programas que se van a ver en conjunto. Se debe tener en cuenta que el contenido de los programas sea favorecedor del discurrir por las distintas etapas de desarrollo y de la construcción de las metas de desarrollo humano integral y diverso y el tejido de resiliencia de todo niño y adolescente. Para poder hacer esto, es necesario que haya un solo televisor para la familia, pues de lo contrario, es imposible.
  - Aprender a sacrificar los adultos sus programas favoritos cuando estén con los niños y adolescentes y sean de los que están en los canales u horarios inconvenientes para ellos.
- Procesadores de palabras
  - Hojas de cálculo
  - Bases de datos
  - Programas instructivos
  - Programas para uso de internet
  - Juegos

Cuando se habla de influencia de computadoras se suele mencionar que los niños que manipulan aparatos aprenden con mayor facilidad nociones como derecha/izquierda, arriba/abajo, encender/apagar, relacionándolas con palabras escritas como *on/off*, encendido/apagado, *enter*, *next*, siguiente, etcétera.

Sobre el uso de la computadora con procesadores de palabra, hojas de cálculo, bases de datos y programas instructivos hay centenares de publicaciones que respaldan sus beneficios en la escuela, hasta el punto de que se afirma que las computadoras no solo son útiles para enseñar, sino para ayudar a pensar en formas nuevas.

En realidad, las preocupaciones por la influencia de la exposición a los niños y adolescentes a las computadoras son por la exposición a internet, pues la utilización de esta se hace fundamentalmente en computadoras; por las desigualdades sociales que propicia el no tenerlos y por los videojuegos que se desarrollan en ellas.

El tener computadora no es imprescindible para un niño o un adolescente, pero el no tenerla puede dejar rezagados y en desventaja a algunos por carecer de habilidades necesarias para cumplir funciones específicas en la vida moderna que requieren el uso de computadoras en algunos trabajos. Además, es posible que se tenga computadora en la escuela, pero no en la casa, creándole a los niños y adolescentes conflictos en su relación con los padres.

### Recomendaciones

Si se entiende que la computadora puede ser un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales como entendimiento, participación, ocio, creatividad e identidad,

En las relaciones de los niños y los adolescentes con la televisión se trata pues, de no mirar este medio de comunicación social como un enemigo, ni mucho menos como un enemigo al que se necesita vencer. Se trata de que mediante la acción mancomunada del Gobierno (tipo de televisión), las programadoras (calidad de lo que se emite) y sobre todo del agente socializador por excelencia, la familia (clase de televidente), se logre encontrar el equilibrio exacto para obtener los beneficios que la televisión tiene y evitar sus potenciales daños.

### Computadora

Es un dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información. Es necesario aclarar que la computadora facilita considerablemente algunas tareas, pero la persona que la usa es la que piensa, elige, toma decisiones, analiza e investiga. Es tecnología moderna, que como todas ellas, tiene la potencialidad de influir en las relaciones de crianza de los niños y adolescentes.

Por su capacidad de gestión, las computadoras también pueden cumplir las funciones de información, educación y entretención, para lo cual utilizan:





evitando que se convierta en satisfactor inhibitorio de esas mismas necesidades, es necesario tomar todas las medidas políticas necesarias para lograr el acceso de todos los niños y adolescentes a la tecnología más avanzada de computadoras y no al uso de máquinas obsoletas que sean recogidas en empresas que ya no las utilizan y que se acondicionan para el uso de niños y adolescentes que no los pueden comprar.

Además, se debe reforzar el alfabetismo acerca de los MMCS electrónicos desde la sana interacción con los adultos en la familia, la escuela y la sociedad.

## Internet

Internet es la interconexión por línea telefónica, fibra óptica o enlaces por radio de redes informáticas que permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente. Esta tecnología, expresión clara de la telemática, se refiere a una interconexión de carácter planetario y abierta al público, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También hay sistemas de redes más pequeños llamados *intranet*, generalmente para el uso de una organización única.

Es un fenómeno que se intuyó desde 1945 y estalló en 1993 como paradigma de las nuevas tecnologías, impactando en todos los ámbitos de la sociedad, transformando el quehacer diario, la dinámica de la economía y la cultura. En Colombia, a finales de 2003, según la Comisión de Regulación de Telecomunicaciones, 6,9% de la población estaba conectada a internet.

Internet, por su carácter eminentemente interactivo, no es un solo entorno, sino varios:

- La *World Wide Web* o simplemente la *Web*
- El correo electrónico
- Los foros de discusión asíncronos
- Las charlas sincrónicas (*chat*, teleconferencias)
- Diarios personales (*weblog*)

Según el matemático y filósofo español Javier Echeverría hay tres espacios sociales. El primero, la naturaleza, el segundo las ciudades y el tercero, el posibilitado por tecnologías diversas: teléfono, televisión, redes telemáticas, dinero electrónico, videojuegos, multimedios y realidad virtual.

Como dice Patricia Wallace en la primera frase de su libro *La psicología de Internet, Desde una oscuridad casi total, internet se ha introducido con gran rapidez en nuestras vidas*. Las investigaciones sobre la influencia de internet adolecen de las mismas dificultades de interpretación que las sobre televisión, y se ha delimitado en el campo de la separación de lo que ocurre en la vida real, entendida como cualquier persona o cosa que no esté en la red y la vida en el ciberespacio (ámbito artificial creado por medios informáticos).

Vale la pena aclarar que *ciber* es un elemento compositivo que significa cibernético, término que llegó al español del griego *arte de gobernar una nave* por la vía del inglés *cybernetics*, que significa, según la Real Academia Española, estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología.

Como se ha afirmado en distintos coloquios, internet es una red de comunicaciones en la que si tienes algo interesante que comunicar puedes decírselo a todo el mundo y si buscas algo puedes ir a buscarlo desde tu casa, sea lo que sea y esté donde esté, todo ello a muy bajo costo. Es como un gran centro comercial en el que se puede encontrar desde una aguja hasta un elefante.

La internet, con su sobreabundancia de oferta de información ha llevado a una notoria ampliación de la desigualdad tecnológica en el tercer entorno social, hasta el punto de que se puede hablar de *infopobres* (excluidos) e *inforricos* (incluidos). Vistas así las cosas, el tercer entorno es una estructura neofeudal,





dominada por los señores del aire (los señores de la red), no por los Estados ni por los ciudadanos del tercer entorno social.

Internet comenzó como una tecnología de la información y se convirtió en una tecnología social, por lo cual se puede afirmar de ella que ha llegado a tener las mismas funciones atribuidas a la televisión: informar, educar y entretener. Ejemplos de información, íntimamente ligados con educación, son actividades como *infoguerra* (*ciberguerra*), bolsa e instituciones financieras, correo electrónico, *teletrabajo*, educación a distancia en ciencia y tecnología, *telesalud* y *ciberarte*. El entretenimiento es explícito en actividades de ocio, *teledeporte* y *ciberarte*.

Estas funciones, a diferencia de la forma general de televisión, se dan con posibilidad de interacción, de tal manera que los seres humanos se pueden relacionar a distancia, sin estar en el mismo sitio, conectándose a través de redes telemáticas, por medio de procesos como navegar; *chatear*; enviar y recibir correo electrónico y participar en teleconferencias (de muy poco uso por niños y adolescentes).

Navegar es el uso de la red en busca de información en los portales (sitios *web*) o en los *weblogs*, que son diarios personales con los que se busca intercambiar opiniones sobre toda clase de cosas para tejer comunidad (es lo que se tiende a llamar *blogosfera*).

*Chatear* es comunicarse interactivamente con personas que pueden estar cerca o lejos y con las que se reemplaza la relación cara a cara por una relación mediada por la escritura o por esta combinada con imagen.

Se puede, pues, decir que internet ha depurado nuevas formas de vinculación entre las personas, constituyendo parte de un nuevo espacio social, con el riesgo de la aparición de nuevos problemas, ligados, aparentemente, con su abuso o uso adictivo.

En distintos estudios se ha encontrado que la mayoría de las personas utilizan internet para:

- Escape: incluye huir de los sentimientos de soledad, evitar sensación de tedio de la vida cotidiana y mantenerse en contacto con más gente evitando el aburrimiento
- Búsqueda de información
- Interacción social: incluye relacionarse con amigos, conocer nueva gente e intercambiar información

En el terreno de las influencias de internet ha habido gran debate sobre la exposición a ella por la proliferación, sobre todo en los países desarrollados, de computadoras en el hogar y servicios en línea, que significa que millones de niños y adolescentes de todo el mundo puedan tener acceso sin supervisión a ella.

### Efectos positivos de internet

De manera general, y en relación con los niños y adolescentes, se puede afirmar que navegar en internet es una gran ayuda para tareas escolares, es decir, para la educación.

A pesar de lo anterior, no se puede suponer la pretendida por algunos ilusos, desaparición de la escuela, pues parafraseando a Fernando Savater en su libro *La educación desconcertada* se puede afirmar: *El aprendizaje escolar por excelencia es el de convivir en grupo bajo ciertas normas dignas de respeto con diversos semejantes nuestros con los que no nos une ningún lazo de parentesco, salvo la humanidad. Esta lección es más importante que ninguna otra de las que se reciben en el aula.* La internet no provee, por el momento, las características para garantizar este aprendizaje.

Muchos niños y adolescentes han encontrado la manera de acercarse a sus familiares y amigos del mismo país y del extranjero por medio del uso de correo electrónico y del *chat*, lo cual, de ser bien usado, hace parte de la necesaria y saludable comunicación interhumana.

### Efectos negativos de internet

Por medio de la navegación en internet puede haber influencias indeseables, tales como la visita





a portales de pornografía o la atracción por medio de las charlas en línea a relaciones *cibersexuales*. Además, también se ha descrito el uso de internet para el reclutamiento para cultos y organizaciones discriminadoras de sexo o raza.

La comunicación por medio del *chat* incluye el uso de seudónimos, por lo cual muchas veces no se sabe exactamente con quien se establece la “conversación”. Al igual que otros modos de comunicación entre niños y adolescentes, se considera que tiende a un estilo reduccionista de mensajes que refuerza el debilitamiento del vocabulario y de la comunicación en sí. En los mensajes es frecuente que no haya ninguna puntuación, con palabras que sirven para todo, mal uso del lenguaje, pésima ortografía y amputación de palabras y vocablos.

El principal problema afrontado por las investigaciones sobre internet es el de la adicción a ella, sobre la cual se ha planteado la disyuntiva de si es verdad o ficción. Si se tiene en cuenta que adicción es un hábito repetitivo difícil de controlar que afecta la salud y la vida social de quien la padece, hasta el momento se puede decir que el medio como tal, al igual que la televisión, no es generador de adicción.

Pero en ciertos individuos con trastornos como introversión, baja autoestima, baja estimulación social, ansiedad o que han padecido adicciones se pueden desarrollar rasgos patológicos asociados con el uso excesivo de internet, entre los que se mencionan: el placer desmesurado de estar en línea, irritabilidad o depresión al estar fuera de línea, pérdida de relaciones familiares y sociales y negligencia en el trabajo o escuela.

Según el psicólogo español Enrique Echeburúa hay personas que encuentran en internet algo que les da cosas y no les pide nada a cambio y, además, la máquina tampoco les define si están teniendo un comportamiento correcto o no; por eso, estos usuarios de internet son capaces de crear un mundo virtual que les compensa las insatisfacciones que tienen en el mundo real.

Dado que el límite entre hábito, necesidad y adicción es muy difícil de establecer, porque las necesidades de cada persona son diferentes, parece pues que internet no produce adicción, sino que puede llevar a conductas reforzantes (sexo, juegos, relaciones interpersonales, etcétera) de la capacidad de producir dependencia, es decir, se puede producir en algunos individuos una manifestación secundaria de problemas primarios.

De todos modos, hay numerosos artículos que sí aceptan que existe la adicción a internet y que han propuesto que se incluya en los manuales de diagnóstico de enfermedades psiquiátricas. En un intento conciliador y clarificador, el psiquiatra estadounidense Ivan Goldberg prefiere sustituir el término de adicción a internet por el de uso patológico o abusivo de internet, estableciendo los siguientes criterios de diagnóstico:

- Cambios drásticos en los hábitos de vida a fin de tener más tiempo para conectarse
- Disminución generalizada de la actividad física
- Descuido de la salud propia a consecuencia de la actividad en la red
- Evitación de actividades importantes con el fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado
- Privación o cambio en los patrones de sueño con el fin de disponer de más tiempo en la red
- Disminución de la sociabilidad, que tiene como consecuencia la pérdida de amistades
- Negligencia con respecto a la familia y amigos
- Rechazo a dedicar tiempo extra en actividades fuera de la red
- Deseo de más tiempo para estar frente a la computadora
- Negligencia con respecto al trabajo y las obligaciones personales

Como se desprende de esta propuesta, al igual que con otras costumbres humanas, televisión y computadora incluidas, un problema crítico es el uso que lleve a descuidar funciones fundamentales en lo individual y en lo relacional.





Lo anterior se ilustra con las mismas afirmaciones que pululan en la red, uno de las cuales dice: *sabes que eres adicto a internet cuando te levantas para ir al baño en la madrugada y, al volver a la cama, te paras a mirar si tienes correo nuevo*. Es clara, pues, la gran capacidad reforzante de su uso, lo que podría provocar un condicionamiento que haría cada vez mayor la necesidad de su utilización, fenómeno que tiende a llamarse *internetmanía*.

### Recomendaciones

Al analizar el quehacer con internet en relación con los niños y adolescentes se debe plantear, como se hizo para televisión, que se deben tener en cuenta las características propias de internet y la calidad de los *internautas*.

Se considera que los grandes retos para poner internet al servicio de la gente son:

- Evitar que siga creciendo la brecha entre los ricos y los pobres
- Mejorar la calidad de los contenidos, de tal manera que se pase de la información a la formación
- Educar y capacitar para su uso eficiente
- Darle carácter público (democratización)
- Mejorar las facilidades de acceso por conexión inalámbrica (desalambrar el mundo)

En general, los estudiosos del tema están de acuerdo en recomendar que los internautas hagan esfuerzos para lograr un equilibrio o balance entre las horas dedicadas a su uso y el resto de sus actividades diarias y una armónica integración entre todas ellas, con lo cual no se afectarían las relaciones de socialización, ya sea en el núcleo familiar, en la escuela, con los amigos o en el trabajo.

Como se ve claramente, la tarea fundamental es lograr que los internautas adquieran alfabetismo para internet, de tal modo que este medio sea *satisfactor* sinérgico de necesidades humanas fundamentales: entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad, evitando que se convierta en satisfactor inhibitorio de estas mismas necesidades, a más de protección y afecto.

A pesar de lo dicho, hay necesidad de acciones directas para proteger a los niños de algunos hechos desagradables que son crecientes en internet, como pornografía infantil, paidofilia, violencia, prostitución y racismo. Algunas de las iniciativas tendientes a esta protección son del orden de vigilar el acceso, obligar por legislación a que haya descripción clara en los sitios sobre su contenido, uso de logotipos internacionales que anuncien que los sitios son seguros para la familia, uso de contraseñas que solo conozcan los adultos y filtros de seguridad.

En relación con el *chat* es necesario enseñar a niños y adolescentes que deben estar alertas sobre los peligros al estar en línea, para lo cual los padres deben:

- Concertar el tiempo que pasan los hijos navegando, el cual debe ser limitado
- Ser claros en que hablarle a los miembros de una sala de *chat* es lo mismo que hablarle a desconocidos o a extraños
- Insistir en que nunca se debe dar información personal de identificación a otra persona o sitio en internet
- Evitar la información de los números de las tarjetas de crédito o cualquier otra contraseña que se pueda usar para comprar cosas en línea o para tener acceso a servicios o sitios
- Insistir en que nunca se debe ir a conocer en persona a alguien a quien se conoció en línea
- De ser necesario, usar las modalidades de control que el servicio de conexión en línea le ofrece a los padres y obtener uno de los programas comercialmente disponibles que permiten que los padres limiten el acceso a las salas de conversación, los grupos de noticias y otros sitios inapropiados
- Proveer una dirección de correo electrónico solo si el niño o el adolescente es suficientemente maduro para controlarla. Además, concertar la revisión periódica de los mensajes enviados y recibidos
- Enseñarle el uso de la misma cortesía necesaria al hablar de persona a persona para comunicarse en línea, sin uso de palabras soeces o injuriantes





y con lenguaje correcto, que es lo que en la actualidad se empieza a conocer como *netiqueta*

- Insistir en la utilización de las mismas reglas cuando se usen otras computadoras a las que se tenga acceso, como en la escuela, biblioteca o en casa de sus amigos

En distintos países hay la iniciativa de denunciar el material ilegal que haya en la red, pero la normatividad existente es incipiente y funciona poco, por lo cual parece necesaria la organización de los cibernautas para democratizar, civilizar y humanizar el tercer entorno social mediante cuatro líneas de acción:

- Exigir el respeto por los derechos fundamentales con representantes en los procesos de toma de decisiones
- Boicotear o abandonar a los señores del aire que no participen de los fines propuestos
- Organizar comunas o ciudades libres en el tercer entorno social
- Poner límites legales al poder creciente de los señores del aire

En Colombia, en julio de 2002, se promulgó el Decreto 1524 que obliga a los proveedores de acceso a internet en el país a adoptar las medidas técnicas y administrativas destinadas a prevenir el acceso de menores de edad a cualquier modalidad de información pornográfica contenida en internet o en las distintas clases de redes informáticas a las cuales se tenga acceso mediante redes globales de información.

Así mismo, a propender por que estos medios no sean aprovechados con fines de explotación sexual infantil u ofrecimiento de servicios comerciales que impliquen abuso sexual con menores de edad. A pesar de ser de 2002, solo en octubre de 2004 estarán los proveedores obligados a la adopción de las medidas previstas.

## Videojuegos

Los juegos de video, que son aquellos que utilizan una consola que se conecta con la pantalla de televisión o similares, datan de

finales del decenio del sesenta, cuando apareció el *telebolito*. Las consolas y los recursos lúdicos se perfeccionan para pasar al *atari* y después al *nintendo* (marcas comerciales que por arte de metonimia han pasado a ser el nombre del objeto). Estos juegos, todavía de gran uso por niños y adolescentes en América latina, se consiguen en versiones de bolsillo (mini) y en las llamadas *maquinitas* (negocios dedicados a estos juegos).

Los juegos de video fueron perfeccionados y trasladados a la computadora personal, la cual ya utiliza la interacción mediante efectos multimedia (combinación de texto, sonido y video animado) y las redes informáticas como internet, y son en la actualidad un medio de comunicación en el cual ocupan una buena parte del tiempo los niños y los adolescentes.

En los últimos tiempos hay una gran tendencia de niños y adolescentes hacia el uso de esta tecnología, lo que ha producido preocupación de los padres por la influencia dañina que pueden ejercer. Como en todos los casos, hay influencias positivas y negativas.

## Efectos positivos de los videojuegos

Es clara la influencia positiva en la adquisición de destrezas en el control dinámico de los dedos de las manos y en la capacidad de adquirir y perfeccionar el pensamiento concreto (seguir instrucciones, poner atención y solucionar los problemas que van ocurriendo), así como en el control de la tensión generada por los obstáculos del juego. Además, los videojuegos se utilizan como juegos didácticos para enseñar toda clase de cosas: matemáticas, ciencias, historia...

## Efectos negativos de los videojuegos

Una de las consideraciones de los puericultores sobre el uso de videojuegos por niños y adolescentes es la de que dada la gran afición por ellos y sus supuestos beneficios se dé la posibilidad de que los cuidadores descuiden su responsabilidad en aras de la entretención, con el consiguiente daño que esta decisión causa. Además, en estos casos se puede dar que





este desplazamiento de la entretención se use como chantaje para conseguir, por ejemplo, resultados académicos, práctica de crianza a todas luces inconveniente.

En Japón, uno de los países en los que hay más estudios al respecto, las autoridades no tienen dudas acerca de la relación entre el uso de los videojuegos y el deterioro de la salud: se ha encontrado que en el período de auge de esta tecnología hay más adolescentes de diez a diecisiete años con disminución de la agudeza visual, así como de la resistencia y fuerzas físicas, por el sedentarismo al que se llega por la práctica exagerada de estos juegos.

En general, los videojuegos usados en exceso son señalados como entorpecedores del desarrollo, pues consumen mucho del tiempo de los niños y los adolescentes, con lo cual disminuye el que se debe dedicar a los deberes escolares, al juego y a la lectura; asimismo, muchos de los videojuegos están cargados de violencia, lo que podría interferir con el desarrollo si los usuarios no tienen buen alfabetismo al respecto.

La mayoría de los estudios sobre influencia de los videojuegos se refieren al abuso y a la adicción, la cual está en relación inversa con la edad de comienzo, pues cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos.

Al contrario que internet y televisión, los videojuegos sí pueden producir verdadera adicción, esto es, un hábito repetitivo difícil de controlar que afecta la salud y la vida social de quien la padece o llevar a conductas reforzantes de la capacidad de producir dependencia, que como ya se dijo, consiste en la aparición en algunos niños o adolescentes de manifestaciones secundarias de problemas primarios.

Independientemente de si se tiene adicción o uso abusivo o patológico de los videojuegos se ha encontrado que el problema es más frecuente en los varones y que casi siempre está mediado por necesidades de escape de

situaciones relacionales que de otro modo no se pueden controlar.

Parece que la motivación inicial de los niños y adolescentes es fundamentalmente mejorar la autoestima y consideración ajena apareciendo ante los demás como expertos, pero no son pocos los que se aficionan a ellos en encuentros con amigos, por aburrimiento o como un reto personal.

Todos estos son más tarde los factores que inducen en la continuidad en la adicción y provocan la imposibilidad de dejarla. Entre los efectos negativos propios de la adicción a los videojuegos está la agresividad, además de los comunes, tales como bajo rendimiento o fracaso escolar, ensimismamiento con aislamiento progresivo familiar y social y trastornos de conducta en la esfera relacional.

La relación con las máquinas, si bien puede favorecer el desarrollo de cierto tipo de inteligencia, deja de lado el intercambio entre compañeros y los consecuentes amores, odios, rivalidades y reconciliaciones propios del encuentro interpersonal. Otra consecuencia de la permanencia prolongada en compañía de aparatos es el empobrecimiento del vocabulario para comunicarse con otros humanos mediante el lenguaje hablado.

## Recomendaciones

Dado que es imposible negar la posibilidad de que los niños y adolescentes utilicen videojuegos es necesario tener en cuenta lo siguiente para evitar entorpecimientos en la crianza:

- Reducir al mínimo posible el uso de estos aparatos, de tal modo que no interfieran con otras actividades, como comer, jugar otros juegos, leer, dibujar, conversar...
- Procurar que los que se utilicen no sean violentos ni de uso exclusivamente individual
- Ante la presión de los hijos, plantear otras formas razonables de entretención que también provean los beneficios que se le imputan a los videojuegos, como los juegos de mesa, que además, permiten la interacción con otras personas





- Por ningún motivo permitir que reemplacen el cuidado y acompañamiento de los adultos o de otros niños y adolescentes

## Teléfonos celulares

El teléfono es un conjunto de aparatos e hilos conductores con los cuales se transmite a distancia la palabra y toda clase de sonidos.

Según la enciclopedia Encarta® 2004 los teléfonos móviles o celulares son en esencia unos radiotelefonos de baja potencia en los que las llamadas pasan por transmisores de radio localizados dentro de pequeñas unidades geográficas llamadas células. Las células cubren la casi totalidad del territorio, pero especialmente las zonas habitadas y las vías de comunicación, desde donde se efectúan la mayoría de las llamadas. Los transmisores de radio están conectados a la red telefónica, lo que permite la comunicación con teléfonos normales o entre sí.

Hoy en día la tecnología ha evolucionado de tal modo que hay teléfonos celulares que permiten el acceso a internet; la transmisión y recepción de texto e imágenes; la inclusión de cámaras fotográficas e incluso videoteléfono. En Colombia, en la actualidad hay un poco más de teléfonos celulares que fijos (7,6 y 7,4 millones respectivamente).

Los teléfonos celulares son muy populares en todas las edades: a los niños les gustan mucho y a los adolescentes todavía más y los padres sienten la confianza de que si los hijos van a algún sitio con el celular pueden comunicarse cuando haga falta. Su uso se ha ampliado notablemente y uno de los segmentos que más los utiliza es el de la juventud que tiene el poder económico de adquirirlos y de pagar las cuentas de su servicio, hasta el punto de que ya se habla de grupos de *telechicos* que recorren la ciudad comunicados por teléfonos celulares, lo cual constituye una verdadera *telefonomanía*.

## Efectos positivos de los teléfonos celulares

La petición de los niños y los adolescentes a los padres para tener teléfono celular se basa

en la afirmación de que con estos aparatos se comunican, se informan y se divierten, efectos que son innegables.

## Efectos negativos de los teléfonos celulares

Los efectos negativos se analizarán en lo relacionado con la salud, la comunicación y el discurrir en la escuela.

### *Efectos sobre la salud*

Los teléfonos celulares usan radiación no ionizante o bajos niveles de energía de radiofrecuencia. Es muy común oír que estas radiaciones pueden afectar algunas funciones del cerebro, produciendo dolores de cabeza, problemas de sueño y trastornos de memoria. También se les ha imputado la posibilidad de producir cáncer. No se ha encontrado que esta exposición por el uso de teléfonos celulares cause problemas de salud, pero aún no se ha dicho la última palabra al respecto.

A pesar de lo anterior, legislaciones como la del Reino Unido recomiendan la minimización del uso de celulares por los niños. Esta recomendación se basa en el hecho de que el sistema nervioso del ser humano se desarrolla continuamente hasta la adolescencia y la protección ósea del cerebro se perfecciona progresivamente durante el crecimiento, por lo que se calcula que después de los dieciséis años los efectos de la radiación sobre el cerebro son prácticamente nulos.

El efecto sobre la salud más frecuentemente producido por el uso del teléfono celular es el riesgo de sufrir un accidente automovilístico mientras se habla por este. El doble proceso de conducir y hablar por celular desvía la atención de la persona del acto de manejar hacia la llamada telefónica, por lo que el problema es la distracción que causa la conversación, no el teléfono en sí mismo. Por lo tanto, el contar con un dispositivo manos libres podría no reducir la posibilidad de un accidente.

Estudios ingleses han demostrado que el tiempo de reacción del conductor es en prome-





dio 30% más lento al usar un teléfono celular, comparado con el conductor con niveles bajos de alcohol y casi 50% más lento que el de un conductor en condiciones normales, por lo que el riesgo de tener un accidente de tránsito es cuatro veces más frecuente cuando se habla por el teléfono o inmediatamente cuando termina la llamada, sin que el uso del manos libres disminuya el riesgo.

Los usuarios en exceso de telefonía celular tienen el doble de la mortalidad por accidentes de tránsito que los que lo usan poco. La legislación colombiana prohíbe el uso de celular mientras se conduce, excepto si se usa un dispositivo manos libres.

A pesar de que aún hay una gran controversia en todo el mundo sobre estos aspectos de seguridad, es claro que existen algunos peligros que se asocian con el uso de los teléfonos celulares mientras se conduce. Por lo tanto, se debe minimizar el tiempo de la llamada, no mantener conversaciones perturbadoras mientras se encuentre conduciendo y detenerse para usar el celular.

#### *Efectos sobre la calidad de la comunicación*

Uno de los efectos más preocupantes del uso exagerado de celular en todas las edades es el de la distorsión en la comunicación, sobre todo, si se entiende que comunicarse es relacionarse. Es ya muy común ver grupos de *telechicos* en los que cada uno habla con otro que no está presente y por lo tanto no interactúan ni se comunican entre sí, de tal modo que son reuniones vacías que suelen terminar con la promesa de llamarse por celular para reunirse a verse hablar por celular.

La comunicación por medio del celular, al igual que otros modos de comunicación entre niños y adolescentes, y como se dijo para internet, se suele hacer con mensajes de estilo reducido que debilitan el vocabulario y la comunicación en sí. En la jerga utilizada figuran palabras que sirven para todo, mal uso del lenguaje y amputación de palabras y

vocablos, con rapidez verbal exagerada y falta de modulación.

Otro de los efectos negativos es el de los problemas que se suscitan en la relación con los padres por los costos exagerados que resultan de la telefonomanía tan común entre niños y adolescentes a quienes se les suministran estos aparatos.

#### *Efectos en la escuela*

Los niños y adolescentes que poseen celular lógicamente lo llevan a la escuela, en la cual ya es común el envío de mensajes en medio de una clase, lo que ha distorsionado la armonía escolar. Los maestros han constatado que en estas condiciones se disminuye la atención y se dificulta la comunicación entre educadores y educandos, no solo en el momento de la clase, sino en lo que ya se dijo sobre la comunicación en general. Además, muchos adolescentes los han convertido en un instrumento para las trampas escolares.

#### **Recomendaciones**

A pesar de que no hay claridad meridiana sobre los efectos nocivos, de todos modos no es dañino tener en cuenta las siguientes consideraciones sobre el uso de celulares por niños y adolescentes:

- No se debe permitir que los niños utilicen celulares, a menos que sea para una emergencia. Se debe recordar que no es un juguete para los más pequeños
- Se debe insistir a niños y adolescentes que no deben hablar por más de dos minutos, pues emocionalmente es poco saludable, ya que tiende a aislar del entorno
- En la escuela se deben seguir las normas de la institución
- Si se va a entablar conversación por celular cuando se está manejando, es mejor estacionar el vehículo en un lugar seguro, para de esta manera concentrarse solo en la charla





## Lecturas recomendadas

Arango JS. *Caja mágica. La televisión en píldoras*. Medellín: Lito Boga/El Búho Escritor; 1989.

Castro G. *El libro rojo. Televisión, crimen y violencia*. Bogotá: Presencia; 1988.

Domínguez MJ. *Los niños y los medios de comunicación social*. Bogotá: Canal Ramírez-Antares; 1985.

Domínguez MJ. *Activos y creativos con los medios de comunicación social*. Bucaramanga: UNESCO; 1990.

Mariet F. *Déjenlos ver la televisión*. Barcelona: Urano; 1993.

Ministerio de Comunicaciones de Colombia. *Internet sano*. Disponible (octubre 11 de 2004) en:

<http://www.internetsano.gov.co/default.htm>

Posada Á. La TV y los niños, algunos aspectos en relación con su crecimiento y desarrollo. Un punto de vista pediátrico. En:

*Memorias Seminario Recepción Activa: Niños y Medios de Comunicación social 1989*. Bogotá: Guadalupe; 1990: 61-74.

Posada Á. La TV y los niños desde el punto de vista pediátrico. En: Castro, G. *El libro azul. Usted, sus hijos y la TV*. Bogotá: Presencia; 1992: 65-84.

Posada Á. La televisión y la crianza. En: Gómez JF, Posada Á, Ramírez H. *Puericultura el Arte de la Crianza*. Bogotá: Editorial Médica Panamericana; 2000: 227-230.

Servicio Observatorio Internet. *El rostro humano de la cultura digital*. Bogotá: Paulinas; 2000.

Shaffer DR. Influencias extrafamiliares: televisión, computadoras, escuelas y compañeros. En: Shaffer DR. *Psicología del desarrollo*. 5ª ed. México: Thomson; 2000: 597-606.

Wallace P. *La psicología de Internet*. Barcelona: Paidós; 2001.





# examen consultado

11. La influencia de la televisión consiste en que
- A. Induce el comportamiento violento en los televidentes
  - B. Produce formateo en la corteza cerebral
  - C. Produce efecto hipnótico que lleva a somnolencia
  - D. Desencadena convulsiones en niños televidentes
  - E. Genera obesidad en un gran número de niños y adolescentes
12. La **mejor** recomendación para que la televisión no sea nociva para niños y adolescentes es que
- A. Los programadores sean sometidos a censura
  - B. Estos vean televisión máximo una hora al día
  - C. Estos vean televisión siempre acompañados de adultos con buena *capacidad negociadora*
  - D. Mediante la pedagogía para los medios masivos de comunicación social se refuerce la *capacidad negociadora*
  - E. Se utilice un chip de censura en todos los televisores
13. En relación con internet se puede afirmar que
- A. Tiene beneficio limitado en la escuela
  - B. Al igual que la televisión, produce adicción
  - C. Limita la construcción de la creatividad en niños y adolescentes
  - D. Casi nunca es un modo de escape de la realidad
  - E. Una de las formas más peligrosas para niños y adolescentes es el uso indiscriminado del *chateo*
14. Los videojuegos
- A. Se relacionan con mayor agresividad en los niños que los usan
  - B. No llegan a producir adicción
  - C. Se deben limitar porque disminuyen la destreza manual de niños y adolescentes
  - D. Son un excelente medio para que los padres descansen de los hijos
  - E. No están implicados en el deterioro de la salud de niños y adolescentes





# examen consultado

15. Los teléfonos celulares

- A. Pueden ser utilizados sin peligro mientras se conduce siempre y cuando se haga con dispositivo manos libres
- B. No tienen, sin lugar a dudas, efecto de radiación en menores de dieciséis años
- C. No deben ser utilizados por niños, excepto en emergencias
- D. Por la agilidad que permiten al conversar mejoran la calidad del vocabulario
- E. Son la solución ideal para que los padres sepan donde están sus hijos

