

This file has been cleaned of potential threats.

If you confirm that the file is coming from a trusted source, you can send the following SHA-256 hash value to your admin for the original file.

8e89566899ddafb212670f089090c7bac2a69266503683a7c73bae9ad88b646c

To view the reconstructed contents, please SCROLL DOWN to next page.

El mito del nativo digital repensando el paradigma prenskyano

Alfonso Vázquez Atochero*

Resumen

Marc Prensky, en su ensayo publicado en 2004, “*The death of command and control*” (*La muerte del mando y control*) nos presentó un escenario donde convivían los nativos e inmigrantes digitales. Los primeros son aquellos que han nacido en un entorno ya tecnificado, mientras que los segundos son quienes han conocido la época previa y se han ido introduciendo en la sociedad red a medida que las TIC iban llegando a sus vidas. Sin embargo, diez años después, tenemos la perspectiva suficiente para determinar si el nativo digital existe o es un mito. Tras entrevistar en presencia a casi un mil adolescentes y analizar digitalmente los comportamientos de casi 3000, esta tesis afirma que el nativo digital no existe

Abstract

Marc Prensky, in his essay published in 2004, “*Death of command and control*” presented a scenario where we lived natives and digital immigrants. The first are those who are born in an environment already modernize, while the latter are those who have known the previous period and have been introduced in the network society as ICT were coming into their lives. But ten years later, we have enough perspective to determine whether there is or is digital native a myth. After interviewing nearly a thousand in attendance adolescents and digitally analyzing the behavior of nearly 3000, this thesis argues that the digital native does not exist.

Palabras clave:

Tecnologías de la información, información cultural, brecha digital, disparidad tecnológica, conflicto de generaciones

Keywords: Information technology, cultural information, digital divide, technological gap, conflicto of generations.

* Profesor de la Consejería de Educación y Cultura de Badajoz, e Investigador de la Universidad de Extremadura, Badajoz, España.
alfonso@unex.es

Marc Prensky hizo famosa la distinción entre los nativos y los inmigrantes digitales. Lo hizo en un ensayo publicado en 2004 bajo el título “*The death of command and control*” (“*La muerte del mando y control*”). Nativo digital es aquel que nació cuando ya existía la tecnología digital. La tecnología digital comenzó a desarrollarse con fuerza en 1978, por lo tanto, se considera que los que nacieron después de 1979 y tuvieron a su alcance en el hogar, establecimientos de estudio y de recreación computadoras o celulares pueden considerarse nativos digitales. Los nativos digitales aman la velocidad al tratar con la información. Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo. Todos ellos son multitarea y en muchos casos multimedia. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el acceso aleatorio e hipertextual a la información en vez del acceso lineal propio de la secuencialidad, el libro y la era analógica.

Sin embargo, Prensky estableció una fecha, ¿por qué?, ¿el hecho de haber nacido en una época donde comenzaban a explotar las tecnologías digitales es suficiente para dominarlas? Esta premisa pudo ser el error de este sociólogo. Nos encontramos más bien ante un problema de actitud, en una nueva sociedad donde habrá gente adulta totalmente entusiasta y apasionada por las tecnologías de la información, y encontraremos jóvenes y adolescentes recelosos y apáticos frente a este nuevo mundo que se les avecina. Con la diferencia de que una persona de 50 o 60 años, si no quiere entrar en el mundo 2.0, no le ocurrirá nada, y uno de 15, quedará excluido de la sociedad en la que le tocará vivir.

Un uso básicamente lúdico por parte de la mayoría de los encuestados

Con estos datos, nos podemos atrever a plantear como elemento principal del reparto del tiempo de conexión, un uso básicamente lúdico por parte de la mayoría de los encuestados, limitando en lo cotidiano el acceso a Internet a navegar por comunidades tipo Tuenti o Facebook, a chatear con otros contactos o a jugar on-line. A partir de esta apreciación cuantitativa podemos comenzar a cuestionarnos si el planteamiento de Prensky sobre nativos e inmigrantes digitales estaba errado y si este nativo digital no es más que un mito, ya que, como hemos comentado previamente, disponer de una tecnología no es suficiente para aprovechar todos sus recursos.

Nativos e inmigrantes digitales

Si la sociedad en su conjunto ha migrado hacia un nuevo sistema social, marcado por la tecnología y las redes digitales, debemos aceptar la pertinencia de una generación digital, de un ciudadano que debe adaptarse a los nuevos hábitos, aunque ello responda no sólo a una tendencia socio-evolutiva, sino mercantilista y comercial. El informe *Teens 2010* afirma que:

“En la era digital la distinción entre entretenerse, informarse y relacionarse queda totalmente difuminada. De la misma manera que Internet ha supuesto una convergencia de las diversas actividades, la tendencia creciente del multitasking [...] hace que los adolescentes utilicen de forma simultánea diferentes aparatos como el ordenador, el móvil o la televisión” (Fundación Creafutur, 2010:25).

La aparición de la élite online y los parias offline es debida sobre todo a una serie de carencias educativas y de formación

Por lo tanto, podemos hablar de que los componentes de esta sociedad deberán converger hacia las directrices y *modus vivendi* propios de este nuevo escenario. Pero, ¿es una migración absoluta?, ¿todos los segmentos sociales acuden de igual manera a este revolucionario espacio?

Frente a esta clasificación de inmigrantes y nativos, controvertida y criticada, han surgido alternativas diversas. Como hemos defendido en otras ocasiones, existe un segmento social integrado en las nuevas tecnologías de la sociedad de la información y otro alejado.

El devenir de ambos sectores *va a crear en el futuro estamentos sociales bien diferenciados: la élite online y los nuevos parias offline* (Vázquez Atochero, 2009). Hecho grave, ya que entre ambos segmentos, sin importar la edad se va a generar una brecha digital, si bien es más peligrosa esta fractura entre los grupos de iguales, entre los jóvenes. *Es más preocupante la brecha digital entre los grupos de iguales que entre generaciones distintas. Lo grave es la brecha que hay entre los propios jóvenes.* Según este modelo, la aparición de *la élite online y los parias offline* es debida sobre todo a una serie de carencias educativas y de formación de base, que debilitan aprendizajes posteriores, incluido el tecnológico: *el problema es más la escasa formación general que la formación tecnológica.*

Es más preocupante la brecha digital entre los grupos de iguales la aparición de la élite online y los parias offline es debida sobre todo a una serie de carencias educativas y de formación

White y Le Cornu nos hablan de visitantes y residentes (White, D.S., Le Cornu A., 2011) como otro punto de vista para entender la escisión digital de la sociedad preconizada por Prensky. En esta nueva opción se justifica la necesidad de establecer un punto de partida con las metáforas *lugar y herramienta*, sobre todo con la llegada de los medios de comunicación social.

La participación o el uso de la red y las tecnologías de la comunicación dependería de la motivación y el contexto del usuario, sin tener que establecer una variable de acuerdo con la edad o el origen del usuario. Los visitantes, *a grosso modo*, serían aquellos que utilizan la informática como medio, como *herramienta* de trabajo, sin más implicaciones en este nuevo escenario social y que, a pesar de poder contar con cuentas de correo o Skype, no se dejarán atrapar por las redes sociales ni desarrollarán una identidad digital.

Mientras tanto, los residentes ven en la red un nuevo espacio de relación, un lugar dónde encontrarse con conocidos y desconocidos. Entre los residentes, los límites entre los *online* y lo *offline* están cada vez más difusos y desarrollan una identidad digital plena. Por lo tanto, para ellos la red es *herramienta*, pero además trasciende esta dimensión para convertirse en *lugar*. *Lugar* dónde vivir, interactuar y relacionarse.



<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3171/3049>
David S. White y Alison Le Cornu (2010)

Concluyen afirmando que el paradigma de visitantes y residentes no sólo describe la experiencia vivida y la práctica de la participación tecnológica de una manera más precisa que los nativos e inmigrantes de Prensky, sino que se basa en un fundamento más seguro. En la figura superior, exponen cómo la clasificación no es totalmente dicotómica, sino que cada usuario tiene una proporción variable de ambos factores. Proponen que algunas personas pueden funcionar completamente como visitantes, limitándose a visitar lugares específicos para fines específicos, sin dejar una huella detrás.

Podría utilizarse como una excusa para la práctica de enseñanza deficiente o ineficaz

En el otro extremo, están los residentes integrales que dedican todo su tiempo en línea en la interacción social, sin tener en cuenta Internet para la recopilación de información, dejando tras de sí importantes pruebas de su presencia. Ambos extremos representan una minoría, mientras que los perfiles más representativos se emplazarían dentro de la caja central donde los individuos a veces funcionan más como visitantes y a veces como residentes, de acuerdo con su motivación. No obstante, como descarga de culpa en beneficio de Prensky, argumentan que cuando la teoría del nativo digital fue propuesta, Internet era un espacio aún de información vertical, carente de la dimensión 2.0 que impregna la fase actual de la red y que, evidentemente, Internet no es el mismo desde que aparecieron los espacios sociales. Además, apoyan esta tesis de la caducidad del modelo nativos -inmigrantes en la idea de Doug Holton, quien afirma que la distinción entre nativos o inmigrantes digitales está muerta o, al menos, a punto de morir (*the digital natives / digital immigrants distinction is dead, or at least dying*) y que *por desgracia, la idea sigue siendo aceptada acríticamente incluso en algunos artículos de revistas, y podría utilizarse como una excusa o una muleta muy a menudo para la práctica de enseñanza deficiente o ineficaz* (Holton, 2010).

Reformulando el concepto de juventud

Hablar de juventud es complejo, pues nos encontramos ante un término difuso, variable con cada generación. Es difícil saber cuándo se inicia y cuándo se termina. De hecho, parece ser que cada vez se es joven antes y se deja de serlo más tarde, ampliando esta fase del desarrollo previa a la etapa adulta. No obstante ser un fenómeno bastante estudiado por la sociología y la psicología, pues es un mercado emergente con un poder adquisitivo cada vez mayor. *En la actualidad los adolescentes conforman un mercado que mueve, en términos de gasto directo, más de 750.000 millones de euros al año en todo el mundo, cifra de la que a España le corresponden alrededor de 8.000 millones de euros anuales* (Fundación Creafutur, 2010:4). El concepto de adolescente o teenager emerge en el año 1940 en Estados Unidos, como consecuencia del crecimiento económico y el aumento de la clase media.

El informe “*Teens 2010, cómo son los adolescentes de hoy y cómo evolucionarán sus hábitos de consumo*” puntualiza tres pilares sobre los que se forma la personalidad del adolescente, enfatizando la importancia de este segmento de edad: *primero, su capacidad de influir en la cultura –de crear tendencias– y de decidir sobre lo que se consume. Segunda, porque son también una gran fuente de inspiración, tanto para los que son más jóvenes como para los que son mayores. Y, finalmente, porque es en esta etapa cuando se forman sus actitudes y preferencias, y se define un comportamiento como consumidores.*

Crean dos grupos con diferentes características y necesidades: los tweens (de 12 a 14 años) y los teens (de 15 a 19 años)

Los autores de esta investigación delimitan la edad del adolescente entre los 12 y los 19 años, y crean dos grupos con diferentes características y necesidades: los tweens (de 12 a 14 años) y los teens (de 15 a 19 años). El mismo informe hace un comparativo retrospectivo, situando los diferentes roles del adolescente en diversos momentos históricos dentro de la civilización occidental:

- *Antes del s. XX: el peón no remunerado.* Trabaja para la familia a cambio de manutención.
- *S. XX (40's): el soldado.* Debido a las guerras el joven toma el papel del adulto.
- *S. XX (50's-60's): el teen emergente.* La bonanza económica genera una escolarización masiva, y surge el concepto de teen, urbano y consumista.
- *S. XX (70's-80's): el marginado.* Aparecen las tribus urbanas y la lucha contra el sistema.
- *S. XX (90's): el niño de la llave.* Adaptado y conforme con el sistema, son llamados los niños de la llave porque se cuidan a sí mismos mientras sus padres trabajan.
- *S. XXI (primer decenio): el teen digital.* Empático con la familia y el hogar, es un teen que valora la formación de cara al futuro. El ocio se basa en el consumo de tecnología y se convierte en un ser solitario.
- *S. XXI (segundo decenio): el digital nativo-móvil.* Pasa más tiempo en casa porque no necesita salir para relacionarse, ya que Internet ofrece todo. Su ocio es tecnológico y sus relaciones están muy virtualizadas.

Esta evolución marca una tendencia a depender cada vez más de la familia, alargando más y más esta etapa y, en consecuencia, retrasando la emancipación y salida del hogar y el acceso al mundo laboral y las responsabilidades propias de los adultos, lo que a la larga, es perjudicial y un riesgo

Pasa más tiempo en casa porque no necesita salir para relacionarse, ya que Internet ofrece todo

de convertir en una dependencia crónica. *Su incorporación al mundo laboral se retrasa cada vez más, y ello implica también un retraso a la hora de enfrentarse a las obligaciones que comporta la entrada en la etapa adulta, lo que hace que este paso sea, en cierta manera, traumático* (Fundación Creafutur, 2010:10). Sin embargo, la existencia cotidiana es plácida, tanto en entornos occidentales como en economías emergentes. Unos porque creen que nada va a cambiar cuando entren en la vida adulta, otros, por la

idea opuesta: los primeros son optimistas porque son conscientes de que son pocos y esperan afrontar los cambios para cuando sean mayores y se emancipen. En cambio, los segundos son optimistas porque están en un entorno lleno de oportunidades en el cual quieren entrar inmediatamente, no quieren esperar a dejar la escuela (Fundación Creafutur, 2010:10).

Esta tendencia, según las conclusiones del mismo informe, se mantendrá o incrementará en los próximos años, a pesar de que en estos momentos se está transformando el orden mundial, que nos sumirá en una época de cambios y transformaciones. *El adulto-joven disfrutará de un ocio tecnológico y tendrá acceso a más comunicación que nunca, pero a la vez sufrirá un cambio en el modelo geo-económico y en el modelo energético, unas tendencias con un impacto claramente negativo y de las cuales todavía no son conscientes* (Fundación Creafutur, 2010:14).

Su incorporación al mundo laboral se retrasa cada vez más, lo que hace que este paso sea, en cierta manera, traumático.

No olvidemos que la evolución de la humanidad ha acelerado su devenir cuando el entorno ha sido más hostil. En esta perspectiva, el joven europeo tiene menos presión que el que vive en economías emergentes, por lo que los intereses de uno y otro van a ser muy diferentes.

El mismo informe cita que *los jóvenes actuales apenas conocen la cultura de compartir. Viven en hogares con pocos hermanos y son cada vez más individualistas. Los de países industrializados tienen resueltos temas como la salud y la educación, que está financiada por el Estado y por los padres, y su gasto se centra sobre todo en ropa, alimentación, ocio y transporte. En cambio, los adolescentes de países con mercados emergentes se preocupan más por temas como la educación y la salud y menos por el ocio consciente* (Fundación Creafutur, 2010:20).

Por lo anterior, la comodidad puede ser la causante de que el joven occidental sea menos solidario y menos consciente de su entorno. Sin embargo, a medida que aumenta la edad, suele cambiar esta actitud. *No se interesan ni por dónde, ni por quién, ni por cómo se han hecho los productos, y no creen que el hecho de cambiar sus hábitos de compra sirva para cambiar el mundo. [...] La conciencia medioambiental de los adolescentes aumenta con la edad.*

La comodidad puede ser la causante de que el joven occidental sea menos solidario y menos consciente de su entorno

El joven y adolescente actual cuenta con Internet como herramienta cotidiana e imprescindible, que ocupa sus espacios habituales de ocio, formación, relación y centro de compras. En este entorno, no puede prescindir de su ordenador. *Cada vez utilizan más Internet para relacionarse, entretenerse e informarse. Un 68% son usuarios de redes sociales y se comunican por correo electrónico, y la tendencia está creciendo. Internet también les sirve para escuchar música, jugar on-line, ver vídeos, buscar información de productos y leer noticias. Para ellos el ordenador es imprescindible, por delante del móvil, porque permite todo esto de manera gratuita.*

Son jóvenes multimedia en contacto con los mass-media y con el mundo. Aunque Internet es el espacio preferido y el que absorbe más tiempo, aún no ha desterrado a los medios tradicionales. *Pasan muchas más horas que nunca en contacto con los medios, a través de Internet, de la televisión, de los teléfonos móviles, de las videoconsolas, etc. Pasan más tiempo en la red que mirando la televisión, pero no hay ningún medio que sustituya al otro por completo, ambos conviven y propician el multitasking.*

La digitalidad conlleva un retroceso de los canales habituales de lectura y se lee más en la pantalla que sobre el papel. Aunque el medio escrito tradicional suele dar más confianza. *Leen poca prensa escrita, y cuando lo hacen es porque la encuentran en casa, en los bares o en la biblioteca. Se informan a través de los noticieros o por Internet, mediante diarios on-line y blogs, aunque otorgan más credibilidad a la prensa escrita.*

**Acceder a un servicio
no significa saber
utilizarlo, comprenderlo,
ni siquiera dominarlo
suficientemente.**

Yo, Nativo Digital

El nativo digital es aquel que nació cuando ya existía la tecnología digital. La tecnología digital comenzó a desarrollarse con fuerza en 1978, por lo tanto, se considera que los que nacieron después de 1979 y tuvieron a su alcance en el hogar, establecimientos de estudio y de recreación computadoras o celulares pueden considerarse nativos digitales. Prensky, con su postulado del nativo e inmigrante digital que hemos tratado previamente, afirma que cualquier joven nacido en esta revolución tecnológica que estamos viviendo, está más preparado para esta sociedad transformada que una persona que haya nacido en la época analógica previa, aun habiendo vivido los cambios de manera secuencial

¿Podemos aceptar que por el mero hecho de haber nacido en una determinada fecha un usuario sea más eficaz, digitalmente hablando, que otro?, ¿acaso la perspectiva vertical que un “inmigrante” haya podido generar mientras ha ido viviendo la evolución tecnológica no le genera suficiente interés? Hubert Guillaud delibera sobre este aspecto, haciendo notar que no es lo mismo acceder que comprender o dominar: acceder a un servicio no significa por tanto saber utilizarlo, comprenderlo, ni siquiera dominarlo suficientemente para ser capaz de innovar, de crear con ello.

Las herramientas digitales están familiarizadas con estas divisiones. Se puede haber nacido en la era digital y no dominar los usos, se puede utilizar Facebook a diario sin comprender lo espectacular de su acción. Además, la mayor parte del tiempo, no hace falta.

El informe *Teens 2010* también valora esta dimensión de usuario habitual, pero superficial, aunque matiza que no siempre es por falta de interés desconocimiento o desidia, sino por problemas de autoestima. *A veces también viven inmersos en las nuevas tecnologías, que les ofrecen nuevas formas de socialización e incluso les permiten hacer de cronistas de la realidad. Pero, aunque son usuarios avanzados de estas tecnologías, todavía se sienten vulnerables, ya que no son expertos técnicos conscientes* (Fundación Creafutur, 2010:12).

Otro autor crítico con esta idea monocausal que defiende que el factor fecha de nacimiento como único a la hora de entender la brecha digital según tramos de edad es Diego Levis, quien afirma que la etiqueta de nativo digital “es un lema propagandístico de carácter reaccionario que oculta, entre otras cosas, la incapacidad que tenemos para comprender los comportamientos de los jóvenes, sus motivaciones y sus necesidades” (Levis, 2007). Levis afirma que por el mero hecho de ser joven no se domina la tecnología, que en algunos casos se utiliza rudimentariamente pero en otros casos se es casi analfabeto digital, a pesar de tener los medios a su disposición y alcance.

El diario *Le Monde* también se preocupó por este asunto y en su reportaje “*Les élèves ne sont pas aussi à l’aise qu’on veut bien le dire avec Internet*” (*Los alumnos no se desenvuelven tan bien en Internet como se suele decir*), pone en tela de juicio la destreza de los jóvenes en la red, fuera de su uso en redes sociales o en blogs, a partir de los testimonios de varios profesores que describen las dificultades que se encuentran al meter el ordenador en clase. Destaca la complicación que presenta para los adolescentes hacer búsquedas y seleccionar información de la red, más lejos de localizar un texto, copiarlo y pegarlo tal cual.

Sin capacidad crítica para saber si lo que leen es verdad o no e, incluso, sin la capacidad crítica para establecer un resumen o un cruzado de datos

En el mismo texto enfatiza el testimonio de una profesora de cultura clásica que afirma es un prejuicio de entrada aceptar que los adolescentes sean la generación informática, ya que en muchos casos hacen un uso más cuantitativo que cualitativo, sin capacidad crítica para saber si lo que leen es verdad o no e, incluso, sin la capacidad crítica para establecer un resumen o un cruzado de datos.



Nativo digital: estímulo e inquietud

Digitalidad, la actitud del ciudadano red

En pocos años hemos ido pasado del ciudadano offline (que vivía en una sociedad desconectada) al ciudadano 1.0 que consumía recursos de la red, al 2.0 o prosumidor que consume y tiene, al

menos, la opción de producir información que ahora se distribuye y clasifica de manera diferente a como se hacía en sociedades pre-digitales.

Aceptar esta fluidez social es una característica de éxito en el nuevo modelo socio-laboral

En estos momentos avanzamos hacia la sociedad 3.0, la sociedad de la web semántica, donde se pretende alcanzar un nivel en el que el usuario acceda a la red de una manera más natural, sin limitaciones por dificultades del propio código tecnológico y con interfaces más intuitivos.

En una época de constantes cambios, lo importante no es dominar la tecnología dominante en un momento, sino mostrar una perspectiva de aprendizaje continuo y una disponibilidad a ir aceptando los cambios tecnológicos según van llegando.

Si en el tema del sonido nos hubiéramos limitado al vinilo, ya llevaríamos perdidas dos décadas de música; si en el caso del cine nos hubiéramos restringido al VHS, nos habríamos perdido innumerable filmografía así como espectaculares avances técnicos en los medios audiovisuales, como el sonido envolvente o la imagen 3D; si nos hubiéramos circunscrito al libro, hubiéramos tenido que seguir semanas esperando la traducción del último best-seller USA o una edición chilena de una divulgación de la que necesitaríamos un ejemplar *ipso facto*, en lugar de obtener el documento digital y leerlo cómodamente en nuestro ebookreader; si nos hubiéramos confinado al periódico en papel, no hubiéramos tenido acceso a la información en tiempo real ni a otros puntos de vista que los que monopolizadamente nos ofrecería un determinado lobby mediático.

En esta disposición hacia el cambio, el saber aceptar esta fluidez social es una característica de éxito en el nuevo modelo socio-laboral: es necesario, si queremos estar al día en nuestro entorno cultural y permanecer activos laboralmente, asimilar esta tendencia que, bajo un sustrato evidentemente comercial, cada vez está más disponible. Y no podemos limitar estos criterios a la faceta digital, sino que tendemos, por propia inercia del sistema, a generar un nuevo discurso actitudinal y holístico frente a esta época cambiante. En un mundo económica, política y socialmente globalizado, el ciudadano tiene, por primera vez en la historia, la posibilidad de ser partícipe de este cambio.

Por lo tanto, más que una serie de conocimientos determinados, nos referimos a una actitud que, de manera más amplia, nos permita acceder y disfrutar de esta serie de innovaciones. Una actitud abierta que no es privativa de nuestros días, sino que ha estado presente en la conciencia humana desde largo tiempo atrás y que ha llevado a la humanidad en su conjunto a avanzar sin pausa hasta llegar a nuestros días: cuando Colón llegó a América muchos navegantes mostraron su envidia intentando restarle importancia a la hazaña, afirmando que cualquiera pudo haber ido. Sin embargo, fue el marino italiano el primero en hacerlo, y abrió un camino al resto.

A los que están quedando fuera, podemos designarlos parias offline

Concretando, defendemos pues la existencia de una actitud en nuestros días que podemos definir como digitalidad o inteligencia digital, que lleva a una parte de la ciudadanía, independientemente de su edad, a disfrutar de los avances tecnológicos y sociales que se están produciendo en los últimos años. Aquellos que están dentro y saben desenvolverse en esta nueva sociedad, podemos denominarlos, como ya hemos definido previamente, *élites online*. A los que están quedando fuera, podemos designarlos *parias offline*. En el siguiente cuadro pretendemos recoger esta transición en algunos ámbitos.

| Ámbito | Pre-digital | Transición | Diógenes digital | Generación streaming |
|---------------------------|-------------------|----------------------------------|---|---|
| Música | Cassette LP | CD | Almacenamiento y descarga masiva en todos los formatos (la mayoría de ellos nunca serán visionados) | Radio On Line Spotify |
| Video | Tele VHS | DVD BR | | YouTube /DailyMotion Televisión a la carta |
| Cine | Sala de Cines | Home Cinema | | Visualización on-line |
| Foto | Foto en papel | Escaneado de foto en papel | | Álbumes on-line Fotos etiquetadas en CCVV (tags) |
| Texto (libros, prensa) | Soporte físico | | | Lectura en web o ebook Titulares RSS Blogsfera Tweets de información |

La digitalidad es, por tanto, la capacidad que poseen los ciudadanos para adaptarse a las nuevas tendencias y asimilar el nuevo paradigma digital. Como casos extremos, por lo que han conseguido y lo que han aportado al cambio de sociedad industrial a sociedad del conocimiento, podemos citar a Steve Jobs, Bill Gates o Richard Stallman. Los tres han condicionado, a su manera, la revolución tecnológica. Jobs creando tecnología “hermosa y que enamora”. Gates cortando y pegando retales e ideas para conseguir popularizar el uso de los ordenadores personales con un sistema operativo multitudinario. Por su parte, Stallman creando y defendiendo el uso de software libre para una sociedad libre. Todos ellos nacieron entre 1953 y 1955, un cuarto de siglo antes de la frontera establecida por Presnky, y nadie podrá dudar que sean auténticos nativos digitales. Y más que nativos, son los verdaderos mesías que con su inefable apostolado han conseguido revolucionar la sociedad, guiándonos al apasionante mundo digital, ya sea a través del software libre o con propietario. Pero a fin de cuentas, el fin justifica los medios.

La capacidad que poseen los ciudadanos para adaptarse a las nuevas tendencias

El [#NativoDigital](#) no existe, es un mito. Una fecha de nacimiento no es factor de inclusión-exclusión en la sociedad red. ■

REFERENCIAS ■

Fundación Creafutur (2010). *Teens 2010, cómo son los adolescentes de hoy y cómo evolucionarán sus hábitos de consumo*, Barcelona, Fundación Creafutur, p. 25.

Holton, D (2010). *The digital natives/digital immigrants distinction is dead or at least dying*, EdTechDev (19-03-2010, actualizado en diciembre de 2010) disponible en <http://edtechdev.wordpress.com/2010/03/19/the-digital-natives-digital-immigrants-distinction-is-dead-or-at-least-dying/>, consultado en octubre de 2011.

White, D.S., Le Cornu A. (2011). *Visitors and residents: a new typology for online engagement*, First Monday, Vol. 16, núm. 9 (5-09-2011), versión online disponible en <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3171/3049>, consultada en octubre de 2011.

“Nativo digital”, *Cuando la propaganda reemplaza a las ideas*, por Diego Levis, editado 10-02-2007, en <http://tecnoculturas.blogspot.com/2007/02/nativo-digital-cuando-la-propaganda.html>, consultado en enero de 2010.

Les élèves ne sont pas aussi à l'aise qu'on veut bien le dire avec Internet, LEMONDE.FR | 18.03.10 | 16h57, http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/03/18/les-eleves-ne-sont-pas-aussi-a-l-aise-qu-on-veut-bien-le-dire-avec-internet_1321170_651865.html#xtor=AL-32280340

