



Institución
Educativa SEK
Desde 1892

@ula de 2009/10
padres

EL DESAFÍO DE SER PADRES EN EL SIGLO XXI

Crecer, jugar y aprender en un entorno digital

Teresa Vida Mombiela
experta en juego, nuevas tecnologías y educación



“Ya no podemos oponer el mundo real al virtual como lo hacíamos antaño. Lo virtual es parte de nuestra vida real. Emociones y acciones reales afectan a nuestro quehacer virtual. Pasamos tanto tiempo en uno como en otro y resulta cada vez más difícil separarlos”.

(Extracto del prólogo de Francis Pisani para el libro de Alejandro Piscitelli Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación)

1. INTRODUCCIÓN

El nuevo escenario tecnológico en el que estamos inmersos, y especialmente el fenómeno Internet, ha producido en los últimos años –y lo seguirá haciendo en el futuro– numerosos cambios que influyen en a todos los ámbitos de nuestra vida. Muchos de esos cambios afectan incluso a los hábitos más cotidianos. Nuestro entorno ha cambiado y la forma de comunicarnos también. Se ha producido una nueva revolución, de la que pequeños y mayores somos partícipes, en la que la información se transmite y se produce a través de nuevos canales y lenguajes.

Recibimos gran cantidad de información y estímulos de medios muy diversos, aumenta la importancia del lenguaje audiovisual... estamos en la Sociedad de la Información.

A esta revolución se suman actores continuamente. El último en llegar ha sido el fenómeno denominado Web 2.0. Este conjunto de nuevas aplicaciones web ha permitido que los usuarios sean creadores de contenidos en Internet. Gracias a estas aplicaciones han nacido y crecido grandes redes sociales que permiten construir y compartir de forma colaborativa nuestro conocimiento (Wikipedia, Blogs, Youtube, Facebook...) y en las que los lemas son crear y compartir.

Nuestros niños, denominados NATIVOS DIGITALES, han nacido rodeados de este nuevo entorno pero no por ello tienen todas las competencias que les permitan crecer y desarrollarse como personas.

Es responsabilidad de los adultos, padres y educadores fundamentalmente, velar por el uso de este nuevo entorno para asegurarnos que se haga de forma educativa, segura, crítica y responsable.

2. UN ENTORNO DIGITAL

Desde la aparición de los primeros ordenadores en los años 40, nuestra sociedad ha vivido una revolución tecnológica en la que los protagonistas han sido los números.

Se han inventado máquinas con una capacidad sobrehumana para calcular operaciones numéricas y, al mismo tiempo, se ha creado un sistema que permite codificar en números (ceros y unos) cualquier tipo de información. Este sistema es la digitalización.

De este modo, cualquier información, de casi cualquier naturaleza (imágenes, textos, colores, sonidos...) puede generarse, almacenarse, transformarse o enviarse a gran velocidad y a través de fuentes y canales muy diversos y potentes, como por ejemplo Internet.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

Pero la verdadera revolución no se queda sólo en la llegada de las innovaciones tecnológicas. Han llegado, pero no han quedado restringidas a determinados ámbitos. Se han universalizado y han transformado, en muy poco tiempo, algunas de las actividades humanas más relevantes: la construcción del conocimiento, la educación o el aprendizaje.

Antes	Hoy
<ul style="list-style-type: none">- La información era un bien escaso- Primero se estudiaba para, luego, poder trabajar- El soporte escrito era la fuente principal de información- El conocimiento lo generaban los expertos	<ul style="list-style-type: none">- Vivimos con un exceso de información- Aprendemos aquello que necesitamos- El lenguaje audiovisual es el que manda- Todos somos capaces de crear y construir el conocimiento

Toda esta revolución avanza a una velocidad vertiginosa y eso puede producir desconfianza y temor. Sin embargo, todos estamos inmersos en este nuevo entorno, por lo que lo más inteligente es conocerlo para poder adaptarnos a él.

3. CONSUMO E IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS

A los hogares han llegado nuevos aparatos electrónicos, equipados con la denominada tecnología digital. Televisores de grandes medidas, reproductores de DVD, teléfonos móviles, ordenadores, reproductores digitales de música, consolas...

La oferta cada vez es más diversificada, lo que produce un considerable abaratamiento de los costes. El resultado es un mejor acceso a la tecnología.

Un ejemplo de este fenómeno está en los ordenadores: hace no más de 5 años, muchas familias pedían créditos y planes de financiación para la compra de un ordenador personal; hoy, los ordenadores pueden ser incluso más baratos que los libros de texto.

Creer, jugar y aprender en un entorno digital

La tecnología se ha consolidado como una nueva necesidad, es un artículo más de consumo. Facilita muchas tareas (la compra de un billete de avión, trámites bancarios, comprar sin salir de casa...), pero también, y quizá más importante aún, está transformando muchas de las actividades más habituales: cómo se trabaja, cómo se juega, cómo se aprende, o cómo se socializa y actúa un ciudadano. Es imprescindible, cada vez más, tener "habilidades" tecnológicas para tener éxito en multitud de contextos.

Los adultos deben adaptarse y adquirir estas nuevas habilidades. Sin embargo, sus hijos, los niños adolescentes y jóvenes, crecen rodeados por este entorno. Para ellos, la tecnología es algo habitual, cotidiano, se han apropiado de ella con total naturalidad y sin esfuerzo, forma parte de sus vidas:

- **MENORES ENTRE 10 Y 15 AÑOS EN ESPAÑA**

El 94% utiliza el ordenador El 40 % tiene televisor en su dormitorio

El 84% se conecta a Internet El 40% tiene reproductores de mp3

El 65% tiene un teléfono móvil El 57% tiene consola de videojuegos

FUENTE: INE Y EGM 2008

- El 92,4% de los niños españoles de 10 a 15 años consideran Internet de gran importancia para la realización de tareas escolares.

FUENTE: eEspaña 2008

- Los jóvenes de 16 a 24 años pasan más tiempo en Internet que frente a la televisión.

FUENTE: EIAA 2008

- Más de la mitad de los adolescentes norteamericanos de 12 a 17 años que usa Internet ha creado algún tipo de contenido propio. Un tercio de ellos lo ha compartido en Internet.

FUENTE: Pew, 2007

4. SI NO ESTÁS, SI NO COMPARTES, SI NO LO CUENTAS...NO EXISTES

La revolución no ha hecho más que empezar. Primero nacieron los ordenadores, luego llegó la Red de Internet y ahora se habla de la web 2.0, incluso de la 3.0...

Los cambios se producen tan rápidamente que ni siquiera los mejores analistas y gurús son capaces de predecir el impacto y popularización de algunos fenómenos nacidos al abrigo de esta revolución, fenómenos como la Wikipedia, Youtube, Facebook...

Como consecuencia de la rapidez con que se suceden las novedades, ha surgido el concepto de analfabetos digitales. Aquellas personas o colectivos que no tienen acceso a las tecnologías y que no pueden desarrollar las habilidades y competencias que requieren estos nuevos lenguajes, están en desigualdad de condiciones

El desafío de ser padres en el siglo XXI

respecto a los demás. Esta desigualdad puede llegar a ser social, económica... Se está produciendo una brecha digital.

Para llegar a saber el porqué de esta brecha digital, quizá haya que conocer primero cuáles son los principales aspectos diferenciadores de las nuevas tecnologías:

Ubicuidad

Una de las principales características de las nuevas tecnologías es la ubicuidad, entendida como el don de la omnipresencia. Cada vez más son más transparentes antes nuestros ojos, más accesibles... pueden pasar incluso inadvertidas.

El acceso a ellas es cada vez menos aparatoso, más fácil e inmediato (recordemos cómo eran y cómo pesaban los primeros teléfonos móviles y comparémoslos con los de ahora). Lo real y lo virtual coexisten sin que nos demos cuenta y casi sin intermediarios. Se han roto las barreras de espacio y tiempo.

Y también aprender a manejarlas es cada vez más sencillo, porque sus interfaces son cada vez más orgánicas y naturales, parecidos a nuestra forma de aprender y actuar (sensores de movimientos como la Wii; pantallas táctiles como la del iPhone; sistemas inalámbricos para la transferencia de datos; simulaciones con realidad virtual aumentada, localizadores geográficos como los GPS...)

Web 2.0: una nueva forma de entender y hacer uso de Internet

Cuando surgió Internet los usuarios eran simples navegantes entre los miles de páginas web que se creaban diariamente.

Tanta información podía llegar a desbordar al usuario y, para solucionarlo, se comenzaron a desarrollar herramientas y habilidades para gestionarla. Pero la realidad, aunque más ordenada, seguía siendo que la mayoría de los usuarios eran lectores o consumidores de la información que unos "pocos", con conocimientos y medios técnicos, eran capaces de crear y publicar en la Red.

En la actualidad se ha conseguido que el usuario, de ser sólo navegante o consumidor de información, pase a ser prosumidor (palabra resultante de la combinación de productor y consumidor). A su disposición tiene diversas aplicaciones y servicios que permiten que cualquier persona, sin conocimientos técnicos y de forma gratuita, pueda publicar contenidos en Internet. La Red se ha vuelto mucho más participativa, abierta y social, con contenidos creados por muchos y para muchos. Es un nuevo canal de expresión, creación y circulación de información.

Creer, jugar y aprender en un entorno digital

Muchas de estas aplicaciones se desarrollan de forma colaborativa, gracias al esfuerzo colectivo de la comunidad, sin distinciones de edad, raza, género o nivel educativo (por ejemplo, Wikipedia). Otras nacen como soporte o plataforma para la creación de redes sociales donde encontrar personas con afinidades comunes o donde se resuelven problemas de forma colaborativa y todos pueden ser expertos y aprendices al mismo tiempo (Tuenti o Facebook).

Compartir, interactuar, colaborar... Tal y como describe Marc Prensky, la web 2.0 ha abierto las puertas a una cultura con pocas barreras a la expresión, con un fuerte apoyo a la creación y el intercambio y donde sus miembros creen que sus contribuciones valen la pena y se tienen en consideración.

Identidad digital

Poco a poco, la identidad digital del usuario se ha ido ampliando. Ya no sólo dispone de un correo electrónico, sino que la enriquece con más datos que le permitan acceder y encontrar todo aquello que le pueda ser relevante o de interés, desde el contacto con un amigo hasta un blog sobre sus aficiones preferidas...

Todo lo que se hace, se dice o se cuelga en la Red, va construyendo la propia identidad y sirve de escaparate ante el resto. De alguna manera, es como si el hecho de depositar parte de los conocimientos y estados de ánimo en la Red, fuera una forma de obtener mayores cantidades de conocimiento y oportunidades de sociabilidad.

Conocer estos elementos básicos de la nueva realidad digital debe ayudar a analizarla de forma crítica y constructiva. Es necesario conocer que usos se le puede dar y valorar los aspectos positivos que aporta. En el caso de los menores, y como se haría en cualquier otra actividad, también habrá que detectar aquellos usos o situaciones en las que se deberá intervenir más directamente, cuando se produzca una exposición a ciertos riesgos.

5. ¿SER UN NATIVO DIGITAL ES SÓLO UNA CUESTIÓN DE EDAD?

Los nativos digitales son todos aquellos que han nacido en este entorno tecnológico, donde los ordenadores, Internet, los teléfonos móviles, los videojuegos, etc., ya existían, o los que han crecido con ellos. Se podría afirmar que los primeros nativos digitales son los nacidos en los años 80.

Algunos expertos, basándose en estudios neurocientíficos, afirman que la forma de pensar de los nativos digitales, e incluso la propia estructura física de su cerebro, son distintas a la de los inmigrantes digitales.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

Autores como Henry Jenkins enumeran las capacidades y habilidades que distinguen a un nativo digital:

- Jugar: experimentar con lo que le rodea como una forma de juego basado en la resolución de problemas.
- Actuar: habilidad para adoptar identidades diferentes y alternativas con el propósito de descubrir (rol play).
- Simulación: interpretar y construir modelos dinámicos del mundo real.
- Apropiación: asumir una idea y reconvertirla en material multimedia.
- Multitarea: rastrear el entorno y cambiar de objetivo si se necesita.
- Cognición distribuida: interactuar con herramientas que permiten ampliar las capacidades para pensar.
- Inteligencia colectiva: reunir información y compararla con otros para un objetivo común.
- Sentido común o criterio: evaluar la fiabilidad y la credibilidad de diferentes fuentes.
- Navegación transmediática: seguir las corrientes de historias e informaciones a través de múltiples modalidades o medios.
- Conexión: buscar, sintetizar y distribuir.
- Negociación: moverse entre la diversidad de grupos, respetando perspectivas múltiples.

Si se analiza esta enumeración de capacidades, quizá surja una pregunta: ¿son los nativos digitales realmente tan buenos?, ¿realizan realmente un uso competente de sus capacidades en el entorno digital?

Puede ser que se haya idealizado un poco a los nativos, sorprendidos por su aparente capacidad de manejo de las tecnologías. Por eso es necesario distinguir entre un nativo digital y un competente digital.

Boris Mir (maestro y creador del blog La Mirada Pedagógica) define al competente digital como el que tiene o adquiere "una competencia metodológica en diferentes ámbitos y gracias a varias capacidades":

- Ámbito de aprendizaje: aprender y generar conocimientos, productos y procesos
- Ámbito de la información: obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales
- Ámbito de la comunicación: relacionarse con los demás, comunicarse, colaborar en entornos digitales
- Ámbito de la cultura digital: actuar de forma responsable cívica y segura
- Ámbito de la tecnología: uso y manejo de dispositivos tecnológicos y entornos de trabajo virtuales

Crecer, jugar y aprender en un entorno digital

Una vez conocida la definición, es necesario ampliar la visión de lo que es un competente digital, ya que ayudará a mejorar la labor educativa de padres y profesores.

Al profundizar en el conocimiento de los competentes digitales, se observa que las habilidades que tienen en muchos de estos ámbitos las han adquirido en espacios de educación no formal o fuera del ámbito familiar.

Por ese motivo, y a pesar de que estas habilidades y destrezas se aprenden y se aprenderán de manera autodidacta, o a través de la nueva cultura participativa, se necesita de una implicación pedagógica y política. El objetivo es trabajar no sólo sobre la brecha digital –para acabar con ella–, sino también sobre los valores que permitan actuar ante los dilemas de carácter más ético que plantea esta nueva sociedad. Es decir, hay que conseguir formar ciudadanos completos en un mundo digital.

6. CRECER, JUGAR Y APRENDER EN UN ENTORNO DIGITAL

Para realizar una síntesis de lo expuesto, y para aunar el mundo de las nuevas tecnologías con la tarea educativa, quizá sean necesarias algunas reflexiones.

Crecer

- Nuestros hijos construyen su identidad digital mientras que, paralelamente, construyen la propia. Por eso les resulta difícil distinguir entre lo real y lo virtual. Es preciso hacerles conscientes de las consecuencias que se desprenden de todos sus actos y actitudes virtuales y de cómo afectan a la realidad. Los padres deben ayudar en la construcción y el desarrollo adecuado de la nueva identidad digital, y deben enseñar a protegerla ante aquellos que quieran hacer un uso inapropiado o interesado.
- Los entornos virtuales son ya espacios de socialización, aprendizaje y participación con una capacidad de influencia mayor que otros entornos. Son transmisores de contenidos y valores, a la vez que son espacios de creación y participación colectiva. Si antes era necesario aprender a participar, cada vez será más necesario participar para aprender. Hay que procurar que los hijos sean partícipes y ciudadanos activos de esta nueva sociedad, poniendo a su alcance los canales, lenguajes y entornos más adecuados a su edad.
- Utilizar la tecnología con autonomía, responsabilidad y criterio no es una capacidad innata de los nativos digitales. Aplicar racionalidad, eficiencia y eficacia en el uso y consumo ayudará, por ejemplo, a evitar dependencias o conductas compulsivas. Los hábitos de uso de los padres, serán un buen referente para los hijos. Es necesario educar con el ejemplo, no sólo con la palabra. Es necesario ser un buen ejemplo de e-madurez.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

Jugar

- El juego, al igual que otras actividades, encuentra su espacio en este nuevo entorno digital. Se pueden encontrar los juegos de siempre adaptados, o nuevas propuestas y formas de jugar, como por ejemplo los videojuegos. Pero no tienen que ser sustitutivos del juego que se produce en el mundo "real", sino que lo debe complementar y enriquecer. En muchos casos, el juego virtual va más allá de satisfacer la actividad lúdica. Es también un símbolo de identidad de una nueva cultura y una excusa para la interacción social en la que establecen vínculos con otras personas.
- Los niños de ahora tienen la misma necesidad de jugar que los niños de ayer y los de mañana. Para que se desarrolle la actividad lúdica del juego es necesario que procuremos espacios, tiempo o compañeros de juego, así como juegos o juguetes. Internet, las redes sociales, los mundos virtuales, las tecnologías móviles, los juegos multiusuario..., son un entorno más donde desarrollar esta actividad ampliando las posibilidades del juego. Por eso es preciso establecer los mismos criterios que se aplicarían en otros entornos: la adecuación a la edad, la calidad de los contenidos, la seguridad, la diversidad o el juego compartido.
- Jugar es la forma natural de aprender. Mientras se juega se aprende. En el mundo virtual se utilizan nuevos lenguajes y se adquieren nuevas habilidades y competencias digitales. El procesamiento en paralelo de información en formatos diversos, la exploración en entornos de simulación o la actuación mediante roles y avatares, son acciones que se ejercitan exclusivamente en los juegos virtuales, pero que desarrollan habilidades y aprendizajes que se pueden transferir a otros contextos.

Aprender

- La Sociedad de la Información plantea un cambio en el tipo de aprendizajes que hay que realizar. Las prácticas memorísticas/reproductoras se reducen en favor de las metodologías socio-constructivistas, centradas en los estudiantes y en el aprendizaje autónomo y colaborativo. Por ello, las aplicaciones web 2.0 ofrecen un gran potencial para hacer frente al reto de cambio y renovación que se está produciendo en los colegios.
- Un nuevo modelo de alumno se sienta en las aulas, un alumno que necesita aprender cosas distintas y de forma distinta. Un "alumno digital" que sigue viviendo todavía en un modelo educativo basado en metodologías propias de una sociedad analógica. Un alumno que asiste a una época de cambio en la que las instituciones y las políticas educativas no consiguen alcanzar la velocidad de los cambios que se producen.
- El cambio tecnológico en la educación no está en las "máquinas". Está en los procesos y en el uso con intención educativa que se haga de estas herramientas. El individuo sigue siendo el protagonista del aprendizaje y sigue necesitando de un maestro que le guíe y ayude durante el proceso.

7. Recursos y bibliografía para ampliar la información:

- MAJÓ, Joan (2003). Nuevas tecnologías y educación
http://www.uoc.edu/web/esp/articulos/joan_majo.html [12-2003]
- Blog "ICTlogy" de Ismael Peña-López
<http://ictlogy.net/>
- Blog "La mirada pedagógica", de Boris Mir
<http://lamiradapedagogica.blogspot.com/>
- Blog "Confessions of an Aca-Fan", de Henry Jenkins
<http://www.henryjenkins.org/>
- Blog de Marc Prensky
<http://www.marcprensky.com/>
- Blog "EDUCATIVA, Blog sobre calidad e innovación en Educación Secundaria", de Juan José de Haro
<http://jjdeharo.blogspot.com/>
- Grané M. y Willem C. (2009)
Web 2.0: nuevas formas de aprender y participar
Barcelona, LAERTES



Institución
Educativa SEK
Desde 1892

www.sek.es