



04

Pilar Pérez Esteve
@pilarpes

Nuevas
alfabetizaciones.
Lectura
en pantalla

04

Nuevas alfabetizaciones. Lectura en pantalla

1

¿Es tan importante la lectura?

3

2

¿Qué significa «saber leer»?
¿Qué hacía falta «antes»?

6

3

¿Qué ocurre en el formato digital,
en la lectura en pantalla?
¿Qué comporta la lectura hipertextual?

8

4

Yo gugleo, tú gugleas, él guglea...
¿Cómo ayudar a usar los buscadores?

11

5

Las nuevas alfabetizaciones
precisan ojos críticos y creativos

13

6

¿Enseñan algo los videojuegos?
¿No son una pérdida de tiempo?

15

7

Los riesgos y las oportunidades de las
redes sociales. ¿Controlar o acompañar?

18

Un aprendizaje eficaz en el s. XXI no solo requiere cambiar nuestras herramientas, sino también nuestra forma de pensar. Necesitamos integrar la tecnología de manera que no solo permita a nuestros estudiantes hacer cosas «antiguas» (como escribir o documentarse) de un nuevo modo, sino lo que es más importante, han de hacer «nuevas» cosas de «nuevas» maneras, y adquirir una educación diferente y mejor, porque la tecnología existe.

Marc Prensky¹, junio de 2012

En esta breve cita se apunta la tesis principal de estas páginas, enseñar a leer es enseñar a pensar, a aprender, a comunicarnos. Es enseñar a crecer. Pero leer hoy no puede entenderse al margen de los nuevos formatos. Y eso requiere nuevas habilidades y nuevas formas de pensamiento. Nuestros hijos y nuestras hijas se manejan muy bien con los nuevos dispositivos, siempre están rodeados de móviles, tabletas, consolas, ordenadores. Pero, ¿es eso suficiente? ¿Garantiza algo? ¿Son competentes en los nuevos formatos de lectura? ¿Qué nuevas habilidades requiere la lectura en pantalla? ¿Cómo podemos ayudar en casa?

Vayamos por pasos.



¹ Marc Prensky, acuñó en 2011 el término Nativos e Inmigrantes Digitales. Fragmento extraído de *Before Bringing in New Tools, You Must First Bring in New Thinking* (Antes de incorporar Nuevas Tecnologías, deberíamos incorporar Nuevas formas de Pensar). En <http://marcprensky.com/writing/Prensky-NewThinking-Amplify-June2012.pdf>. Más información en su web <http://www.marcprensky.com/>

1

¿Es tan importante la lectura?

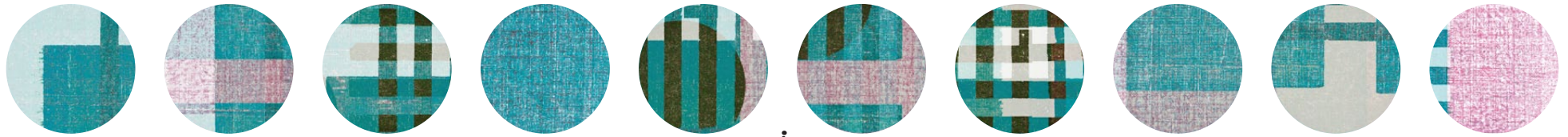
Es esencial. Todos somos, en buena medida, fruto de nuestras lecturas. Las personas organizamos nuestro pensamiento fundamentalmente a través del lenguaje. El lenguaje nos permite relacionarnos, participar, aprender. Sin él nuestras posibilidades de crecimiento personal y profesional se ven claramente limitadas.

Leemos, escribimos, hablamos, para dar respuesta a necesidades sociales. Esta convicción ha llevado al Consejo de Europa y a la Comisión Europea a emitir un informe conjunto que insta a todos los países a adoptar, como objetivo prioritario, medidas para la mejora de la competencia en comunicación lingüística ya que ello condiciona la adquisición de todas las competencias clave², determina nuestro presente y nuestro futuro. Y la lectura está en el núcleo de la comunicación lingüística.

La lectura nos ayuda a satisfacer necesidades sociales muy distintas. En primer lugar, leemos por requerimientos profesionales, para estar informados, para aprender y actualizar contenidos relacionados con nuestro oficio. Nuestros hijos han de leer también para informarse sobre los contenidos que están aprendiendo, han de leer para aprender.



² Informe conjunto de 2010 del Consejo y de la Comisión sobre la puesta en práctica del programa de trabajo «Educación y formación 2010» (2010/C 117/01). «Un buen nivel de lectura y escritura constituye la base para la adquisición de las competencias clave y el aprendizaje permanente y, por tanto, es fundamental adquirirlo desde la infancia». Pág.3 <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:117:0001:0007:ES:PDF>



Como señala el Informe PISA 2009³, el rendimiento en lectura no solo es la base del rendimiento en otras materias del sistema educativo, sino que también es un requisito esencial para participar en casi todas las actividades de la vida adulta.

También los adultos leemos para relacionarnos, para participar en la vida social, para opinar. Igualmente, niños y jóvenes han de aprender a opinar, a escuchar e informarse para argumentar, para manifestar sus quejas, sus preferencias, para aconsejar un libro o para discutir un punto de vista.

Y leemos, en definitiva, para alcanzar objetivos personales como buscar la dirección de un amigo y saber llegar a su domicilio, encontrar la película que queremos ver en el horario que nos interesa, contratar una excursión de unas características determinadas, enterarnos de las prestaciones de un aparato, preparar una receta o disfrutar leyendo una novela.

Para todas estas acciones, cotidianas e ineludibles, necesitamos leer y comprender lo que leemos. Siempre ha sido así, solo que ahora lo hacemos utilizando de forma creciente nuevos formatos.

Ahora se lee y se escribe utilizando cada vez menos lápiz y papel y cada vez más foros, mensajerías, correos electrónicos (que los jóvenes usan para comunicarse con sus padres o con sus profesores, casi nunca entre ellos).



³ OCDE (2010). *La Lectura en PISA 2009. Marcos y pruebas de la evaluación*. Ministerio de Educación. Pág.31.

Buscamos información en la red para localizar un dato o saber qué visitar en nuestro próximo viaje. Aprendemos en webs de organismos oficiales o especializadas en temas de nuestro interés y, en esos mismos espacios virtuales, opinamos, hablamos de libros, de videojuegos o de conciertos.

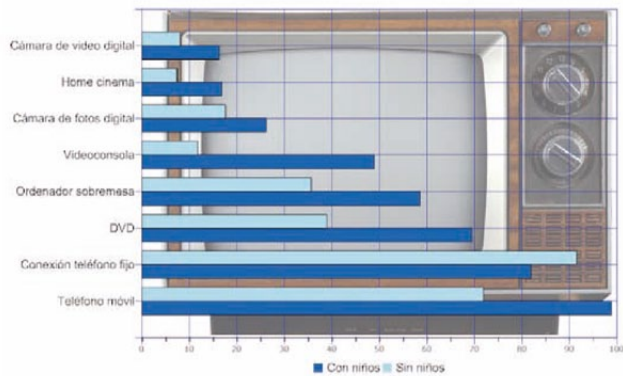
En definitiva, la red forma parte de nuestra vida cotidiana, y, según la encuesta Generaciones Interactivas en España, realizada por la Fundación Telefónica, el 95% de los niños entre 6 y 9 años declara que en su casa hay un ordenador y el porcentaje aumenta hasta un 97% entre quienes tienen de 10 a 18 años. A partir de los 10 años, el 82% tienen Internet en casa. En cuanto a los móviles, un 29% de los niños menores de 10 años posee un móvil propio y a partir de los 17 años prácticamente el 100%. El siguiente gráfico, del 2009, no puede ser más elocuente.

| | 6 a 9 años | Niños | Niñas | 10 a 18 años | Chicos | Chicas |
|---------------|------------|-------|-------|--------------|--------|--------|
| PC | 95 | 95 | 95 | 97 | 97 | 96 |
| Red | 71 | 70 | 71,5 | 82 | 82 | 82 |
| Portátil | 53,5 | 54 | 52,5 | 57 | 57 | 58 |
| Impresora | 61 | 61 | 61 | 77 | 75 | 79 |
| Escáner | 31,5 | 32 | 31 | 55 | 55 | 56 |
| Webcam | 30 | 30 | 29 | 55 | 55 | 55 |
| Usb | - | - | - | 65 | 66 | 63 |
| MP3 | 49 | 48 | 48 | 80,5 | 79 | 82 |
| Fotos digital | 70,5 | 67 | 74,5 | 82 | 79 | 86 |
| Vídeo digital | 49 | 48,5 | 50 | 55 | 55 | 56 |
| TV pago | 40 | 40 | 40 | 44 | 42 | 46 |
| Equipo Música | 56 | 51 | 61 | 80 | 76 | 84 |

Porcentaje de equipamiento en hogares españoles. Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA. Niños y adolescentes ante las pantallas. Fundación Telefónica. Pág.7.

La lectura en pantalla es una realidad. Sin embargo, este mismo informe señala que aunque es frecuente que los padres pregunten sobre qué están haciendo sus hijos o echen un vistazo, es mucho menos habitual que naveguen junto a ellos. Y hacerlo es esencial porque la lectura en pantalla requiere estrategias y habilidades específicas, como veremos enseguida.

Gráfico 3.3. EQUIPAMIENTO EN EL HOGAR (POR TIPO DE HOGAR)



Fuente: Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información. Red.es, 2005



* Para saber más...

Emilio Sánchez Miguel. ¿Por qué hay que leer con los hijos y qué puede hacerse al respecto?

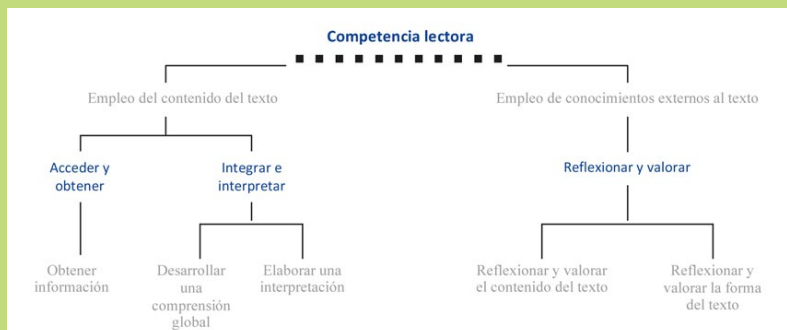
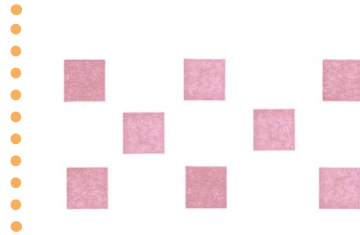


¿Por qué hay que leer con los hijos y qué puede hacerse al respecto?

¿Qué significa «saber leer»? ¿Qué hacía falta «antes»?

2

Volvamos de nuevo a lo que PISA apunta como elementos de la competencia lectora y que el siguiente esquema recoge de forma sintética.



Informe español PISA 2009



Aspectos de la competencia lectora. PISA 2009. Pág. 22.

En primer lugar, **leer significa obtener información**. Esto supone saber localizar lo que buscamos como por ejemplo un número de teléfono, el nombre de un inventor o las propiedades del agua. La localización de la información no siempre es inmediata incluso en los formatos tradicionales; requiere en muchas ocasiones contrastar información porque lo que buscamos puede no ser evidente, puede no resaltar, o puede requerir el contraste de los resultados en diversos textos.

En segundo lugar, **leer significa interpretar**, inferir significados, es decir, leer más allá de lo que aparece de forma literal en un texto. Identificar cuál es la intención de quien lo ha escrito, deducir el significado de una palabra por el contexto. Muchas veces no es sencillo porque requiere contrastar información, relacionar, evaluar, pero es una destreza esencial.

Y, también, **leer supone reflexionar sobre la forma y el contenido de un texto**. Por ejemplo, si tengo en mis manos un periódico en papel y estoy leyendo una noticia, presupongo un contenido porque conozco qué información se da en el titular, qué son las entradillas, sé que las imágenes ilustran algún aspecto de la noticia y todo ese conocimiento previo me permite inferir parte del contenido. También sé qué puedo encontrar en un periódico y qué en otro porque conozco la línea editorial y ello me permite hacer una lectura crítica. Lo mismo podría aplicarse a unas instrucciones o a una novela. Sé, además, que en unas instrucciones no podría encontrar un «había atado» porque los tiempos verbales que rigen en las instrucciones son unos y no otros.

En definitiva, cuando me enfrente a un texto movilizo muchos aprendizajes imprescindibles para comprenderlo. Todos estos aspectos han de conocerlos nuestros hijos. Es tarea de la escuela enseñarlos, pero también nuestra como padres hacérselos ver, dar visibilidad a lo que nosotros, lectores expertos, conocemos. Se trata de hacer preguntas cuando leemos con ellos como ¿qué crees que dirá? ¿Cómo es que en una receta no dice *he mezclado* sino *mezcla* o *mezcle*, *se mezcla* o *mezclar*? O jugar con el lenguaje empezando una noticia con un «Había una vez...» para que se rían y nos digan por qué así no empiezan las noticias.

Si hacemos visibles actos cotidianos en los que la lectura, y la escritura están presentes, estaremos ayudándoles a comprender. Estaremos ayudándoles a pensar y a crecer.

* Para saber más...

Montserrat Fons. Leer y escribir. 10 Ideas clave para ayudar a tus hijos a dar los primeros pasos.



Leer.es



Leer y escribir. 10 Ideas clave para ayudar a tus hijos a dar los primeros pasos



¿Qué ocurre en el formato digital, en la lectura en pantalla? ¿Qué comporta la lectura hipertextual?

3

Leer en pantalla requiere las mismas destrezas de siempre, buscar información, inferir significados no explícitos y reflexionar sobre la forma y el contenido de los textos. Pero en la lectura en pantalla se dan sustanciales diferencias que van mucho más allá del formato.

En pantalla los textos no son estáticos. Antes podíamos leer un artículo, un gráfico o un mapa que se encontraba en una página. Si queríamos ampliar o contrastar la información, teníamos que saltar a otra página quizá de otro libro o con otro formato, y así sucesivamente. Leíamos de forma diferente si nuestro objetivo era buscar un dato o comprender un razonamiento o pasar un buen rato. Pero el camino tenía escasas distracciones.

Ahora la lectura es hipertextual, es decir, los textos contienen elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información, textos llenos de hipervínculos que nos llevan tanto a datos textuales como a imágenes, vídeo, sonido, etc. Esto marca una diferencia enorme y sustantiva.

Como el texto no es estático, el texto definitivo no está escrito, lo escribimos nosotros en función de nuestros objetivos o de nuestros intereses.



Cuando abrimos cualquier pantalla, ya sea una web, un blog, una red social... nos encontramos con unos textos muy distintos a los tradicionales porque leer en pantalla supone mucho más que un cambio de soporte, es una modificación sustantiva del modo de leer porque comporta una forma diferente de organizar los contenidos. En una pantalla la información no es lineal y mucho menos cronológica. Hay muchos posibles itinerarios de lectura en función de lo que busquemos, en función de nuestros intereses. Y los chavales se pierden continuamente, hacen clic en mil sitios sin pararse a pensar a dónde quieren ir.

¿Cómo ayudarles a no perderse en el océano hipertextual?

En primer lugar, haciéndoles ver, desde bien pequeños, la importancia de **marcarse objetivos claros de lectura, verbalizarlos y seguirlos**. Tenemos que ayudarles a elegir la ruta con criterio y, una vez elegida, a no perderse.

Y no nos perdemos en un lugar conocido o que nos resulte familiar. Por eso, en segundo lugar, hemos de facilitarles que conozcan el medio.

Han de leer los menús porque son como los grandes cajones que organizan todo el contenido. No siempre los menús se sitúan en el mismo lugar, de la misma manera que no todos los grandes almacenes distribuyen sus productos del mismo modo. Y además de los menús principales, normalmente situados en la cabecera, hay submenús que se despliegan al pasar sobre ellos, o aparecen laterales. Han de leer bien los menús porque normalmente hacen clic en el primer sitio que creen que puede tener que ver con lo que buscan.

Hemos de ayudarles a utilizar los **buscadores internos**. Los chavales toman decisiones rápidas, son multitarea y hacen antes de preguntar e incluso de pensar unos segundos. Hemos de ayudarles a reflexionar, a que se convenzan de que detenerse a pensar ahorra tiempo y les hace mucho más eficaces. En este sentido, los buscadores internos son un recurso tan útil como poco utilizado por niños y niñas y por adolescentes.

Han de reconocer **qué hay tras los iconos**. Cualquier página, blog, foro... está llena de iconos, de imágenes con diferentes significados. Vídeos, redes sociales, mensajería... Son recursos que proporcionan mucha información pero sobre todo que permiten compartir.



De la misma manera que cuando en nuestras manos cae un folleto, periódico o las reglas de funcionamiento de una comunidad, sabemos ya mucho acerca de cómo se organiza la información en soporte impreso,

necesitamos saber también cómo funcionan los soportes digitales. Así, conocer cómo se organiza una web ayuda más de lo que a primera vista pudiera parecer, sobre todo si nos es desconocida. Igual que mirar el directorio de unos grandes almacenes nos facilita la compra, por seguir con el mismo símil.

Leer en pantalla requiere pues conocer el modo en que cada formato organiza la información. Si estoy leyendo una conversación que se produce en un foro de internet, he de saber que el orden en que aparecen las intervenciones es el inverso al que se produce cuando leo un diálogo en papel; en el foro la respuesta aparece arriba de la pregunta. Si no lo sé, es probable que no siga el hilo de la conversación. Dicho sea de paso, esta es una de las preguntas que se hace a los adolescentes en PISA ERA (Electronic Reading Assessment) que evalúa el rendimiento de los alumnos en lectura digital e impresa y su relación con el contexto socio-económico, las características de los textos digitales o electrónicos, el papel de la navegación en la evaluación de la comprensión lectora, así como el grado de familiaridad y utilización de las TIC por los alumnos y sus resultados en lectura digital. El documento completo se puede consultar aquí.





En definitiva, los chavales se pierden muchas veces en una pantalla llena de imágenes y de palabras subrayadas de azul que te llevan de un sitio a otro y, al final, no saben qué están buscando, olvidan el propósito de la lectura.

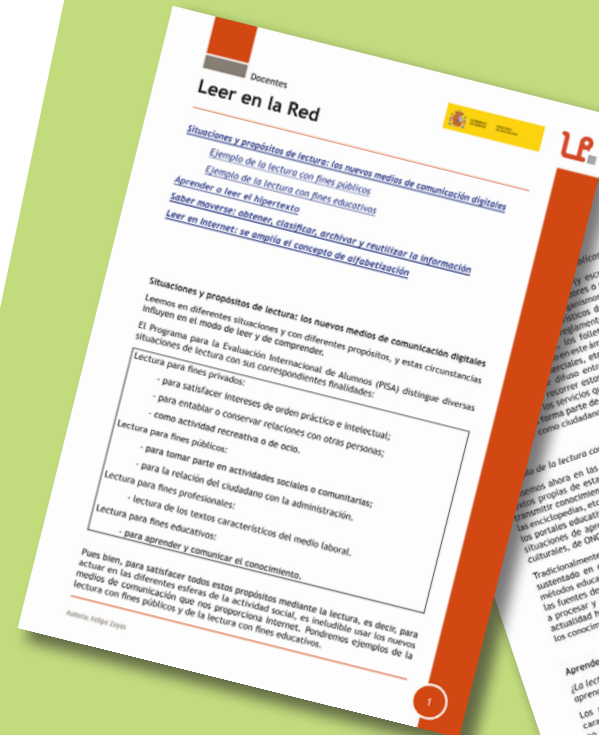
Por eso, es esencial ayudarles a marcarse objetivos y a seguirlos, a desbrozar esa multiplicidad de lenguajes que se dan simultáneamente, imágenes, vídeos, menús... Ante estas pantallas llenas de sugerencias y de itinerarios, de posibilidades y de sorpresas, la brújula es más necesaria que nunca.



* Para saber más...

Felipe Zayas. Leer en la Red.

Leer .es

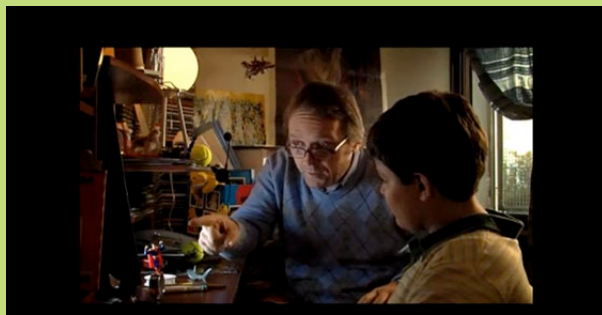


Leer en la Red



Yo guleo, tú guleas, él gulea... ¿Cómo ayudar a usar los buscadores?

4



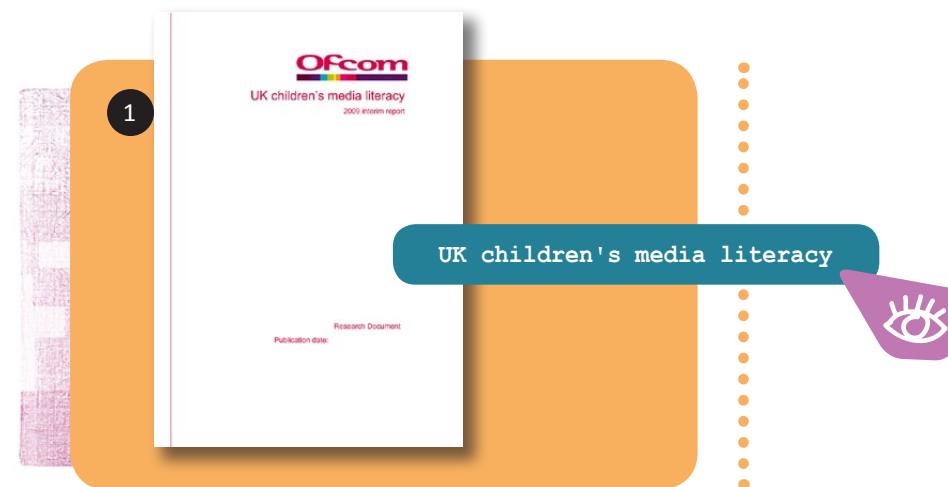
Campaña "Internet en Familia"

Este vídeo nos muestra al menos dos cosas. La primera ya se ha comentado más arriba, los chavales son multitarea pero confían demasiado rápidamente en lo primero que encuentran. La segunda es que han nacido rodeados de pantallas y en lo tecnológico no les alcanzamos. Seamos conscientes de ello y no nos desesperemos, pueden ayudarnos mucho en el manejo de aparatos y nosotros podemos ayudar en otras cosas. Complementémoslos.

Pero volvamos a la primera reflexión tan claramente ilustrada en este vídeo. Es esencial que sepan utilizar los buscadores con criterio. De hecho, una de las pruebas de PISA-ERA que citábamos en el punto anterior versa sobre eso. Se muestra a los alumnos los resultados de una búsqueda concreta y han de ser capaces de identificar del listado de resultados que muestra un buscador,

cuál puede ser relevante para nuestro propósito y hacer clic sobre él, no es el primero y han de leer la información adicional que los buscadores ofrecen en un par de líneas.

Diversos **estudios (1)** muestran que un 37% de los jóvenes entre 12 y 15 años piensan que los resultados más fiables en un buscador se encuentran en primer lugar.



Google dispone de **ayudas (2)** para mejorar las búsquedas. Una buena idea es revisar juntos estos consejos de Google. Por lo pronto, hemos seleccionado algunos de los trucos que este buscador ofrece que pueden resultar útiles para ayudar en casa con las tareas escolares:



- La búsqueda no diferencia entre mayúsculas y minúsculas. Si se busca [new york times], se obtiene el mismo resultado que introduciendo [New York Times].
- Por lo general, se ignora la puntuación, las tildes, incluidos los símbolos @#\$%^&*()=+[]\ y otros caracteres especiales.
- Para obtener la definición de una palabra o frase, hay que escribir «definir» seguido de un espacio y la palabra o palabras en cuestión. Para ver una lista de definiciones que provienen de distintas fuentes online, se escribe «define:».
- Si no recordamos una palabra, se pone un asterisco * en su lugar. Por ejemplo: La capital de Italia es *.
- Hay que describir lo que necesitamos con el menor número de términos posible. Es mejor poner [Animales carnívoros] que [cuáles son las características fundamentales de los animales carnívoros].
- Para buscar una frase exacta, se pone entre comillas (« »). Por ejemplo: «selección española de fútbol 2012».
- Los términos que se quieran excluir han de ir precedidos de (-). El signo menos debe incluirse delante de la palabra y precedido de un espacio. Por ejemplo, en la consulta [software anti-virus], el signo menos se utiliza como un guión y no se interpretará como un símbolo de exclusión, mientras que en la consulta [anti-virus -software] se buscarán las palabras «anti-virus», pero se excluirán las referencias al término «software».
- Si queremos especificar que queremos informaciones de dos cosas hemos de utilizar el operador OR (escrito siempre en mayúsculas). Por ejemplo, si busco [animales mamíferos OR ovíparos] buscará las páginas donde aparezcan ambos.

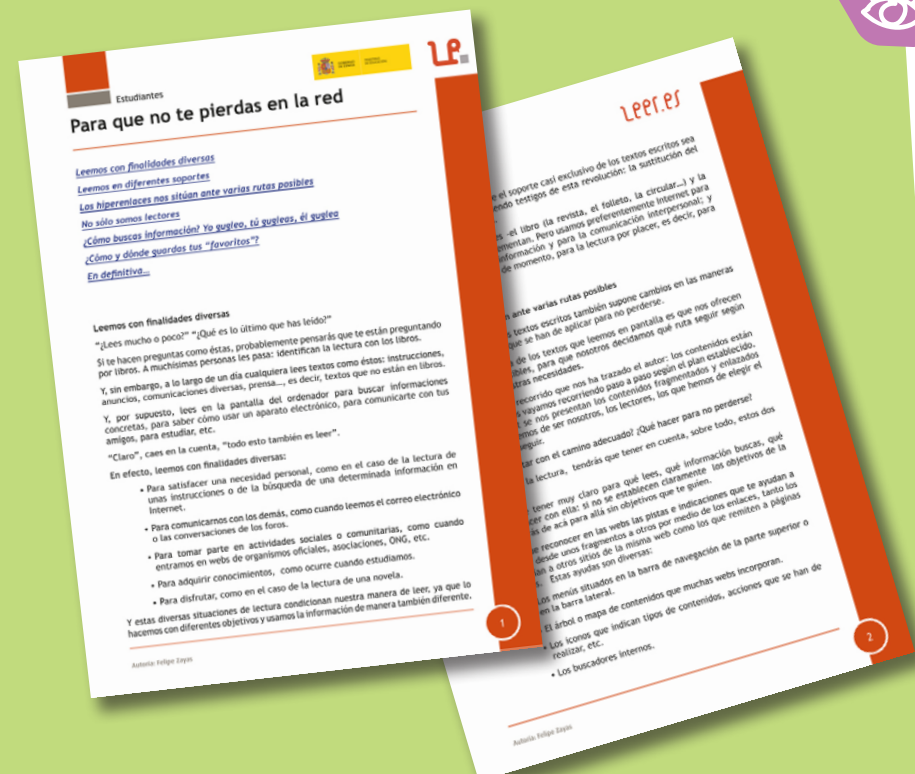
Google permite además buscar solo Libros, Blogs, Imágenes, Mapas, Vídeos, etc.

Debemos saber también que las páginas que empiezan por https:// son potencialmente más seguras que las que empiezan por http://

* Para saber más...

Felipe Zayas. Para que no te pierdas en la red.

Leer . es



Para que no te pierdas en la red



Las nuevas alfabetizaciones precisan ojos críticos y creativos

5

Hoy los jóvenes leen y escriben más que nunca pero lo hacen de diferente forma. Leen y escriben utilizando códigos diversos que ofrecen una representación de la realidad multimodal en la que confluyen formatos como audio, vídeo, imagen o acceso a compartir en redes sociales. El lenguaje verbal es un elemento esencial para la comunicación pero no es el único y no siempre es el que más peso tiene en un contexto determinado. La distribución del espacio en la pantalla, la interacción, los recursos visuales, los vídeos y audios, los objetos en movimiento, las realidades aumentadas... transmiten a su vez información muy valiosa, información cargada de intenciones, cargada también de ideología. Como señala **Andreas Schleicher**⁴ estar alfabetizados en el siglo XXI significa saber leer para aprender y desarrollar la capacidad y la motivación para identificar, comprender, interpretar, crear y comunicar conocimiento.



Vídeo New Media Literacies en español



En este vídeo⁵, «The New Media Literacies», se nos muestran con claridad las habilidades, o competencias, que el profesor Jenkins señala como inherentes a las Nuevas Alfabetizaciones⁶:

- **Juego.** Capacidad de experimentar con el entorno como forma de resolución de problemas.
- **Representación.** Habilidad de adoptar diferentes identidades para la improvisación.
- **Simulación.** Habilidad para interpretar y construir modelos dinámicos de procesos sobre el mundo real.
- **Apropiación.** Habilidad para mezclar contenido mediático con sentido.
- **Multitarea.** Habilidad para supervisar el entorno y dirigir la atención, según las necesidades, a detalles significativos.
- **Cognición distribuida.** Habilidad para interactuar con herramientas que expanden la capacidad mental.
- **Inteligencia Colectiva.** Habilidad para poner en común conocimientos y contrastarlos con otros en función de un objetivo común.
- **Juicio.** Habilidad para evaluar la fiabilidad y credibilidad de las diferentes fuentes de información.

*⁴ Andreas Schleicher es director en la OCDE del Departamento para Indicadores y Análisis del Directorio para Educación. Se le conoce por ser el coordinador del Programme for International Student Assessment (Informe PISA).

⁵ Vídeo con subtítulos integrados del proyecto New Media Literacies que sintetiza las habilidades de competencia digital que propone Henry Jenkins en el informe *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Los subtítulos los ha realizado Tíscar Lara <http://tiscar.com/2009/02/23/video-new-media-literacies-en-espanol/>

⁶ *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, by Henry Jenkins, with Ravi Purushotma, Katherine Clinton, Margaret Weigel, and Alice J. Robison. https://mitpress.mit.edu/books/full_pdfs/Confronting_the_Challenges.pdf

- **Navegación Transmediática.** Habilidad de seguir el hilo de historias o de informaciones a través de diferentes medios.
- **Trabajo en red.** Habilidad para buscar, sintetizar y difundir la información.
- **Negociación.** Habilidad de viajar a través de otras comunidades, discerniendo y respetando las múltiples perspectivas, comprendiendo y siguiendo normas diferentes.

En definitiva, el concepto de alfabetización se ha expandido incorporando nuevos lenguajes, con códigos propios que conforman nuestros valores, nuestras creencias, nuestros saberes. Lenguajes y formas de comunicación que condicionan nuestro futuro, profesional y personal. Es ineludible hoy enseñar a «mirar» y a comprender los lenguajes que se hablan en las pantallas. Y desde casa podemos y debemos ayudar a identificar esos lenguajes, a hacerles ver que no son neutros y que conocerlos es la mejor forma de utilizarlos y de que no nos utilicen.



* Para saber más...

Tíscar Lara (2009). Alfabetizar en la cultura digital.

The screenshot shows the homepage of the blog 'tiscar.com'. At the top right is the logo 'tiscar.com' and a navigation menu with links: INICIO, TEMAS, ARCHIVO, ENLACES, PUBLICACIONES, WIKI, AUTORA. Below the logo is a search bar with the text 'Buscar por:' and a search button. To the left of the search bar are social media icons for Twitter, Facebook, LinkedIn, and YouTube. Below these are icons for Google+, Facebook, and a 'Me gusta' button. At the bottom left, there is a logo for 'MI ESCUELA' and 'EOI Escuela de organización industrial'. The main content area features the article title 'Alfabetizar en la cultura digital' with a date of '17::7::2011'. A yellow box highlights a preprint notice: 'Este artículo es el preprint original que escribí en 2008 y fue publicado en 2009 en el libro colectivo La competencia digital en el área de Lengua, Editorial Octaedro, Madrid 2009 donde también participaron otros autores como Felipe Zayas, Néstor Alonso Arrukero y Eduardo Larequi. A continuación se ofrece el texto completo del artículo en formato HTML (también disponible en PDF y en Slideshare)'. Below this is the article title 'ALFABETIZAR EN LA CULTURA DIGITAL' and the author 'Tiscar Lara'. The article starts with an 'Introducción' and a list of four points: 1. La alfabetización digital. Hacia el enfoque comunicativo; 2. Contexto tecnosocial. Tecnologías digitales y prácticas discursivas; 3. Los jóvenes en la Red: información, comunicación y producción multimedia; 4. La competencia digital en la escuela. Alfabetizar a los nativos digitales.

Alfabetizar en la cultura digital



¿Enseñan algo los videojuegos? ¿No son una pérdida de tiempo?

6

Como se observa en el gráfico, casi el 90% de los niños y niñas, hasta los 9 años, usa videojuegos de forma habitual, y hay muy poca diferencia entre chicos y chicas (el 91,3% y el 88%, respectivamente). Esta cifra desciende según van creciendo pero se mantiene en niveles altos.



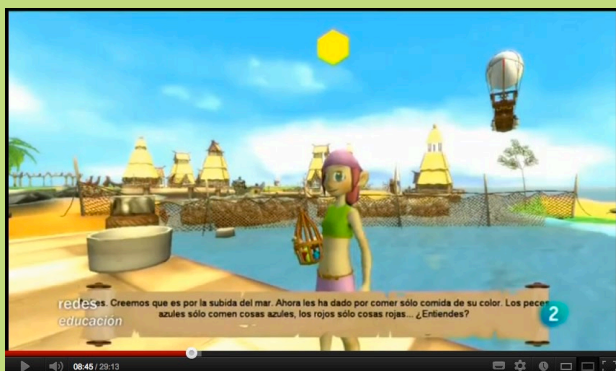
Encuesta Generaciones Interactivas en España. (Pág.24) Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA. Niños y adolescentes ante las pantallas. (2009) Fundación Telefónica.

Que sea habitual no significa necesariamente que resulte positivo. ¿Lo es? Esta es la pregunta que nos hacemos los padres permanentemente. Nos preocupa que pasen horas y horas pegados a una pantalla, fuera del mundo «real». Y sentimos preocupación cuando los vemos ajenos a lo que pasa a su alrededor en el mundo 1.0, mientras juegan se olvidan de comer y de dormir. Esos mismos niños y niñas que no atienden en clase, que son el tormento de sus profesores, y que quitan el sueño a sus padres, son capaces de no levantar la cabeza durante horas de una maquinita, y los vemos reír, saltar, ponerse nerviosos, concentrarse y celebrar con inmenso júbilo los triunfos, los avances de pantalla. ¿Y qué pasa cuando consiguen pasar un nivel? Que inician el siguiente con idéntica emoción, con la misma entrega y empeño. Entonces los padres nos preguntamos «Si tan solo pusieran una mínima parte de esa emoción en las aulas...». Quizá otra mirada nos daría una perspectiva diferente.

De modo que ante la pregunta ¿Son beneficiosos todos los videojuegos? Podemos responder con convicción que evidentemente no lo son. Como tampoco lo son todos los libros, ni todas las películas. Pero probablemente convendríamos en que una buena parte de los videojuegos son realmente educativos, porque educan para la vida, para la vida real. Demonizar las pantallas solo contribuye a alejarnos de nuestros hijos. Quizá convendría dejar de hablar tanto de los peligros para centrarnos en sus posibilidades que son infinitas. Y lo primero es conocer de qué estamos hablando. Sentarnos y observar cómo juegan, cuáles son sus retos favoritos, ir a ver videojuegos a tiendas especializadas, igual que vamos con ellos a una librería o a la biblioteca. Y, también, saber qué dicen los expertos sobre estas pantallas.

En este vídeo, «No me molestes mamá, estoy aprendiendo»⁷ Eduardo Punset y Mark Prensky conversan sobre las posibilidades de los videojuegos.

*⁷ El título de esta entrevista hace referencia al conocido libro de Marc Prensky (2006). *Don't Bother Me Mom, I'm Learning*. Paragon House.



No me molestes, mamá, estoy aprendiendo
(Redes n° 75)



Los videojuegos forman parte de las nuevas alfabetizaciones en el sentido expresado más arriba, y buena parte de ellos desarrollan la competencia en comunicación lingüística porque hay que leer en pantalla, comprender mensajes orales, interactuar con otros jugadores, etc.

Según Prensky, quienes crecieron jugando con videojuegos son mejores en sus profesiones porque aprendieron a asumir riesgos, a tomar decisiones, a colaborar, a gestionar las emociones. En efecto, a través de estos juegos podemos aprender a colaborar con los demás en la búsqueda de un reto compartido. Y, al hacerlo, tomamos conciencia de lo relevante que es trabajar en equipo, hacer que tus objetivos individuales se orienten a un objetivo común, y aprendiendo que en la medida en que yo me responsabilice de mi objetivo, estaré contribuyendo al éxito del grupo.

También nos ayudan a ser flexibles, a evaluar lo que estamos haciendo y a cambiar de estrategia si la que elegimos no está dando los resultados que espero. En este sentido, nos ayudan a diseñar objetivos y a planificar acciones que conduzcan a su consecución.

Y lo que es más relevante, permiten atender a la diversidad de intereses, de motivaciones de capacidades. Así cada niño y cada niña puede desde personalizar sus juegos, por ejemplo creando avatares, a seguir itinerarios propios, creados por ellos. Pueden avanzar al ritmo que les resulta estimulante y posible. En ese camino han de aprender, a tomar decisiones, a planificar, a no rendirse, a perseverar, a ser pacientes.

Con los videojuegos, tienen experiencias de éxito, indispensables para aprender. Demasiados chicos y chicas están acostumbrados e incluso resignados a una historia permanente de fracasos, de suspensos, de riñas.

Algunos nunca han experimentado el placer que proporciona aprender, la satisfacción de lograr, tras esfuerzo y dedicación, un objetivo y de lograrlo con otros.

¿Cómo no van a atraerles los videojuegos si avanzan según sus posibilidades, si les permiten elegir de acuerdo con sus características personales, si pueden tomarse tiempo, repetir de forma lúdica tantas veces como precisen para alcanzar su meta? Si algunas de estas características se incorporaran de forma generalizada al sistema educativo, el futuro sería más esperanzador.

Muchas veces nuestros miedos como padres obedecen más a desconocimiento que a realidad. Efectivamente hay peligros y no hemos de desdeñarlos, pero son tantas las posibilidades que quizá sería mejor adentrarnos de la mano de nuestros hijos y ellos de la nuestra en ese mundo imaginario que divierte y que enseña.

* Para saber más...

En <http://arsgames.net/blog/> conocerás los videojuegos más populares en España, las nuevas tendencias, las posibilidades educativas. Se trata de un grupo de profesionales, artistas, investigadores, estudiantes... que trabajan en torno a la investigación del Videojuego en todas sus facetas (educativas, culturales, económicas, artísticas, etc.).

Julián Pintado (2005)⁸. Las posibilidades educativas de los videojuegos.

Charo Sádaba y Concepción Naval (2008). Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos⁹.



ARSGAMES

*

⁸ En Pixel- Bit. Revista de Medios y Educación, nº 26. Universidad de Sevilla. Pp. 55-67. <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/368/36802605.pdf>

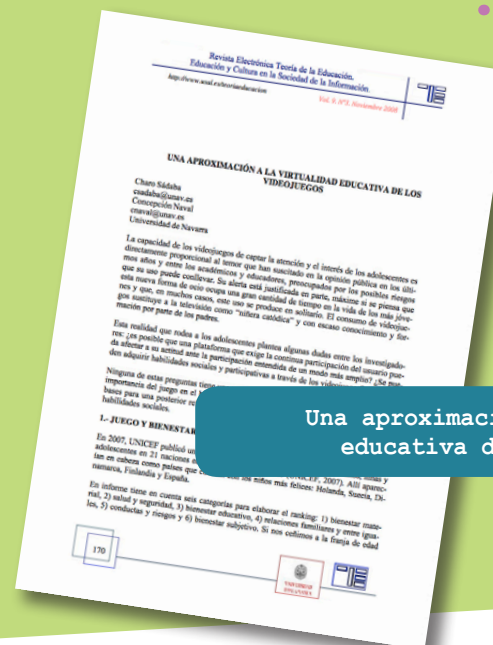
⁹ En SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del «homo digitalis» [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sadaba_naval.pdf.

PIXEL BIT

Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación
Universidad de Sevilla
www.pixelbit.es
ISSN (Versión impresa): 1135-8482
EDV46A

2005
Julián Pintado
LAS POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE
LOS ESTUDIOS MÁS SIGNIFICATIVOS
Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, julio, número 026
Universidad de Sevilla
Sevilla, España
pp. 55-67

Las posibilidades educativas
de los videojuegos. Una revisión
de los estudios más significativos



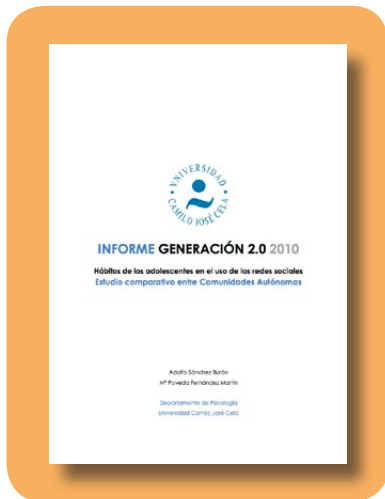
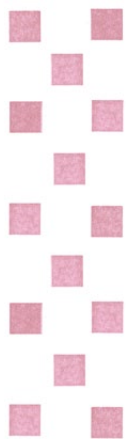
Una aproximación a la virtualidad
educativa de los videojuegos



Los riesgos y las oportunidades de las redes sociales. ¿Controlar o acompañar?

7

El 93% de los adolescentes españoles, de 12 a 17 años, conocen y utilizan las redes sociales de Internet, según el informe 'Generación 2.0 2010'.



Nuestros hijos están en las redes sociales, no puedes decir que no te interesan porque allí están tus hijos.

Frente a esta realidad, hemos de saber que se encuentran ante un universo lleno de posibilidades, también de peligros. Señalamos aquí algunos aspectos que conviene tener en cuenta.

Es mejor navegar acompañados...

Eso implica que naveguen cerca de nosotros. No es fácil porque cada vez más navegamos con portátiles, teléfonos móviles, tabletas... Procura sentarte cerca, preguntar sin inspeccionar, que te muestre lo que hace.



Navega con tus hijos por Internet



Prohibir no funciona.

Educar es enseñar a crecer, prohibir sin más nunca funciona. Sin embargo, los niños y las niñas necesitan tener límites; necesitan que nosotros, sus padres, se los pongamos y, si los consideran justos, no solo los aceptan, sino que los precisan para su equilibrio emocional.

Y como vencer es convencer, ¿por qué no probamos a poner reglas de uso pactadas?

Escucha, observa y no des muestras de pánico.

Muestra interés por sus cosas, que te enseñe cómo juega a un determinado juego, cómo es su página de tuenti, de qué hablan sus amigos... Acércate a su realidad. Y contente. Si inmediatamente te alarmas y montas en cólera, no dejará que te asomes a su mundo.

■ **Hazle ver los riesgos y adviértele que ha de actuar como actúa en la vida real.**

¿Dejaría entrar en casa a quien llamase a la puerta? ¿Dejaría las fotos de las fiestas familiares en la mesa de un bar? ¿Iría por la calle repartiendo fotos suyas y de sus amigos? ¿Abriría un paquete encontrado en la calle sin preguntarse qué contiene? ¿Daría su teléfono a cualquier desconocido que se lo pidiera?

Enséñales a utilizar contraseñas difíciles de jaquear, la mayoría ponen su nombre o un apodo conocido y el año de nacimiento; Sara98, por ejemplo. Las contraseñas deben incluir letras, números y signos como &%#, o las iniciales del título de su autor o de su libro favorito... Hay que ponérselo difícil a los piratas... Y por supuesto no desvelarlas a nadie.

Pero si en algún momento sospechas que algo no va bien, muestra comprensión porque si no se siente protegido por ti, callará. Ayúdale a verbalizar sus sentimientos, sus dudas, sus temores.

■ **Comentad juntos las normas «netiqueta».**

En este vídeo se ofrecen 15 reglas para moverse en las redes sociales cuidando las formas y previendo experiencias desagradables. Verlo juntos puede ser un punto de partida para interesantes conversaciones.



■ **Se puede instalar un filtro de contenidos.**

Podemos limitar el tiempo que pasan conectados, aunque siempre es mejor crear un entorno de confianza, hay programas especialmente diseñados para ello, en la siguiente web se ofrece un listado junto con sus características y forma de adquisición.

| Aplicación | Descripción | Sistema Operativo | Tipo |
|----------------------|---|---|----------|
| Kidbox | <ul style="list-style-type: none"> Arranque a pantalla completa apenas se enciende la computadora Control de uso mediante cantidad de horas y franja horaria Historial con el registro de todos los vídeos, juegos y sitios que se han utilizado. También utiliza "Favoritos" Seguimiento por día, semana o total de los contenidos que han utilizado los niños Buscador, juegos en línea, navegador web, etc. | Windows | Gratuito |
| Zoodies | <ul style="list-style-type: none"> Envío de informes semanales a los padres Control de uso mediante cantidad de horas Contenido (juegos, sitios web, libros, vídeos) de acuerdo a la edad y a la valoración de los padres Permite bloquear publicidad Buscador, juegos en línea, navegador web, etc. | Windows / Mac OS / Dispositivos móviles | Gratuito |
| Norton Online Family | <ul style="list-style-type: none"> Seguimiento de sitios web Control y asignación del tiempo de uso de Internet Supervisión de actividad en las redes sociales Rastreo de las palabras, los términos y las frases que se buscan en línea Envío de alertas por correo electrónico sobre actividades en línea específicas. | Windows / Mac OS / Dispositivos móviles | Gratuito |

Aplicaciones para Control Parental

Algunas familias optan desconectar el wifi a determinadas horas, o se aseguran de que el móvil esté apagado y fuera del alcance de niños y adolescentes en las horas de sueño o de trabajo. Pero lo que los programas no sustituyen es al padre o a la madre. Has de estar ahí, navegando con tus hijos.

