

Alfabetización mediática

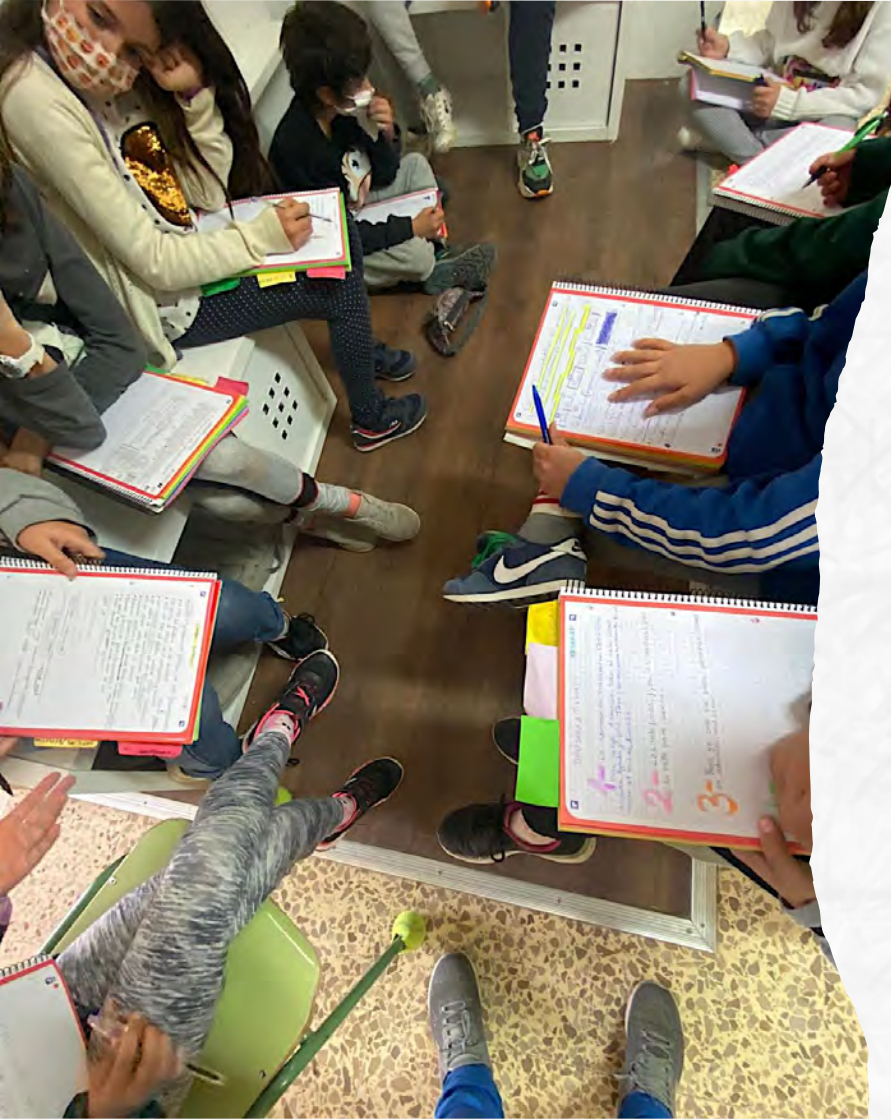
Guía de buenas prácticas del uso de las TIC

Colegio Público Trabenco (Leganés)



**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**





SUMARIO

Introducción

Discentes que han colaborado

Docentes que han colaborado

Proceso de trabajo y resultados

Decálogo

Introducción

El proyecto que se presenta parte de una colaboración horizontal entre los miembros de la comunidad educativa del Colegio Público TRABENCO de Leganés y personal docente e investigador de la Universidad Rey Juan Carlos.

Así, desde la perspectiva del proyecto educativo del propio centro y detectada una necesidad específica relativa al conocimiento y al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, surge un *procomún* entre ambas instituciones educativas. El proyecto en cuestión consiste en la realización de una guía de buenas prácticas que sirva para orientar en un futuro al colegio en todo lo concerniente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como herramientas consolidadas en el ecosistema mediático vigente y de especial trascendencia en el público infantil y juvenil.

El colegio TRABENCO es un centro público situado en el barrio de El Carrascal de Leganés (Comunidad de Madrid). Es un espacio de enseñanza pequeño y familiar, tipificado como de línea 1 (esto es, una clase por curso) y con una organización muy consolidada de la comunidad educativa. El alumnado abarca desde 1º de Educación Infantil a 6º de Educación Primaria. A nivel pedagógico abogan por diferentes estrategias educativas, destacando una evaluación alternativa al examen y el aprendizaje basado en proyectos. Este proyecto educativo surge en los bajos de una cooperativa de viviendas durante el Tardofranquismo, hace casi 50 años, fruto de la iniciativa de un grupo de vecinos de Leganés de tener escuelas y una educación laica, democrática y participativa. De ahí su nombre, el cual significa TRABajadores EN COMunidad. Como principales señas de identidad, sobresalen: Libre expresión y Creatividad; Actitud Crítica; Responsabilidad y Creatividad; Valoración de la Diversidad; Aprender Investigando; Gestión Democrática y Participativa.

Este laboratorio se fundamenta en una colaboración y un trabajo previo entre los responsables del laboratorio y las maestras tutoras del tercer ciclo de Educación Primaria (cursos 5º y 6º), etapa escolar en la que se focaliza la experiencia colaborativa. En la comunidad educativa TRABENCO ya se habían detectado preocupaciones por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a una edad cada vez más temprana, siendo uno de los temas clave de debate y objeto de búsqueda de soluciones a través fundamentalmente de sesiones informativas con datos acerca de la realidad del uso de las pantallas por parte del alumnado. No obstante, lo anterior, la principal aportación del laboratorio es ofrecer una reflexión conjunta para la búsqueda de prácticas orientadas al correcto empleo de las TIC.

La transformación actual de los modos de hacer cotidianos por parte de la infancia es una realidad, motivada por la normalización del manejo de Internet. Partiendo de las experiencias y los saberes ya adquiridos, el contacto entre las maestras del colegio y los docentes de la URJC que participan en el proyecto concluye en la planificación de un proceso de trabajo que responde a la elaboración de un *procomún* cuyo propósito es la satisfacción de las necesidades planteadas. En él, y siempre desde un enfoque académico y riguroso, la infancia debe ostentar el papel protagonista del proyecto en el que el fin no es un *procomún* perfecto, sino necesario.

La estructura parte de una definición de las inquietudes y los conocimientos previos, creando grupos de interés en relación con los medios, dispositivos y prácticas más habituales del alumnado. Esta circunstancia nos ubica en la situación pretendida, de tal forma que se pueda poner en juego la herramienta epistemológica elegida para el análisis: el *Tétrade* de Marshall McLuhan. En consecuencia, se atiende a los cuatro intereses que se despliegan en este dispositivo de investigación, que entiende la tecnología como una ampliación de los sentidos del ser humano: aumento, obsolescencia, reversión y recuperación.

El laboratorio consta de cuatro sesiones que culminan en la presentación del proyecto en la Biblioteca Universitaria del campus de Fuenlabrada de la URJC, a la que además se entrega una guía con el fin de que quede en depósito.

Se debe subrayar que todo el trabajo se ha realizado de forma colaborativa, siendo igual de importante la aportación de cada uno de los agentes involucrados en la experiencia. Si bien el proyecto goza de una clara orientación pedagógica (claustro del colegio) y de una orientación temática (miembros de la universidad), el carácter participativo del mismo hace que todas las voces tengan el mismo valor en el resultado final.

Para facilitar su implementación, se ha procedido al desdoble del alumnado del colegio (de 8 a 11 años), conformándose grupos de alrededor de unos 15 participantes, incluyendo alumnado y docentes, que en la etapa final del laboratorio han puesto en común sus conclusiones.



Discentes que han colaborado

El alumnado de 5º y 6º del Colegio Público TRABENCO durante el curso 2021/2022:

5º: Iratxe, Lucía, Asier, Víctor, Nicolás, León, Irene, Julia, Claudia, Adriana, Samuel, Uriel, Macarena, Lua, Eloy, Saul, Vera, Leo, Luna, Iñaki, Jara, Diego, Nora y Julen.

6º: Marina, Jairo, Mario, Laura, Drago, Alan, Leyre, Nagore, Anna, Hugo, Alex, Diego Jimena R, Valentina, Erik, Marcos, Jimena G, Aroa, Dani, Blanca, Pedro, Zoe, Enma y Manu.

Docentes que han colaborado

Jesús Ramé López, profesor de la Universidad Rey Juan Carlos.

Ruth Novillo Peribañes, maestra del Colegio Público TRABENCO.

Raquel Aragonese Guisado, maestra del Colegio Público TRABENCO.

Laura Sánchez de Rojas Barcina, maestra del Colegio Público Mariana Pineda.

Valeria Levratto, profesora de la Universidad Rey Juan Carlos.

Belén Puebla Martínez, profesora de la Universidad Rey Juan Carlos.

Nuria Navarro Sierra, profesora de la Universidad Rey Juan Carlos.

Pilar Vicente Fernández, profesora de la Universidad Rey Juan Carlos.

Grupo de investigación consolidado en Innovación, Educación y Comunicación INECO.

Grupo de innovación docente NODOS.

Proyecto de Innovación Docente “Co-LAB-ora: Laboratorio con la colaboración ciudadana en el ámbito universitario” financiado por la Facultad de CC. de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos, y suscrito a BiblioLAB, de MediaLab Prado y a la Fundación Madrid+i+d (formado por 20 miembros).



Proceso de trabajo y resultados

El laboratorio se estructura en torno a tres etapas consecutivas relativas a: identificación de necesidades vinculadas a las TIC, clasificación de las inquietudes en función de las herramientas tecnológicas y determinación de propuestas para la confección de la “Guía de buenas prácticas”.

De este modo, en la **primera parte** se detectan las necesidades concretas a la hora de utilizar las TIC a través de cinco preguntas planteadas en el debate que se responden, de manera resumida, de la siguiente forma:

¿Qué uso hacemos de las TIC?

Entretenimiento, Comunicación, Información.

¿Qué medios y tecnologías utilizamos?

Televisión, Radio, Móviles, *Tablets*, Consolas, Ordenador (Programas, Internet).

¿Qué plataformas, redes sociales, programas y páginas web empleamos?

Google, Skype, WhatsApp, Telegram, juegos *online*, YouTube, TikTok, Instagram, PowerPoint, Word...

¿Qué prácticas consideramos enriquecedoras de nuestra vida?

Las TIC amplían nuestra capacidad de entretenimiento, información y comunicación, nos ayudan a aprender e investigar, podemos consultar tutoriales, acceder a lo que nos gusta (música, películas, series...), encontrar información de nuestras temáticas de interés (perros, gatitos, manualidades...), permiten comunicación a larga distancia, sirven para pedir ayuda, incentivan la creación artística, a través de ellas podemos compartir contenidos así como almacenar archivos (fotos, vídeos, recuerdos, documentos). A nivel comercial posibilitan compras, ganar dinero y contratar variedad de servicios (arreglos en casa, restaurantes...). También ayudan a buscar trabajo y a realizar trámites y consultas de índole pública (Sanidad, Educación, Policía, Bomberos...).

¿Qué prácticas reconocemos como empobrecedoras de nuestra vida?

Todas aquellas relacionadas con los riesgos en la Red consecuencia del anonimato que procura, como acceso a contenidos o relaciones no saludables, *fake news* (noticias falsas), nuevos delitos (ciberdelitos, engaño), etc. Además, las TIC suponen en ocasiones una pérdida de tiempo, evaden de la realidad y pueden derivar en adicciones y enfermedades como depresión, trastornos de alimentación o incluso suicidio... Se vinculan a su uso conceptos como aislamiento, pérdida de intimidad, falta de autoestima, falta de sueño, aparición de violencia. Un uso indebido puede empobrecer las relaciones humanas (familia, amigos...).

En la **segunda parte** se crean diferentes grupos, de tal forma que cada uno de los participantes forme parte del grupo que aborda la tecnología que más afecta a su vida cotidiana.

Se constituyen grupos mixtos del conjunto de los 50 miembros del alumnado, organizados por ellos mismos, tanto de diferentes cursos como de diferente género. Después los adultos se incluyen en ellos repartiéndose en función de sus intereses vitales o de investigación.

Los grupos son los siguientes:

- **Móvil: TikTok, WhatsApp y Redes Sociales**
- **Ordenador e Internet**
- **Tablet: YouTube y contenido *streaming***
- **Televisión y contenidos bajo demanda**
- **Videoconsola y videojuegos**

A continuación, se despliega el método de análisis, el *Tétrade* de McLuhan, que nos invita a contestar cuatro preguntas sobre el uso de las tecnologías:

**¿Qué extiende? ¿Qué deja obsoleto?
¿Qué revierte? y ¿Qué recupera?**

Las respuestas a estos interrogantes definen las prácticas que tenemos con las TIC y sus posibles malos usos, de tal forma que lo que haya respondido cada persona en cada grupo irá aportando un consenso general en torno a las coincidencias e intereses comunes de los diferentes componentes de cada grupo, acabando en una puesta en común de los resultados de cada grupo y una discusión en relación con las posibles buenas prácticas.



En la **tercera y última parte** se deciden y definen las propuestas relativas al uso de las TIC que van a componer la “Guía de buenas prácticas” y el diseño de ésta.

Para ello, cada grupo realiza un listado de buenas prácticas en relación con cada tecnología. A continuación, las propuestas grupales se abordan y comentan en una asamblea común que sirve para la toma de decisiones finales. Por último, se procede a una recopilación de las aportaciones conseguidas, labor que se desarrolla por parte de los adultos fuera del horario lectivo.

Del debate y la dinámica grupal se extraen las siguientes conclusiones relevantes atendiendo a cada uno de los grupos creados y las determinadas herramientas tecnológicas analizadas por cada uno de ellos.



Resultados sobre el uso del móvil: TikTok, WhatsApp y Redes Sociales

En este grupo se ubican el alumnado que tienen una mayor preocupación o interés por el uso del móvil. De la discusión ya se ha destacado que este dispositivo está muy relacionado con el empleo de redes sociales y que hay una especial inquietud por los modos de hacer y de relación que se asocian concretamente a plataformas digitales como TikTok y WhatsApp. A través de estas redes sociales se constata cada vez más cómo en la actualidad se naturalizan conductas prácticamente inexistentes hasta hace muy poco, como es el caso de la felicitación de cumpleaños a través de mensajes de voz grabados o la grabación de bailes como forma de entretenimiento.

Las conclusiones generales a las que se llega en este grupo son las siguientes:

- El uso de contraseñas como control parental.
- La limitación de los tiempos, tomando conciencia de la cantidad de su uso.
- La importancia de cuestionar y contrastar la información recibida.
- El control del pirateo.
- La desinstalación de aplicaciones no aptas para su edad.
- La necesidad de solicitar ayuda cuando se pierde el control.
- La importancia de un espacio para la reflexión sobre el uso de las TIC.
- El planteamiento de normativa para las tiendas en relación con los menores.
- Analizar las propias necesidades para saber cómo hacer un buen uso del mundo digital.
- Si se puede y no está motivado por una urgencia, prescindir de su utilización.



Resultados sobre el uso del ordenador e Internet



Dentro del grupo que se centra en el ordenador como dispositivo se evidencia un claro interés por descubrir cómo funciona la información dentro de Internet y, además, estudiar cómo el nuevo protagonismo de este dispositivo en los hogares genera frecuentemente situaciones de convivencia que trastocan los modos de relación, siendo por tanto la ubicación y el acceso a esta tecnología elementos de reflexión. Al mismo tiempo se detecta la necesidad de una alfabetización mediática de cara al entendimiento y al manejo de la información, que también se traslada al ambiente escolar y a los métodos de búsqueda en las páginas web. Las *fake news* son un tema que suscita preocupación constante en el debate.

Se plantean las siguientes ideas a modo de conclusiones generales de este equipo de trabajo:

- El control parental.
- La delimitación del tiempo.
- Saber lo que quieres buscar: no entretenerte por el camino con otras distracciones.
- El cultivo del autocontrol.
- El uso de contenidos aptos en función de la edad.
- La relevancia del empleo de diferentes fuentes para el contraste de la información, y no solo digitales.
- No ser crédulo y tener actitud crítica.
- Compartir espacios digitales en familia.
- Pensar en la ubicación de los dispositivos, así como si se trata del mejor emplazamiento para tal fin.
- La necesidad de aprender a reconocer *fake news*.

Resultados sobre el uso de las *tablets*: YouTube y contenido *streaming*

Para este grupo las *tablets* constituyen un dispositivo portátil que implica un uso íntimo y personal de la tecnología, permitiendo un acceso a contenidos individualizados y la posibilidad de pertenecer a una comunidad de gusto, donde se puede seguir a *influencers*, *youtubers*, *streamers*... Aparecen nuevos héroes y heroínas ejemplarizantes, los cuales van sustituyendo a las profesiones y a los personajes que la sociedad tenía como dignos de imitación. Esta peculiaridad interesa en la discusión por la tendencia de los canales de contenido, como los alojados en YouTube, o la modalidad de vídeos en directo, como la creciente importancia de Twitch para la infancia. Debemos recordar que es habitual que en los grupos se plantee la duda acerca de la edad permitida para el uso de estas redes sociales, así como el hecho de que mayoritariamente están siendo consumidores de espacios no aptos para su edad desde el punto de vista legal.

Como principales conclusiones se apuntan estas ideas:

- Saber controlarte y marcar límites de tiempo.
- Verificar si los contenidos son respetuosos y apropiados para una determinada edad.
- Pensar cuáles son los valores que subyacen al material visionado.
- Educar las emociones y proteger la intimidad.
- Dedicar tiempo a otras cosas.
- Ayudar a la familia a entender lo perjudiciales que pueden ser las pantallas.
- El control parental.
- La importancia de entender lo que se ve (sexismo, machismo, racismo, violencia...).
- Prestar especial cuidado a las descargas.



Resultados sobre el uso de la televisión y contenidos bajo demanda

Este grupo destaca por revelar que el uso y consumo de la televisión, medio que en un primer momento parecía haber sufrido una disminución general de la demanda, sigue siendo un instrumento fundamental de información y de ocio en parte del alumnado de este laboratorio. Se señalan como novedades los contenidos a demanda y el uso de las plataformas, que cada cual asocia a la compañía de móvil contratada en su casa o a los intereses audiovisuales familiares. Además, se vislumbra la predilección por las series, principalmente de nacionalidad norteamericana, a las que se suman series nacionales de contenido adulto. Despunta al respecto una inquietud especial por los modelos y los estereotipos que se muestran en estas series, que suscitan una imitación no consciente la cual escapa a su capacidad de reflexión.

Las ideas clave derivadas del trabajo de este grupo se resumen a continuación:

- La necesidad de marcar límite de tiempo.
- Los problemas de autoestima: evaluar el tipo de contenido.
- Plataformas concebidas como demasiadas opciones, demandando un menor número.
- Fomentar los encuentros no virtuales.
- No usar contenidos no aptos.
- No valorar un producto hasta que lo ves.
- Actitud crítica: no creerte todo lo que ves. Hay falsa realidad.
- Probar otro tipo de contenidos audiovisuales frente a los habituales.
- Percatarse de los estereotipos que muestran las series.



Resultados sobre el uso de la videoconsola y los videojuegos



Este grupo se dedica a la reflexión sobre los videojuegos, descubriendo que tienen lugar nuevas prácticas, incluso de corte afectivo, a través de los juegos en Red. Las videoconsolas también se suman a esta tecnología, introduciendo nuevos modos de hacer en relación con el ocio desde su aparición. La adición y los propios contenidos de los juegos constituyen los elementos más destacados del objeto del análisis, ya que existe un alejamiento del mundo de los adultos que agudiza nuevos modos de relación en los hogares. Incluso se plantea cómo el uso de los videojuegos también afecta a las dinámicas de relación en la escuela, ya que los videojuegos o los juegos online convierten a parte del alumnado en una comunidad de gusto dentro del centro.

Como conclusiones generales de la dinámica de este grupo sobresalen las siguientes:

- La dedicación de tiempos razonables.
- El uso de juegos educativos.
- Compartir con amistades o familia el tiempo de juego (no hacerlo todo el tiempo solo).
- La utilización de juegos adecuados a cada edad.
- Pensar en la personalidad y forma de ser de cada persona para tenerlo en cuenta a la hora de organizar el uso de los videojuegos (cuándo te alteras, cuándo te obsesionas, cuándo solo piensas en seguir jugando...).
- La orientación adulta y el control parental.
- La búsqueda de estrategias propias para administrar el consumo (como el uso del cronómetro para el tiempo de juego).



Decálogo

A continuación, se resumen las principales reflexiones en torno al uso y consumo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que se recogen en un decálogo de buenas prácticas con la intención de que facilite un mejor entendimiento de las propuestas desarrolladas.

Tras la puesta en común de las aportaciones de todos los grupos se decide que se deben tomar las siguientes medidas:

1. Un uso más consciente de las TIC.
2. Reflexionar sobre el tiempo que se dedica a las TIC.
3. Acompañamiento familiar.
4. Contrastar la información.
5. Atención sobre los contenidos que se consumen.
6. Autoevaluar el resultado emocional del empleo de las TIC.
7. Reflexionar sobre el espacio y el tipo de uso de las pantallas.
8. Protección de la intimidad.
9. Cultivo de la actitud crítica.
10. Dar más tiempo y espacio a actividades desvinculadas del uso de las TIC.

UN USO MÁS CONSCIENTE DE LAS TIC

El alumnado se da cuenta de que se ha normalizado un uso impulsivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sin ninguna reflexión. Por lo tanto, para que no exista una naturalización de prácticas nocivas, se deben alentar un debate y una puesta en juego de estrategias adaptadas al contexto de la escuela y de las casas. Esto implica una alfabetización mediática que permita controlar los medios para que los medios no nos controlen. Por eso surge la propuesta de una reflexión general y sincera en las familias sobre el uso real de las TIC que se hace en los hogares.



REFLEXIONAR SOBRE EL TIEMPO QUE SE DEDICA A LAS TIC

La discusión sobre el tiempo que se dedica a las TIC es una de las preocupaciones recurrentes en todos los grupos. El alumnado manifiesta que hay una práctica evasiva dentro de estas tecnologías, la cual tiene que ver con la pérdida de conciencia del tiempo que se pasa ante las pantallas. Las propuestas para la solución de este problema recaen de nuevo sobre la alfabetización mediática, a la vez que se apuntan algunas estrategias concretas muy interesantes como el pacto de horarios familiares y el control parental del tiempo a través de las posibilidades que ofrecen los propios dispositivos o el uso de cronómetros tras una reflexión sobre el tiempo adecuado del uso de las TIC. En definitiva, la búsqueda de un tiempo que no nos aleje y dificulte los modos de relación cotidianos.



ACOMPANAMIENTO FAMILIAR

Sorprende cómo, lejos de lo esperado, el alumnado solicita ayuda de los adultos en unas prácticas que reconoce que se le escapan de las manos. Por ejemplo, una de las prácticas más habituales es que los educandos estén usando redes no aptas para su manejo autónomo en relación con su edad. Al mismo tiempo el alumnado reclama más formación de sus familias, ya que en algunos casos las ven tan perdidas como ellos. De hecho, manifiestan que incluso en ocasiones ven a sus familiares tan enganchados como ellos. El concepto control parental figura como parte de sus categorías en el debate, pero en un sentido de asesoramiento y acompañamiento en unas prácticas que no pueden controlar. Hay una clara demanda hacia una posición proactiva de los adultos frente al uso de las pantallas.



CONTRASTAR LA INFORMACIÓN



Ante un interés por las *fake news* (noticias falsas), también surge una necesidad de aprender a reconocerlas. Entre las estrategias más interesantes destaca el contraste de la información. De esta forma el alumnado despliega recomendaciones, las cuales responden a prácticas como: uso de diferentes fuentes, buscar fuentes verificables (medios de información reconocidos o institucionales), ver si tiene un autor reconocible, analizar la posibilidad de verificar los datos que muestra la noticia, pensar si hay un deseo en el lector de que ocurra lo que está leyendo o si busca un impacto en el espectador, etc.

ATENCIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS QUE SE CONSUMEN

La facilidad de manejo y de navegación provoca que podamos acceder a todo tipo de contenidos. En el debate se cuestiona cómo esta sencillez de manejo desemboca en la localización de contenidos violentos, sexuales o ideológicos no aptos para edades de alumnado de Educación Primaria. Al mismo tiempo, se admite una cierta curiosidad por todos estos aspectos de la vida que, en muchas ocasiones, quedan silenciados y que Internet puede resolver de forma inmediata. Por eso se propone un diálogo abierto en la sociedad y en las familias sobre estos temas, un acompañamiento para el uso de los contenidos y un mayor control por parte de los adultos, los cuales en muchas ocasiones los dejan solos frente a las pantallas. Esto nos lleva a una de las conclusiones más claras de la totalidad del debate: “no es bueno pasar mucho tiempo solo manejando las TIC”.



AUTOEVALUAR EL RESULTADO EMOCIONAL DEL EMPLEO DE LAS TIC



En las diferentes reflexiones sobre las TIC, de alguna manera se desemboca en la relación de estas tecnologías con las emociones. Se repite cómo influyen en los estados de ánimo, la autoestima, los modelos de comportamiento a seguir o los modos de relación afectiva, como el trato con los amigos o con la familia. En este sentido, el alumnado reivindica una atención cuidadosa a lo que las TIC provocan en sus sentimientos para, después, poder realizar unas prácticas saludables. Se dan cuenta de que estas tecnologías no afectan a todos por igual; sin embargo, algunas situaciones emocionales tienden a repetirse: obsesión con algunas prácticas, irritabilidad y frustración con algunos resultados, malas reacciones hacia la familia cuando hay que dejar las TIC o conflictos con las amistades en la Red. Por eso recomiendan una autoevaluación en una lista de cómo las TIC afectan a nuestras emociones.

REFLEXIONAR SOBRE EL ESPACIO Y EL TIPO DE USO DE LAS PANTALLAS

Un debate muy concreto se centra en cómo se comparten los dispositivos de la información y la comunicación, junto a cuáles son sus espacios de uso y su ubicación. En este sentido, dos situaciones se reflejan en el análisis: prácticas compartidas y prácticas de aislamiento. Así, cuando el dispositivo está en un lugar común emerge un intercambio de experiencias, una necesidad de pactar tiempo de uso, pero también surgen conflictos por su manejo. Cuando las personas, incluidos los adultos, tienen un dispositivo propio o un espacio íntimo de uso de las TIC, se constata un aislamiento que favorece el cambio de algunas prácticas familiares: tiempos compartidos (comida, televisión, juegos de mesa...), trabajos de adultos en el hogar, tiempo de encuentro en la Red... Para ello, se propone una reflexión en familia sobre el número de dispositivos, su necesidad, los espacios y las prácticas de uso en casa.



PROTECCIÓN DE LA INTIMIDAD



En varias conversaciones dentro de los grupos se señalan casos de personas que se han expuesto públicamente en las redes con consecuencias sociales que van desde el *bullying* a los ciberdelitos. También se destaca que existe un exceso de exhibicionismo en Internet, creando una teatralización de la propia vida. En ocasiones, a través de las pantallas se muestra la vida idílica que se quiere tener, no que se tiene. Para ello conviene plantear una reflexión sobre cómo las familias se manejan con Internet, evaluar con expertos y dentro del núcleo afectivo estos modos de hacer. El *postureo* es la palabra que engloba esta actitud, práctica que, según los educandos, debe ser pensada dentro de los gestos que utilizamos para comunicarnos a través de las TIC.

CULTIVO DE LA ACTITUD CRÍTICA

Otra de las preocupaciones más recurrentes en el laboratorio es la idea de sentirse enajenados por las pantallas, como si emergiera de estas tecnologías una suerte de evasión pasiva de la realidad. Dentro de esta idea, se presenta repetitivamente la reivindicación de una posición activa frente a las TIC. Se recomienda un “estado de alerta” que desemboca en una educación de la actitud crítica, pero también en el compromiso de estar atentos a un continuo bombardeo de mensajes producidos por los dispositivos de la información y la comunicación. Una práctica muy útil es la de poner carteles en los espacios de uso de las TIC, con el fin de ser un reclamo de nuestra posición activa.



DAR MÁS TIEMPO Y ESPACIO A ACTIVIDADES DESVINCULADAS DEL USO DE LAS TIC

En las conversaciones de los grupos aparecen relatos de cómo era la vida antes, siguiendo historias contadas por los adultos. Sus padres alardean de haber pasado mucho tiempo en la calle, mientras ellos se quedan la mayoría del tiempo en sus casas; también el alumnado percibe que antes los juegos de mesa o las visitas a amistades y familiares eran más comunes. Como posibles explicaciones se apela al miedo, el tiempo de trabajo, las actividades extraescolares... Pero también las TIC son la causa de que muchas de las actividades que se hacían presencialmente han quedado reducidas a prácticas comunicativas en la Red. Se propone una autoevaluación para ver si algunas de las prácticas que comúnmente desplegamos a través de las pantallas pueden ser desarrolladas presencialmente. Al mismo tiempo se deben facilitar momentos de encuentro afectivo donde los juegos o las visitas de familiares y amigos sean motivo de encuentro presencial.





MENÚ COMÚN MULTIMÉDIA

- 5. TV
- 6. TABLET
- Expl. MÓBIL
- 1. COMÚN
- 2. CLAS

MENÚ MATEMÁTICO COMÚN. $(26 + n)$

$$\frac{1}{2} + \frac{2}{3} + 3$$

$$\frac{4}{5}$$

$$\frac{2}{3} + \frac{1}{5} + \frac{2}{6} + \frac{1}{8} + \frac{1}{7}$$

Lectura reflexiva

H.

1.



URJC

Grupo  Jtt:
inetco
INVESTIGACION

nod@s
de innovación docente

