



Las familias ante las redes sociales en Internet

REDES SOCIALES Y ADOLESCENCIA



FAPACE Almería, 17 de Marzo de 2.012

OBJETIVOS

1. Aproximarnos a las realidades sociales que surgen de las nuevas tecnologías y sus usos por parte de los y las adolescentes.
2. Enmarcar en el proceso de desarrollo adolescente las prácticas y los usos de las redes sociales en Internet.
3. Valorar posibilidades y potencialidades de las RSI, perseguir también una escala ajustada ante los riesgos y peligros asociados a su uso.
4. Pensar los efectos de estas nuevas tecnologías en los grupos sociales en función de la clase social, el nivel formativo, la generación (La(s) brecha(s) digital(es))
5. Analizar el papel de las familias ante estos nuevos usos sociales.
6. Reivindicar un papel proactivo de la escuela que integre las tecnologías de la comunicación en sus procesos de transformación pedagógica.
7. Proponer una lectura interdisciplinar de la competencia digital: pensar la llamada escuela web 2.0 desde una perspectiva ciudadana.
8. Hacer red: abrir un espacio de pensamiento y aprendizaje compartido entre los participantes que permita revisar sus experiencias educativas en otros contextos para producir nuevos aprendizajes en el campo de las TIC.
9. Pensar las relaciones posibles entre las redes sociales comunitarias y las nuevas redes digitales, profundizando en las formas de actualización de los movimientos sociales y su valor educativo.
10. Proponer la actividad como una actividad en cascada, planteando que una parte relevante y significativa sea llevada por los asistentes a sus respectivos ámbitos territoriales.

Proponemos todas estas metas desde el marco de las APAs, en el que es posible intervenir facilitando la comunicación y el intercambio tanto entre los miembros de los grupos familiares como en las relaciones de las familias con los centros educativos. Así el curso pretende favorecer reflexiones y aprendizajes que faciliten la actividad mediadora y educativa en los padres y madres que realizan su labor voluntaria en las APAs.

La presentación de contenidos va a ir constantemente complementada con referencias a la tarea formativa en el contexto de las AMPAs. Tendremos constantemente presente que desarrollamos una actividad de formación de formadores. Esperamos que esta jornada impulse actuaciones diversas en cada territorio, en cada centro, en cada pueblo, en cada ciudad en donde los participantes puedan abrir espacios de reflexión y aprendizajes compartidos.

ACTIVIDAD 1: Cuestionario individual

<p>¿Qué sabes de las Redes Sociales en Internet?</p>	
<p>¿Plantea tres cosas que querrías saber de este fenómeno social?</p>	
<p>¿Qué crees que piensan las madres y padres de tu centro sobre las Redes Sociales? ¿Cómo se posicionan ante ellas (interés, aceptación, rechazo...)</p>	
<p>¿Cuáles son en tu opinión los principales riesgos de estos nuevos usos de los ordenadores?</p>	
<p>¿Hay algún temor o preocupación sobre los usos de internet que observes actualmente entre los chicos y chicas de tu entorno (hijos, alumnos, hijos de amigos...)</p>	
<p>¿Cómo piensas que este fenómeno evolucionará en el futuro? ¿Te parece que más adelante pueden aparecer nuevos problemas asociados a su uso? En caso afirmativo, señala cuales podrían ser en tu opinión.</p>	

Actividad 2: Imágenes de adolescencia

TÍTULO	Imágenes de adolescencia
OBJETIVOS	Abrir un espacio de reflexión colectivo sobre las distintas imágenes que los padres y madres tienen sobre el periodo adolescente.
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
MATERIALES NECESARIOS	Juego de imágenes (fotos) seleccionadas Bolígrafo Una organización del espacio que permita distribuir las 20-30 imágenes sobre una mesa o un agrupamiento de mesas de modo que los participantes puedan rodear las imágenes para observarlas y seleccionarlas.
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se da la consigna introductoria en la que se describen los distintos pasos del procedimiento. A la vez se distribuyen las imágenes sobre las mesas de la sala colocadas unas junto a otras. • Durante unos minutos los participantes pueden dar una vuelta alrededor de la/s mesa/s observando las imágenes. Se trata de que las analicen según la consigna “Cuál de estas imágenes representa para ti de una manera más relevante la adolescencia” • Cuando el dinamizador da la señal, cada uno de los participantes coge una de las imágenes, la que resulte más significativa para él/ella. • (opcional): tras haber seleccionado la imagen, cada participante puede escribir en la parte de atrás de la imagen los motivos por los que la seleccionó, por qué la vincula con la adolescencia. • Los participantes se organizan en círculo y cada uno muestra a los demás la imagen elegida y explica por qué decidió cogerla. • Al finalizar la ronda los/as dinamizadores señalan los aspectos más significativos aparecidos en el análisis del grupo a modo de síntesis.
IDEAS CLAVE	<p>La actividad pretende visibilizar las imágenes y concepciones que los participantes tienen sobre la adolescencia desde su lugar de madres y padres. El procedimiento pretende ofrecer la posibilidad de que surjan imágenes diversas y en ocasiones contradictorias. Desde la óptica de la investigación social, los dinamizadores deben atender a lo aparecido en el grupo tanto desde una perspectiva individual (qué dice cada padre o madre participante) como desde una perspectiva grupal (cómo se produce el discurso colectivo sobre la adolescencia).</p> <p>Junto al análisis de contenidos, como en cualquier otra técnica grupal, aquí es conveniente realizar un adecuado análisis del proceso: elecciones forzadas, formas de resolver conflictos cuando dos o más personas se han interesado por la misma imagen...</p>

ADOLESCENCIA Y REDES SOCIALES EN INTERNET

Adolescencia y Redes Sociales en Internet: Conceptos básicos

CEAPA 2011
Luis García Campos

Redes Sociales en Internet

- La Web 2.0:
 - Comunicación
 - Comunidad
 - Colaboración
- RSI:
 - aplicación "on line"
 - permite a los usuarios generar un perfil con sus datos en páginas personales
 - y compartirlo con otras personas,
 - haciendo pública esta información

Un perfil personal

- La aplicación informática permite recoger datos personales:
 - Información biográfica
 - Fotos
 - Texto
 - Vídeos...
- Facilita el contacto con otros usuarios conocidos.
- Activa sistemas de búsqueda automáticos.

Algunas cifras

- 500 millones de perfiles ¿500 millones de usuarios?
- En menos de 10 años
 - 1997: Six Degrees.com
 - 2000: Mi Gente
 - 2003: My Space; Hy5; Xing
 - 2004: Facebook (Harvard); Piczo
 - 2005: You Tube; Bebo; Yahoo 360
 - 2006: Facebook; Twitter; Windows Live Spaces

Mapa de redes sociales en España



Cinco grandes categorías

- Fans: motorismo, libros, gastronomía...
- Contenidos: Vídeos, fotos, tiendas...
- Profesionales y activistas
- Estados vitales: padres, abuelos, salud, vecinos...
- Generalistas: Facebook, Meting, Hy5, Ning...

Ser adolescente con Red

La adolescencia se construye

- Lo biológico determina el inicio de la adolescencia: la pubertad.
- El valor del contexto social: determinación de tiempos, pasos y vivencias.
- El ritual de paso como ejemplo: la mili y la boda
- Las condiciones de la sociedad posmoderna,
 - Autonomía económica
 - Formación
 - Independencia física (vivienda)

Algunas paradojas cotidianas

- Se posterga la autonomía objetiva
- Se expande la imagen adolescente:
 - Se adultiza la infancia (indumentarias, atribuciones...)
 - Se rejuvenece la adultez: como valor indefinido.
- La adolescencia como preocupación social:
 - Los padres y madres: la preocupación como novedad
 - Los expertos: cantidad y calidad
 - Los medios de comunicación: la alarma como reclamo

La identidad como factor crítico

- Partir de lo anterior, el universo infantil
- Transformarse en otro, distinto al niño y a los demás adultos.
- Construir un proyecto propio: distinto y crítico.
- Del dilema al proceso: ajustando tensiones
- Espacios facilitadores y obstructores: La familia; El centro educativo; Los contextos comunitarios; Los medios de comunicación

El valor de los iguales: en grupo

- El grupo como espacio transicional
- Distintos a los adultos, a los niños y a los otros.
- Procesos de ida y vuelta: elaboraciones
 - Ruptura con el grupo infantil de pertenencia
 - Fusión e identidad colectiva: ser con otros y frente a otros (de otra generación o de otro sexo)
 - Discriminación grupal: caben las diferencias, se articulan proyectos personales propios.

Y llegó internet

- Intimidad en el contexto doméstico: el ciberespacio como un lugar protegido.
- Permite el simulacro, el "como sí", .
- Aparece como una conquista generacional
- Sigue los procesos primarios sin los costes de exponerlos en el mundo "real"
- Intimidad en el contexto virtual: existen formas de determinar las distancias con los otros
- Es seguro, las pantallas protegen los afectos

Mirar y ser mirado

- Elkind: La audiencia imaginaria; Egocentrismo.
- La pantalla y la red como nuevos escenarios (para hacer lo mismo)
- La fantasía de los seis grados de separación como aliño a las expectativas adolescentes.
- Los contenidos pueden transformarse y transformarse:
 - Imágenes tóxicas: el género como determinante.
 - Las habilidades y competencias: un espacio para el narcisismo que puede compartirse.
 - La red como instrumento: creaciones y proyectos

Protegidos de las miradas adultas

- La generación más protegida de lo extraño.
- La pantalla protege de la mirada familiar.
- Se construye una identidad por oposición generacional.
- Se accede a un medio de "mayores": se abandona lo infantil.
- Se toma como una señal de identidad generacional. (Tuenti vs Facebook)

Riesgos, miedos y otros temores

CEAPA 2011

Luis García Campos

Desde dónde pensar la situación

- Internet como espacio privado de una generación.
- El desconocimiento como situación de partida.
- La distancia y la experimentación como necesidades.
- Un nuevo espacio para reproducir viejas tensiones

La impulsividad, un factor a valorar

- Conseguir un control adecuado sobre la conducta.
- Implica un conocimiento personal y del contexto.
- En la infancia este control se ejecuta por delegación (papá, mamá)
- Se busca autonomía sin un manejo adecuado de los controles.
- El medio no tiene autolimitadores: "enter" es ciberespacio

Una característica del medio: su presunta atemporalidad

- Frente a la inmediatez adolescente, Internet se ofrece como un muro eterno.
- La fugacidad de lo vivido y experimentado se pierde en servidores e intermediarios.
- Por lo dicho, lo escrito y lo mostrado (fotos y vídeos)

Los códigos del lenguaje

- Equívocos de Internet:
 - Hablarse no es chatear
 - Escribirse no es estar
- Falta información sobre el contexto comunicativo
- Los iconos se ajustan al medio, las palabras a veces no
- Un ejemplo: los motes

El problema del receptor

- Amigos; amigos de mis amigos; o todo el mundo.
- Seleccionar qué información dar y cómo.
- Ser conscientes de seleccionar a quién contamos (una vez hecho no hay mucho que hacer).

Que viene el lobo

- Un antiguo cuento de 4000 años.
- ¿Qué le pide la madre a Caperucita?
- Algunos peligros:
 - no pensarlo.
 - no verlo.
- La pantalla como red (de seguridad)

Problemas para el cazador

- Restar competencia a los chicos y las chicas.
- Dificultar su capacidad para aprender.
- Demonizar las TIC, cuando los problemas son otros.
- Ser parciales y no darnos cuenta (no apreciar nuestra posición)

Lo que los chicos y chicas piensan (INJUVE 2009) Adolescentes y jóvenes

Adicciones	49,4	45,7
Aislamiento social	33,0	42,9
Ser víctima de delitos y fraudes	33,6	42,6
Pornografía pederastia	39,0	39,8
Problemas de virus	41,4	37,2
Contacto con desconocidos	30,4	27,7
Exposición a imágenes denigrantes	22,3	25,0
Piratería indiscriminada	27,7	21,0
Exposición a la violencia	22,3	22,5
Realizar fraudes y delitos	22,0	20,9
Bullying y comentarios denigrantes	20,8	19,7
Sectas	21,4	18,2
Enamorarse inconvenientemente	17,3	13,4

¿Padres y madres enredados?

CEAPA 2011
Luis García Campos

Desde dónde colocarse ante las RSI

- Mead: Las sociedades prefigurativas.
- ¿Cómo ayudar sin "saberlo todo"?
- ¿Enseñar sin ser experto?
- Una propuesta: el maestro ignorante.
- Otra complementaria: no educar frankenseteins
- Pensemos en clave de acompañamiento

Ajustemos el foco: qué enseñar

- La autonomía como criterio
- La dependencia como necesidad
- Asumir las asincronías sociales
- Reproducción de elementos conocidos, en otras coordenadas
- Aceptar la equivalencia generacional de los nuevos códigos
- Que la paja no dificulte ver el grano
- La conducta como criterio de comunicación

También los cambios nos afectan

- Fractura 1: abandonar un papel prestigioso, cuando lo sabíamos todo
- Fractura 2: recolocarse personalmente frente al ciclo vital (nido vacío)
- Apuesta 1: adquirir credibilidad y legitimidad
- Apuesta 2: transformar productivamente el estadio vital

Integrar viejas herramientas

- Control
- Apoyo
- Comunicación

Acomodar nuevas realidades (1)

- 1. Evita el catastrofismo, lo nuevo no tiene por qué ser un problema
- 1. Conoce las Redes Sociales: la mejor forma de aclarar cualquier situación
- 1. Aplica el sentido común y la prudencia: como en tantos otros casos.
- 1. Atiende a las condiciones del servicio: Las redes tienen sistemas de regulación
- 1. Supervisa personalmente las opciones de privacidad de los datos propios: lee y respeta los códigos de conducta

Acomodar nuevas realidades (2)

- 1. Escoge bien a quien se acepta como amigo: es una máxima vital, también en Internet.
- 1. Evita conductas de riesgo: qué cuentas y a quién. Atención a los extraños.
- 1. Negocia los tiempos de conexión: que sea fruto de la discusión y el acuerdo.
- 1. Habla con los hijos y aprende de ellos: también sobre nuevas tecnologías y pantallas.
- 1. Establece un sistema de valores propio: Incluye cualquier criterio valioso.

Cuestiones para echar en el zurrón

- La aparición de las nuevas tecnologías introduce nuevos campos para la educación familiar pero no transforma en lo esencial el proceso de crianza.
- Proponemos un sistema normativo familiar contenedor, con límites claros y entendibles, que se den como valores en sí mismos y donde la autoridad posee un lugar definido y ajustable.
- El apoyo al desarrollo lo planteamos como un marco de confianza, estimulando la autonomía y la independencia, con un compromiso personal dirigido a uno mismo y a los demás.
- La comunicación se convierte en todo este entramado en el canal por el que transitan ideas, afectos y compromisos. Comunicar implica dar lugar al otro como interlocutor y defender las propias posiciones e

Actividad 3: Imágenes de la adolescencia en Internet

TÍTULO	Imágenes sobre la adolescencia en Internet
OBJETIVOS	Utilizar trabajos audiovisuales para analizar situaciones de riesgo relacionadas con el uso de Internet entre los y las adolescentes.
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
MATERIALES NECESARIOS	Materiales distribuidos por la Agencia de Protección de Datos de la Comunidad de Madrid Proyector o cañón de vídeo con PC
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad precisa de un visionado previo por parte de los dinamizadores. • Se proyectan uno a uno los vídeos. Proponemos la secuencia: Hotbabe / Álbum de fotos / Tutoría / Sólo era una broma / Marius / El cartero • Tras cada uno de los trabajos se abre un tiempo de discusión en grupo. Se recogen aportaciones y se subrayan los mensajes principales. • La actividad se puede concluir con un mensaje global de síntesis.
IDEAS CLAVE	<p>La exposición de información personal en Internet implica ciertos riesgos que deben ser tenidos en cuenta por los usuarios.</p> <p>Ciertas características más agudas en algunos adolescentes (impulsividad, necesidad de mostrarse para recibir apoyo, dificultad para pedir ayuda a los adultos...) pueden transformarse en el uso de Internet en situaciones de riesgo para los chicos y las chicas.</p> <p>El papel de los adultos ante estos episodios es importante, fundamental en el caso de las madres y los padres.</p>

Actividad 4: Trabajemos sobre situaciones familiares

TÍTULO	Estudio de casos sobre situaciones familiares
OBJETIVOS	Propiciar la presentación y análisis de situaciones familiares en las que se establecen criterios o pautas educativas ante las nuevas tecnologías. En esta ocasión facilitaremos unas breves viñetas desde las que organizar el trabajo de análisis.
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos 25 minutos de trabajo en pequeño grupo 35 minutos de presentación en gran grupo y discusión
MATERIALES NECESARIOS	Copias de las viñetas familiares recogidas en la siguiente página Papel y bolígrafo Pizarra o Papelógrafo
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO	Organizados en pequeños grupos, las madres y los padres de cada uno de ellos deberán en 20 minutos: <ul style="list-style-type: none"> • Estudiar la situación planteada en una de las viñetas asignadas al grupo • Análisis de antecedentes ¿qué motivos hacen que la situación presentada lo haga como un problema? • Posibles respuestas educativas desde los progenitores: actuaciones, medidas, recomendaciones. • Propuesta de medidas preventivas: que podría haberse hecho antes para evitar la situación planteada. • Cada grupo designará un portavoz que expondrá en el siguiente momento las consideraciones fundamentales del trabajo del grupo. <p>Finalizado el tiempo de trabajo en pequeño grupo, se volverá a la disposición de grupo grande para que cada portavoz presente a los demás participantes los análisis realizados.</p>
IDEAS CLAVE	Los casos prácticos permiten un análisis de situaciones próximas o probables desde una posición de distancia personal significativa. Posibilitan un ponerse en situación de conflicto que facilita la reflexión y el aprendizaje. <p>El trabajo de los dinamizadores es el de facilitar la elaboración grupal, la expresión de percepciones e hipótesis y la definición de respuestas coherentes con las situaciones problema.</p>

Casos prácticos

Yesenia 12 años

Yesenia nunca fue muy dada a jugar en el ordenador. Tiene uno desde hace dos años en su cuarto, cuando su hermana Mary, de 18, compró un portátil con sus ahorros. Las dificultades han surgido ahora, cuando los tres hermanos y sus padres decidieron instalar una red inalámbrica para los ordenadores de la casa. De esto hace casi un año, y poco a poco Yesenia ha dejado de salir de su habitación. Se pasa las horas delante de la pantalla. Este curso está pasándolo un poco mal con su adaptación al instituto. Mantiene bastantes compañeros del curso pasado, pero otros han acabado en centros distintos y le resulta más difícil verlos. En el ordenador chatea, ve películas, oye música. Dice que para qué va a ver la tele si puede bajarse películas y series y verlas cuando le dé la gana. También ha abierto un perfil en Facebook. Su colaboración en casa se ha ido reduciendo, al no salir del cuarto parece que no está y se compromete poco en las tareas domésticas. Escolarmente no parece ir muy bien, su madre está pensando en pedir una entrevista con la tutora: tras la primera evaluación, con 5 suspensos, nada parece ir mejor.

Joaquín 13 años

Joaquín llegó el curso pasado de Ecuador a España. En su ciudad natal era un buen estudiante y no tardó en acomodarse al nuevo sistema educativo español. Viajó con su madre y su hermana. Ahora viven junto a su padre en una pequeña ciudad del sur. A Joaquín le gustan los deportes aunque no destaca en ninguno. No tiene conflictos importantes en clase aunque no posee un grupo de amigos importante, él se preocupa más de estudiar. Además sus padres llevan un tiempo planteando la posibilidad de trasladarse a Madrid y no se siente muy arraigado en ese lugar. Hace dos semanas se enteró de que un grupo de chicos de clase mantenían comunicación por Messenger entre ellos. Un día apareció en el chat y dos de sus compañeros empezaron a burlarse de él. Desde entonces las burlas no han cesado y aunque no hay insultos graves le resultan muy incómodos. Además los comentarios han pasado a clase y allí se oye alguna broma sobre el asunto. No todos participan pero los que no lo hacen se ríen o miran con guasa. Hoy llegó a casa muy alterado y se lo comentó a su madre.

Raquel

Raquel tiene 14 años. Repitió 1º y 2º de la ESO. Desde que está en el IES sabe que lo que quiere es salir de allí. Espera poder hacer un curso (PCPI) el año que viene y ser peluquera. En clase hace poco, si bien no arma ruido, sus profesores no la miran muy bien por no tratar de aprender. Además se coloca en una posición de liderazgo negativo en clase que provoca reacciones muy encontradas, sobre todo entre las chicas. En casa usa Internet desde hace varios años, su hermana Fernanda lo tiene desde hace años. En su perfil de Tuenti ha colocado algunas fotos con comentarios sobre sus compañeros de clase, las hizo con el móvil

hace unas semanas en el parque vecino al Instituto. Se pasa bastante con algunas de sus compañeras, sobre todo con el grupo de las empollonas. Ayer se lo contaba riendo a su hermana mientras cenaban delante de su madre. Hoy su madre se encontró con la madre de Encarna, una de las estudiosas del grupo que le ha dicho que tiene que hablar con su hija. De entrara Josefina, la madre Raquel, le quitó importancia “Son cosas de niñas” le respondió a la madre de Encarna, quien dejó la discusión enojada y diciendo que eso no podía quedar así.

Felipe

Felipe tiene 13 años, cursa 2º de ESO y ha sido siempre un chico obediente. Es un buen estudiante y disfruta nadando y pintando soldados de plomo. Usa Internet desde los 9 años, cuando su padre le ayudaba a buscar información para algunos trabajos escolares. Tiene acceso a la Red sin problemas, además se le da muy bien lo de los ordenadores: últimamente es él quien se encarga de actualizar el ordenador de sobremesa que tienen en el salón. Sus padres le prometieron un portátil cuando pase a Bachillerato. Su madre, Teresa, diría que Felipe es un chico intelectualmente despierto aunque pequeñín, aún no sabe nada de la vida. Por eso es por lo que ha reaccionado espantada cuando el otro día vio que quedaba en la Puerta del Sol con desconocidos. Ella sabía que jugaba a través de Internet a juegos de rol y, aunque no sabía bien los detalles, que chateaba con otras personas con las que jugaba a lo mismo. Todo esto le llevó a meterse un día en su correo electrónico y allí se quedó de piedra. Felipe no sólo escribía sobre juegos de rol en su ordenador. Encontró cartas de Marisa, su amiga de siempre, que vivía a tres manzanas de su casa ¡qué cosas se decían! No parecía posible que su pequeñín hiciera y dijera esas cosas. Ahora espera consternada a que Juan, su pareja llegue a casa para contárselo. Además del desconcierto, la invade una incomodidad creciente: como hacer ahora que se ha metido en las cosas de Felipe.

La Competencia Digital

Curso Redes Sociales en Internet y Adolescencia.
CEAPA. 2011
Luis García Campos

Sobre las competencias básicas

- Tienen un respaldo normativo: LOE, Decretos de desarrollo de EP y la ESO.
- Disyuntiva entre aprendizaje instrumental y formación ciudadana.
- Proceden del mundo del trabajo y se inspiran en propuestas de la OCDE (DeSeCo).
- Impulso decidido desde diversas administraciones.
- Propuesta de trabajo colaborativo y colegiado para los claustros.

Qué son las COMPETENCIAS BÁSICAS

- "Aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos". RD 1631/2006.
- Según Coll se trata:
 - competencias capaces de movilizar conocimientos y generar aprendizajes funcionales y significativos.
 - Integración habilidades prácticas y cognitivas, conocimientos factuales y conceptuales, motivación, valores, actitudes, emociones...
 - vinculados a contextos de aplicación
 - Persiguen un "aprendizaje autónomo y autodirigido"

CC BB en nuestro sistema educativo

- 1. Competencia en comunicación lingüística.
- 2. Competencia matemática.
- 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- 4. Tratamiento de la información y competencia digital.
- 5. Competencia social y ciudadana.
- 6. Competencia cultural y artística.
- 7. Competencia para aprender a aprender.
- 8. Autonomía e iniciativa personal.

La competencia digital

- Busca transformar Información en Conocimiento a través de las TIC.
- Capacita para ser persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al utilizar TIC.
- Implica valorar la información disponible, saber contrastarla y respetar las normas de conducta socialmente establecidas.

Principales habilidades integradas en la competencia digital (1)

- Buscar, obtener, procesar y comunicar información,
- Transformar la información en conocimiento.
- Utilizar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
- Dominar lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro)
- Aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.
- Disponer de destrezas de razonamiento para organizar, relacionar, analizar, sintetizar la información

Principales habilidades integradas en la competencia digital (2)

- Hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprender la información e integrarla en los esquemas previos de conocimiento.
- Comunicar la información y los conocimientos empleando recursos expresivos usando diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las TIC.
- Gestionar adecuadamente información, resolver problemas, tomar decisiones, trabajar en entornos colaborativos y generar producciones responsables y creativas.
- Comprender la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y sociolaboral.
- Manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware que vayan surgiendo.
- Analizar la información de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo.

Competencias para enseñar

Utilizar los programas de edición de documentos Tener capacidad de producir materiales electrónicos utilizando recursos como los procesadores de texto o la presentación de diapositivas, de manera que el educador pueda producir sus propios textos. Esto es aplicable a la elaboración de unos apuntes de asignatura, la reproducción de un material de estudio o la construcción de actividades grupales a través de cuestionarios, análisis de casos o guías de trabajo.

Explorar los potenciales didácticos de programas en relación con los objetivos de los dominios de la enseñanza Aplicar recursos generales (Internet, Word, Excel...) y específicos en educación (programas elaborados para el aprendizaje de lenguas, matemáticas, geografía...) ajustando su utilización a los objetivos de aula y relacionados con otro tipo de recursos didácticos, insertándolos en la programación general del área o materia.

Comunicar a distancia a través de la telemática Accediendo a información de recursos web; poder establecer secuencias de trabajo tutorizadas o a distancia con el alumnado; abrir formas de colaboración con otros docentes a través del uso de aplicaciones telemáticas (correo electrónico, redes profesionales, wikis, blogs...)

Utilizar los instrumentos multimedia en la enseñanza Integrar en la secuencia didáctica herramientas audiovisuales, fragmentos editados de documentales y obras de ficción, apoyar explicaciones con presentaciones visuales, disponer de recursos para grabar y editar con el alumnado imágenes, sonidos y voces...

Integrar las TIC en el currículo

- Rediseñar espacios y tiempos: integrar en el aula nuevos recursos físicos (pizarra digital, cañón de vídeo, portátiles...)
- Medios sincrónicos y asincrónicos: colgar contenidos en tuenti o recibir trabajos por correo electrónico.
- Promover espacios de trabajo colaborativo tanto entre alumnado como entre profesores.
- Transformar procesos de programación y evaluación integrando condiciones colaborativas.
- Materiales diversos: cuestionar el formato cerrado del libro de texto.

Integrar las TIC en la comunidad educativa

- Grupos de trabajo:
 - Departamentales
 - Interdepartamentales
 - Organizados por proyectos
- Apoyos materiales:
 - Portátiles
 - Pizarras digitales
 - Wi-fi
 - Servidores
- Soporte formativo y asesoramiento
- Redes virtuales:
 - Sobre contenidos
 - Desarrollos metodológicos: uso de blogs, webquest...

A modo de cierre

- Ofrecer al alumnado espacios que promuevan actitudes y hábitos que estimulen la autonomía, la curiosidad y el interés por aprender.
- Fomentar el aprendizaje autoguiado.
- Promover formas de trabajo colaborativo: aprender con otros, también con TIC.
- Consolidar actitudes y valores ligados a la educación democrática y el espíritu crítico.

Cuestiones para echar en el zurrón

- La escuela del SXXI tiene en las TIC un nuevo medio para educar ciudadanos.
- La competencia digital precisa de recursos, voluntades y reformas organizativas importantes, que las madres y padres debemos conocer.
- El trabajo en el aula con las nuevas tecnologías requiere formación docente y construir equipos colaborativos.
- Las TIC abren nuevos medios para comunicar familias y escuelas.
- Nuestras comunidades disponen de muchos otros lugares desde los que impulsar un aprendizaje tecnológico mediado.
- Los representantes de las AMPAS se encuentran ante nuevos recursos con los que desempeñar sus funciones.
