

# hijos 2.0

CONSEJOS  
DIGITALES  
PARA  
PADRES  
ANALÓGICOS



## Existe una brecha cultural entre nativos e inmigrantes digitales

Generación interactiva, generación mediática... ¿dónde estoy yo?

A sus catorce años Yumi no ha podido acabar con la tarea de matemáticas de la semana. Quiso... pero no pudo. Ha sido una semana de infarto. Todo empezó cuando... ¡un momento! El enorme reloj de pulsera de Yumi está vibrando, ¡justo ahora que estaba a punto de aclararnos lo de los deberes! En la pantalla de colores fosforescentes que se despliegan en su muñeca, una serie de símbolos extraños, mezcla de abecedario egipcio y hebreo, le hacen olvidarse nuevamente de la matemática para abandonar la huérfana sobre la mesa... ¡La vida de una superadolescente del siglo XXI es muy complicada! Antes de que pueda evitar la alarma del aparatoso reloj, Yumi introduce un código ininteligible que despierta un enorme holograma dibujando las facciones de una de sus mejores amigas. El genio de Aladino nunca desapareció, sólo se ha remasterizado. Yumi tiene una nueva misión,

Aelita le informa desde el superordenador central de que X.A.N.A., el virus que trata de hacerse con el control del mundo digital para conquistar el mundo real, está lanzando una nueva ola de ataques en Lyoko. Yumi lo tiene claro, tendrá que entrar de nuevo en Código Lyoko para salvar nuestra realidad, un mundo de bites interconectados que vive inmerso entre nosotros y con el que estamos íntimamente relacionados... las matemáticas van a tener que esperar.

Generación interactiva, generación global, generación interconectada, generación del milenio, generación comunicativa... la joven generación de hoy en resumidas cuentas, viene a definirse como sus predecesoras crecidas en la época del bienestar, por las series de dibujos animados que triunfan y dibujan su realidad. El conejo imperial y retrasado de Alicia lanza rayos eléctricos y responde al nombre de Pikachu, "Cientos de Pokemon están por todas partes", reza su nueva

campana publicitaria. Mientras el videojuego de la marca enfatiza la realidad aumentada, mezcla de lo virtual y lo real, antesala de Lyoko. El mapa de las herencias mayas es un circuito a resolver que Dora La Exploradora rescribe en cada capítulo, la puerta de la lectura a mundos interconectados y paralelos que abrió Michael Ende en La Historia Interminable ha vuelto para despertar a Los Gormiti, señores de la naturaleza, a los Edebites que luchan por la preservación de la naturaleza... atrás quedaron Los Fruitis y Mowgli el Koala. El pato Lucas y el conejo Bugs han sido enviados al mundo espacial del futuro. Los Trotamúsicos han vuelto en alta definición con Los Titirimúsicos e incluso, el Zorro ha empeñado su espada para luchar contra los criminales en el poder y se ha comprado un Z-phone y un Z-touch, ¡y no es broma! Pregúntele a sus hijos y alumnos por el Zorro, Generation Z. Solo Caillou y Las Tres Mellizas permanecen en la pantalla de lo analógico y tienen los días contados,

Bienvenidos a la nueva  
cultura adolescente



# 2011

No les mires, únete. Siéntate a su lado y pide que te abran una cuenta en Spotify, usa la wikipedia y descubre las herramientas gratuitas de Google. Enseña aprendiendo. En la píldora número 17: más que proteger, acompañar ¡tú eres internet! propongo un itinerario sencillo para disfrutar del potencial de la red y la comunicación. Sin mojarse nadie puede aprender a nadar. Para los aventureros internauticos más acción aquí, en

<http://pedagogiadelainnovacion.blogspot.com>

porque el tridimensional Pocoyo y el irreverente e innovador mundo marino de Bob Esponja representan mejor que nadie la que se avecina. "¿Quién vive en la piña debajo del mar?" reza la canción, el hábil grupo televisivo de Cuatro ya se ha lanzado a situar al crustáceo en la hora de la noche de mayor audiencia infantil para conectar con El hormiguero -que como no puede ser de otra manera- se apellida 2.0. ¿Quiere usted esconder a su niño en la piña debajo del mar? Lo siento, está todo lleno, Patricio alquiló el último apartamento. Vivimos un momento de lo más "in": incertidumbre, interconexión, innovación. No lo digo yo, ni lo dicen los sociólogos, lo dicen los dibujos animados que ven sus hijos.

En el mundo de la comunicación, las pantallas son las ventanas que abren nuestros hogares al mundo. La globalización, que se inició en las transacciones y cuentas económicas de los bancos, se ha materializado en el día a día, a través del universo que crean las pantallas y el lenguaje propio desarrollado por la red. En toda comunicación existe un emisor, un receptor, un canal, un código y un mensaje. Internet ha abierto un canal enorme, apabullante, entre emisores y receptores humanos, que según las investigaciones de la Universidad de Stanford, ha reducido la teoría de los seis grados de separación del húngaro Frigyes Karinty, a tan sólo cuatro y medio. Usted está tan sólo a salto de cuatro personas para entablar conversación con Obama, con Zapatero, con Uma Thurman, con Bon Jovi.... nuestros alumnos también.

El mundo de las jóvenes generaciones es un mundo de la comunicación y el acceso, de Internet por bandera. El mismo Internet que ha revolucionado el norte de África, la industria de la música, el cine y la fotografía por igual y que ha venido a la realidad para quedarse. Un mundo digital sin frontera con lo real, que al igual que en Código Lyoko nos obliga a estar íntimamente relacionados. La red que se abre en nuestras pantallas es un mapa sencillo para nuestros alumnos, como un sendero diario de Dora la Exploradora. Mientras, para los padres en busca de respuestas con objeto de proteger a los menores en la red, se configura como un laberinto con el virus del Minotauro acechando. La disrupción de lo tecnológico ha empujado a educadores y padres a ser lo guías en un camino que consideran moderno pero frío, potente pero individualista, virtual pero irreal; frente a los pequeños que lo perciben normal pero sencillo, cercano pero social, digital pero verdadero. Unos y otros nos cruzamos en el sendero de lo educativo para ser guías, pedagogos a la antigua usanza griega, acompañantes en el camino, pero remasterizados en el sendero digital. ¿Qué hacer?, ¿por dónde empezar? Ofrezco 10

claves muy sencillas con 2 ideas perennes en su base: no se trata de proteger, sino de acompañar y no se trata de mirar desde la barrera, sino de capacitarnos para capacitar.

## 1. Enseña tecnología con tecnología: capacítate para acompañarles.

No les mires, únete. Siéntate a su lado y pide que te abran una cuenta en Spotify, usa la wikipedia y descubre las herramientas gratuitas de Google. Enseña aprendiendo. En la píldora número 17: más que proteger, acompañar ¡tú eres internet! propongo un itinerario sencillo para disfrutar del potencial de la red y la comunicación. Sin mojarse nadie puede aprender a nadar. Para los aventureros internauticos más acción aquí, en <http://pedagogiadelainnovacion.blogspot.com>

## 2. El mayor riesgo es vivir desconectado.

Internet es un canal de comunicación que sirve para infinidad de tareas y está en proceso constante de redefinición. Igual hace revoluciones, que distribuye vídeos y la prensa del día. No se puede negar la conexión a unas jóvenes generaciones que según los estudios de la OCDE en el 2006, capitaneados por Andreas Schleicher, tienen un ochenta por ciento de probabilidades de trabajar con un ordenador. La competencia digital ya no es un medio en sí misma, también es un fin del proceso educativo y sin embargo, sólo puede alcanzarse como fin si se utiliza como medio. Más razones en la sección de publicaciones de <http://generacionesinteractivas.org>

## 3. Conéctate por una razón: la red es herramienta para un fin.

Navegar sin rumbo es el primero de los grandes problemas para cualquier marinero. Sin objetivo de navegación es más probable perderse en tempestades. Es importante mantener una idea clara: ahora me conecto para mandar un mensaje en facebook, ahora me conecto para consultar la wikipedia, ahora me conecto para leer el periódico, ahora me conecto para escuchar música, nunca me conecto para nada. El medio es el mensaje. Las cosas claras en <http://chaval.es>

## 4. Crea rutinas de visitas, usa lo que te interese.

Aprende a configurar una barra de páginas favoritas en el navegador que uses y manténla siempre a la vista. Éstas serán las cartas náuticas de tu familia por

excelencia al conectarse. Recoge nuevas ideas de <http://www.navegacionsegura.es>

## 5. Ve a las fuentes, contacto, quiénes somos y dónde estamos.

Ninguna tienda ni espacio físico puede darte tanta información como ofrecen las páginas web, pero hay que saber hacer las preguntas correctas. Investigar en la sección de "Contacto" de una web es pedirle su acreditación virtual. Acostúmbrate a crear esta rutina en caso de duda. Te aconsejan más en <http://www.protegeles.com>

## 6. Maneja los tiempos de conexión y el lugar físico.

Si te conectas con una finalidad y para llevar a cabo una tarea lúdica o de trabajo no puede durar eternamente "Hay vida fuera de la conexión a internet" les decimos a los pequeños. "Hay vida dentro de la conexión a internet" nos quieren decir ellos. Descúbrella en <http://www.pantallasamigas.net>

## 7. La identidad es única:

nuestros alumnos nos enseñan que lo que está ocurriendo en la realidad está pasando en la pantalla, los educadores enseñamos que lo que está pasando en la pantalla también ocurre en la realidad.

## 8. Navega sin dejar rastro: tus datos son tuyos.

Aprende de la Agencia Española de Protección de Datos, ahí te lo dejan muy claro: <https://www.agpd.es>

## 9. Internet es una pantalla,

recuerda que las personas son un reflejo/una imagen/una foto, allí tú eres tu imagen. Más claro agua en <http://www.netiquetate.com>

## 10. Finalmente, me despido con una partida al trivial del aprendizaje digital en <http://www.cuidatuimagenonline.com> porque el aprendiz es, sobre todo, agente activo y no víctima pasiva.