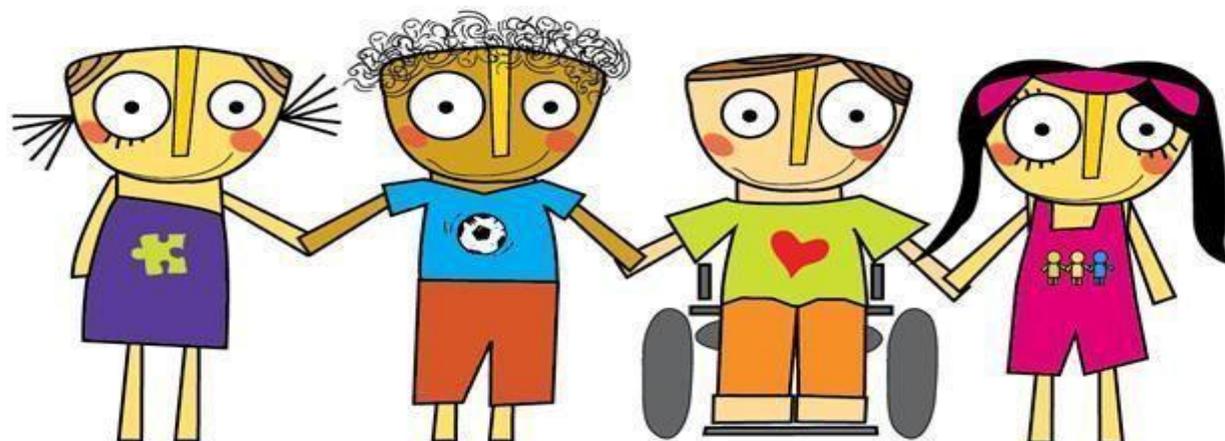


Propuesta Didáctica de aprendizaje en Alfabetización Digital y Mediática en la Educación Primaria.

La Pizarra Digital de Bajo Coste en la Atención a la Diversidad.



UNED. Facultad de Educación.
Máster universitario *Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la
información a la sociedad del conocimiento.*
TRABAJO FINAL DE MÁSTER en Accesibilidad e Inclusión digital.
Tutela académica: Dra. M^a José Sobejano Sobejano.

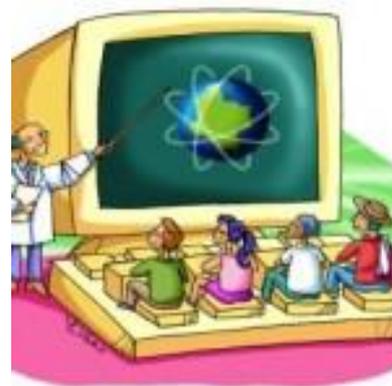


LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y MEDIÁTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA: hacia una propuesta didáctica en entornos educativos inclusivos.

ÍNDICE	2
a) Resumen y Abstract.	3-4
b) Introducción.	4-5
c) Fundamentación teórica.....	5-18
d) La escuela inclusiva en la educación básica.	19-22
e) La competencia digital.	22-26
f) La competencia mediática.	27-31
g) El uso de los medios en la sociedad de la información.	31-35
h) Análisis y necesidad de introducir el currículo digital y mediático en la Educación Primaria... ..	35-43
i) Metodología de la investigación	
1. Hipótesis de trabajo	43-44
2. Cuestionarios y muestra.	44-46
3. Estudio de variables.....	47
4. Tratamiento de datos.	48-53
5. Resultados obtenidos.	53-55
6. Discusión y conclusiones.	55-56
j) Propuesta didáctica:	
1. Contextualización.	58-64
2. Objetivos generales.....	64-69
3. Competencias básicas.	69-73
4. Contenidos.....	73-77
5. Métodos pedagógicos.	78-82
6. Criterios de evaluación.	82-86
7. Atención a la diversidad.....	87-90
k) El papel de la PDI de bajo coste en la alfabetización digital.	91-94
l) Conclusiones del Trabajo Final de Máster.	95
m) Bibliografía y referencias normativas.	96-98

a) Resumen y abstract

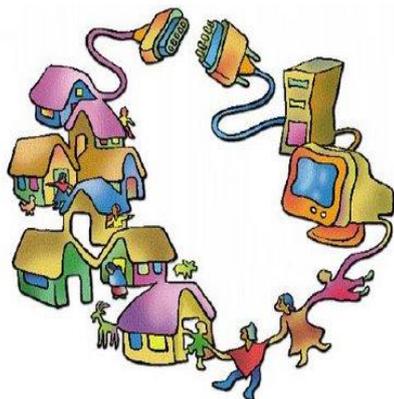
Mediante el presente trabajo pretendemos presentar un estudio y análisis de investigación de las enseñanzas curriculares que se plantean para todo el estado español en relación con la adquisición de la competencia digital (entendida como saber el uso y las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –en adelante TIC-, y la competencia mediática entendida como el saber usar las formas y los contenidos de los medios de comunicación). Estas opciones en la formación primaria del alumnado se orientan en una escuela inclusiva con todas sus consecuencias. Igualmente se propone un currículo digital y mediático para los pequeños alumnos/as de Primaria junto con una propuesta didáctica basada en actividades y tareas que fomentan el uso digital de las tecnologías en general, estudiando en la población / muestra diana del trabajo y los resultados obtenidos con el objeto de establecer un plan de mejora para fomentar aprendizajes digitales.



El análisis del currículo oficial y la propuesta realizada pretenden mejorar las competencias digitales y mediáticas en los procesos de alfabetización del alumnado de Enseñanza Primaria. La muestra estudiada revela la necesidad de establecer muchos más contenidos curriculares que los actuales, finalizando con la aplicación de una propuesta didáctica que mejoran los aprendizajes digitales y mediáticos, consiguiendo integrar a la población escolar en la sociedad de la información, camino de la sociedad del conocimiento.

Abstract

By means of the present work we will try to introduce an Educative research focused on Digital Competence and Data Processing which is one of the eight competences established in the Minimum Teaching Requirements for PE nationwide.

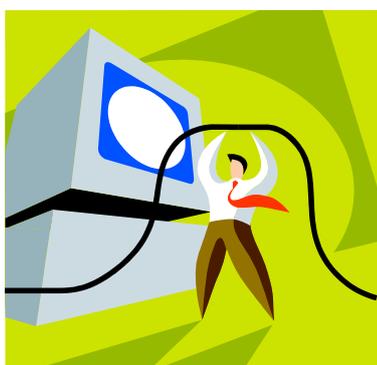


Digital Competence is understood as the ability to use IT and its possibilities and the Media Competence is the ability to use and to understand the mass-media contents. These competences are focused on a student-centered method and seen from the point of view of an inclusive school.



Having studying the results obtained in the target population, a digital curriculum linked to a didactic syllabus based on tasks and activities for the use of IT is proposed for Primary students with the aim of improving digital learning.

The analysis of the Official Curriculum and the didactic proposal made try to improve both competences. The study sample reveals the need to establish more curricular contents and it concludes with a didactic planning that improves the Digital and Media competences in order to integrate the school population in the Information Society in its way to the Knowledge one.



b) Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se están extendiendo en nuestro país de manera generalizada de forma que llegan ya a todos los escolares. Cuando hablamos de Tecnologías de la Información y la Comunicación –en adelante, TIC-, nos referimos concretamente a aquel hardware y software utilizado mediante

medios informáticos que permiten la comunicación entre los individuos mediante diferentes dispositivos y el acceso a las diferentes redes informáticas, preferentemente Internet. El objeto de este trabajo se relaciona directamente en cómo podemos utilizar estas nuevas herramientas digitales en la enseñanza en la etapa de la Educación Primaria trabajando los contenidos curriculares marcados para el ciclo correspondiente y también en conseguir que el alumnado se familiarice con estas herramientas, sepa utilizarlas y en todo caso las utilice de manera segura y eficiente, sobre todo para progresar en el aprendizaje, siempre en función de las características del alumnado.

La escuela inclusiva se ha ido haciendo hueco lentamente desde finales del siglo pasado en nuestro país. Básicamente consiste en incluir en un entorno escolar normalizado, al alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en la Educación Primaria. Este principio inclusivo se basa principalmente en la razón de la escolarización de los niños/as, que es el criterio de la edad. De este modo, cualquier alumno/a con necesidades educativas especiales o en el que se pueda prever dificultades de aprendizaje va a seguir escolarizado con el criterio de la edad en el centro educativo del entorno que le corresponda al igual que cualquier otro alumno/a. Este alumnado con características educativas especiales tiene que conseguir los aprendizajes igual que el resto del alumnado y para ello, en este trabajo vamos a emplear una gran herramienta para el aprendizaje como son las TIC, con todo lo que esta expresión engloba, a disposición de los educadores, los



cuales no están totalmente especializados en esta materia. No se trataría por tanto de crear software especializado, sino utilizar los medios tecnológicos para potenciar y fijar los aprendizajes mediante estos recursos, potenciando en la medida de lo posible las capacidades de los individuos.

Por otro lado, y siguiendo a CASTELLS, hemos querido centrar la necesidad de que el alumnado al que se dirige este trabajo desarrolle el máximo nivel de competencia digital y de competencia mediática, de uso de los medios de comunicación y los medios tecnológicos con las peculiaridades que estos aprendizajes requieren, y la novedad en la escuela, aunque parezca que no, que suponen, ya que opinamos que los medios están ahí, desarrollándose exponencialmente, y no podemos obviarlos en la escuela primaria, ya que suponen una herramienta potente como recurso didáctico que terminará imponiéndose en el entorno escolar. El conocimiento en el uso de los medios informáticos y sus posibilidades actuales, así como el aprendizaje de las características de los medios facilitarán la construcción de aprendizajes más críticos. De igual modo, la utilización de la metodología colaborativa, como expresión de la didáctica más novedosa nos indicará un análisis positivo de la comprensión de estos aprendizajes en generaciones jóvenes, que encuentran los medios ahí, en el mundo, para saber qué hacer con ellos.



c) Fundamentación teórica

En el análisis teórico de este trabajo, vamos a comenzar con la descripción y aportaciones que han realizado las diferentes asignaturas del Máster en Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento, a los conocimientos precisos para poder realizar este Trabajo Fin de Máster, y los aprendizajes que han supuesto el estudio de dichas asignaturas para poder realizar esta pequeña aportación al conocimiento de las diferentes formas y perspectivas de la educación del siglo XXI. Por ello iremos analizando cada asignatura cursada y su relación con el tema que queremos desarrollar. Del mismo modo, nos detendremos en los principales conceptos teóricos que fundamentan este trabajo, como son la alfabetización digital y la alfabetización mediática y la relación que tienen con la brecha digital y la brecha mediática que se están produciendo en la actualidad entre los individuos para proponer soluciones. De esta forma, estaremos en disposición de elaborar un proyector curricular innovador desde un doble punto de vista, ya que por un lado se trata de formar al alumnado en conocimientos digitales y mediáticos, y por otro lado, perfeccionar la práctica profesional del profesorado en su labor docente.



PRINCIPIOS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.

Esta primera asignatura obligatoria que vamos a analizar tiene una trascendencia fundamental a la hora de realizar el presente Trabajo Fin de Máster, debido a que supone poner en marcha los mecanismos conducentes a comprender todas aquellas variables que intervienen de forma directa e indirecta en la creación de lo que se ha denominado “Sociedad del Conocimiento”.

Dicho esto, podemos observar a lo largo del desarrollo de la misma cómo se tiende a incidir de forma exhaustiva en ver como las Tecnologías de la Información y la Comunicación han permitido y a la vez provocado un desarrollo de la sociedad de forma exponencial, hecho que sin duda alguna merece ser estudiado e investigado, puesto que se ha pasado de ser seres sin tecnología en la vida cotidiana a una dependencia tecnológica cuya velocidad de desarrollo es totalmente asombrosa, generando cambios continuos que llevan a reformular continuamente los conocimientos que se tienen sobre los distintos campos del saber.

De ahí, que uno de los principales objetivos sea el de establecer y el de valorar aquellos indicadores sociales que nos den las pistas necesarias para empezar a comprender al grado de implicación que tiene la sociedad a la hora de convertirse en Sociedad del Conocimiento, puesto que aún quedan mucho flecos por atar, y estamos lejos de poder afirmar que la cultura, el saber y los mecanismos de información están al alcance de todos y cada uno de los seres humanos del planeta, principio fundamental para lograr llegar a esa Sociedad del Conocimiento.



De lo anteriormente expuesto, podemos deducir que el trabajo realizado en la asignatura es muy valioso en tanto en cuanto, se promueve el uso sistemático de la reflexión a través de una serie de escritos, en los cuales se comprueba como la comunicación, la información y el poder son la piedra angular para lograr a establecer críticamente cómo debería ser una Sociedad del Conocimiento a la hora de transformarla socialmente mediante el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Algunos de los autores estudiados, son la base para construir la idea que se defiende y que sustenta a este Trabajo Fin de Máster, tales como Manuel Castells, Karsten Krüger y Jean-Francois Lyotard, debido en parte a que tras las lecturas de sus publicaciones, se puede llegar a proyectar en torno a un ámbito de la sociedad (en este caso, el de la educación) cómo es ahora y cómo será en el futuro, cuando hipotéticamente ya nos encontráramos en los albores de la Sociedad del Conocimiento. Esta misma razón es la que nos servirá para hacer un uso sistemático de la reflexión, haciéndonos continuamente preguntas que necesitarán ser respondidas con la mayor objetividad y rigor científico, por lo que nos ayudará enormemente a profundizar en el campo de la investigación.



EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL CIBERESPACIO.

La segunda asignatura obligatoria que se nos presenta, promueve otro de los aspectos fundamentales sobre los que se asienta el Trabajo Fin de Máster, que no es otro que el de establecer una serie de modelos educomunicativos para lograr la máxima eficiencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en dónde el docente y el discente se encuentran en el mismo escalafón, haciendo un ejercicio de aprendizaje recíproco sin precedentes.

Partiendo del ciberespacio, se pretende comprender cuáles son los modelos comunicativos bajo los que se asienta, describiendo la posibilidad existente de formular otros nuevos basados en la colaboración de todos, a modo de aprendizaje colaborativo funcional y categorizado.

Por ello, a través del campo educativo siempre se han establecido una serie de metodologías que conlleven a un conocimiento ajustado de la sociedad, hecho que ha ido variando por los profundos cambios que han supuesto la irrupción de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en los entornos que van más allá del espacio físico, por tanto, siempre se va a tender a formar ciudadanos competentes, sobre todo digitales y mediáticos, pues serán el punto de partida para lograr avanzar hacia nuevas formas de aprendizaje partiendo de los conocimientos previos que se tienen de las distintas materias.

El desarrollo de Internet y de la Red engloba a que en el ciberespacio se produzcan unas nuevas realidades sociales que van paralelas en cuanto a desarrollo de la sociedad física, debiendo establecer una visión crítica para que no se reproduzcan ciertos estereotipos que puedan dar lugar a modelos de comunicación poco adecuados a un nivel de exigencia cultural tan alto. Así, se tenderá a buscar y generar modelos de comunicación que cumplan con los niveles de democracia impuestos, utilizando un lenguaje que no provoque distanciamiento ni brechas en la sociedad, si no que sea un claro ejemplo de la grandeza humana en el aspecto de cohesión social.



El trabajo desarrollado a lo largo de la asignatura, da una clara muestra de que los modelos educomunicativos son una asignatura pendiente en los sistemas educativos de la mayoría de los países del mundo, tras el análisis del libro *“Educomunicación: más allá del 2.0. APARICI, R. (Coord.) (2010)* hecho que conecta con uno de los pilares fundamentales del Trabajo Fin de Máster, ya que se basa en establecer una propuesta didáctica en entornos educativos inclusivos, para lograr crear un marco curricular de alfabetización mediática y alfabetización digital en la Educación Primaria, concretamente en el sistema educativo español. Tal es así, que se intenta poner de



manifiesto la especial relevancia que tiene que el aprendizaje a lo largo de toda la vida que desarrollan y adquieren las competencias básicas a nivel educativo fuercen el pensamiento crítico de los ciudadanos, dando lugar a que Internet y el tratamiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación sean el escenario idóneo de aprendizaje, promoviendo un modelo comunicativo e informacional en la que no haya jerarquía, si no un aprendizaje colaborativo, motivador e ilusionante en cuanto a lo participativo del mismo.

Podemos deducir, por tanto, la enorme capacidad de esfuerzo que debe suponer para los centros educativos el crear proyectos que den lugar a la formación de sus partes integrantes en un objetivo común, que no es otro que en capacitar y profesionalizar a toda la sociedad en las destrezas mediáticas y digitales.

De ahí, que se proponga una revisión curricular continuada para desarrollar eficientemente estos aprendizajes, buscando la colaboración ya no solo de las instituciones oficiales, también de múltiples organismos implicados en los procesos de comunicación e información así como las partes integrantes de las comunidades educativas (Equipos directivos, las familias, alumnado, etc.)

EDUCACIÓN Y TRABAJO EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.

La tercera asignatura obligatoria del Máster, hace especial hincapié en la reflexión sistematizada y comprobada que debe hacerse sobre la estrecha relación que ha existido siempre entre la educación y el trabajo, entendiéndose como la vinculación directa que siempre se ha hecho socialmente entre el nivel de cultura de una población y la ostentación de un puesto de trabajo justo y acorde dentro del mercado laboral. Con esto, se abren nuevas líneas de investigación, puesto que la sociedad laboral ha cambiado enormemente de un tiempo a esta parte, lo que conlleva a usar métodos sociológicos así como el apoyo de las ciencias sociales para comprender los fenómenos que ocurren en estos procesos complejos, en dónde las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen mucho que decir y aportar.



Dicha asignatura, por tanto, incita a valorar y examinar críticamente si los modelos sociales y educativos tienen relaciones directas con el trabajo, pues los cambios producidos del fordismo y postfordismo son la base sobre la que se asienta todo lo demás, estando íntimamente ligado a este Trabajo Fin de Máster en el aspecto de desarrollar una serie de competencias básicas (Digitales y Mediáticas por encima de todas las demás) que tengan como resultado que un sistema educativo del siglo



XXI cuenta con un área específica e instrumental como es el caso de la propuesta actual de Alfabetización Digital y Mediática en la Educación Primaria, logrando pues que los docentes consigan en su alumnado personas cualificadas y formadas para incorporarse al sistema laboral en las mejores condiciones posibles, reduciendo las diferencias al máximo y fomentando la inclusión escolar por encima de todo.

La lectura y análisis del libro *“La escuela de las oportunidades. ¿Qué es una escuela justa?”* de Francois Dubet, logra establecer y afianzar otra idea fundamental de este Trabajo Fin de Máster, que es la de conseguir una escuela que en palabras del propio autor sea *“...lo menos injusta posible...”(Dubet, 2004)* ya que como profesional de la educación, considero de vital importancia la atención a la diversidad dentro de los sistemas educativos públicos, los cuales se encargan verdaderamente de ella, a pesar de contar con los menores recursos posibles por desgracia de muchos e indiferencia de otros. Esta alusión va directamente relacionada con otros puntos que se desarrollarán posteriormente, como es el caso de la brecha digital y la brecha mediática existentes en la sociedad actual.

Por otro lado, también es digno de destacar las primeras tomas de contacto con la investigación directa mediante una entrevista personal con su posterior transcripción, debido a que se empieza a comprobar que las teorías del capital humano así como las relaciones entre educación y trabajo en la Sociedad del Conocimiento tienen sentido cuando se incide en varios conceptos, tales como el contexto en el que es aplicado, la empleabilidad en el uso de esas competencias básicas para formar a ciudadanos competentes en el mercado laboral (Competencia Digital y Mediática desarrollada en un área instrumental inclusiva) o los distintos ciclos económicos que sufre una sociedad a lo largo de su historia que provocan fluctuaciones en las teorías arraigadas, como es el caso de la creencia de que a mayor titulación, mejor puesto de trabajo (Maillet, 2004)

Con todo ello, se configura y estructura un proceso de elasticidad en el mercado laboral, puesto que la actual situación económica provoca que las vinculaciones que se producían antaño entre la educación y el trabajo, para nada sean estables y se presten a ser comprobadas, por lo que se produce una situación cambiante que debe ser tratada desde numerosos campos para lograr que un sistema educativo eficiente consiga no disgregar a su sociedad, si no formar a todos en el logro de sus capacidades al adquirir una inserción laboral propia de una sociedad culta, justa e igualitaria.





ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL CONOCIMIENTO.

La cuarta asignatura obligatoria del Máster, propone el aspecto pragmático del mismo, es decir, empieza a generalizar y poner sobre la mesa los distintos escenarios virtuales que se dan en la Sociedad del Conocimiento, para llegar a promover verdaderos procesos de enseñanza-aprendizaje



colaborativos e innovadores que destierren a los métodos tradicionales de transmisión de conocimiento, sobre todo en el entorno educativo, hecho que conecta y aporta sentido al presente Trabajo Fin de Máster, en dónde se intentan crear escenarios de aprendizaje mediante un área instrumental que implique la utilización de competencias digitales y mediáticas en los primeros niveles de enseñanza obligatoria.

A tales efectos, la propuesta que se intenta transmitir y defender en este Trabajo Fin de Máster va apoyada de forma magistral mediante el uso de pizarra digital de bajo coste, generadora de multitud de escenarios y contexto digitales de aprendizaje que pueden ser aplicados en la Educación Primaria, fundamentando su uso crítico y racional de cara a lograr pasar de ser una sociedad eminentemente informacional controlada a ser una sociedad en la que el conocimiento lo impregne todo y su acceso a nivel virtual sea libre a la par que gratuito.

Así, se vuelve a hacer referencia a un aspecto vital de la comunicación educativa, como es el caso del modelo *Emirec* propuesto por Jean Cloutier, mediante el cual el emisor y el receptor se encuentran en una reciprocidad absoluta y colaboran indistintamente por el perfeccionamiento comunicativo a todos los niveles (Cloutier, 1971) por ello, se trata de buscar y desarrollar sistemas virtuales que propicien procesos de enseñanza-aprendizaje acordes a las exigencias de una sociedad que demanda un alto grado de autonomía personal en cuanto a búsqueda de información y perfeccionamiento de destrezas de aprender a aprender, tanto de forma presencial como a distancia, generándose así modelos no presenciales de enseñanza que convierte a sus usuarios en verdaderos autores digitales y mediáticos, ya no solo de información, también de conocimiento contrastado y críticamente formulado.

De ahí, que la informática y todo lo que engloba la misma de lugar a la aparición de un software libre y un software propietario, siendo de especial interés para los profesionales de la educación la utilización de plataformas y de programas de uso libre en la consecución de modelos de aprendizaje y de modelos educomunicativos. Por ejemplo, la plataforma aLF de la Universidad Nacional de Educación a distancia (UNED) tan utilizada en esta asignatura, puede incitar a las administraciones educativas a subvencionar proyectos en los centros educativos para que incorporen plataformas



virtuales de enseñanza y aprendizaje dentro de la educación obligatoria (modelos utilizados en la mayoría de Universidades públicas españolas) para englobar chats académicos, blogs educativos, videoconferencias, alojamiento de materiales, creación de Wikis propias, aplicaciones educativas sistematizadas, etc.

La propuesta trabajada a lo largo de la asignatura con el trabajo grupal en el análisis y evaluación de una plataforma virtual es de lo más acertada, puesto que conecta directamente con otra línea del presente trabajo, que es la creación de una plataforma virtual adaptada en los sucesivos ciclos de los que consta la Educación Primaria mediante el uso de Pizarras Digitales Interactivas de bajo coste, teniendo en cuenta en todo momento las ventajas e inconvenientes en su uso, así como la formación que deben recibir los docentes que estén dispuestos a llevarlas a cabo. Con todo ello, se comprueba a modo de investigación-acción dentro del aula que los aprendizajes colaborativos mediante el uso de modelos educomunicativos con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son el nuevo paradigma sobre el que se deben sustentar los futuros doctorados de Educación, hecho que se puede considerar fundamental de cara a mejorar la calidad de las diferentes etapas educativas por las que se va pasando a lo largo de un sistema educativo y que por ello, merece especial dedicación.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

La quinta y última asignatura obligatoria del Máster, es una de las principales aportaciones que se llevan a cabo posteriormente en el Trabajo Fin de Máster, puesto que se trata de formular preguntas cuya realidad social debe ser contrastada mediante modelos científicos a partir de las Ciencias Sociales. Así, esta asignatura es



vital para el desarrollo y proyección posterior del Trabajo Fin de Máster, teniendo gran peso dentro del mismo como veremos posteriormente. Sin duda alguna, es la asignatura mediante la cual se puede realizar un buen análisis de multitud de conceptos dentro del campo de la educación para posteriormente ser extrapolados mediante criterios estadísticos.

Dicho esto, la propuesta de trabajo dentro de la asignatura ayuda a comprender el método científico dentro de los aspectos sociológicos, concretamente a la hora de llevar a cabo la investigación, como es el caso del uso de la encuesta para posteriormente sacar las conclusiones oportunas, tal y como queda recogido en el presente Trabajo Fin de Máster. Así, la investigación social empírica que se realiza parte de la base de conocer el nivel de competencia digital y mediática existente entre la población de la etapa escolar de Educación Primaria, en un contexto determinado y con unas variables específicas, para promover un área instrumental que forme a dicho alumnado en los



conocimientos electrónicos de cara a la futura sociedad electrónica, y porque no, a la anhelada Sociedad del Conocimiento. Para ello, han sido fundamentales los autores estudiados en la asignatura, como es el caso de Antonio Viedma Rojas y Javier Callejo Gallego, en su libro *“Proyectos y estrategias de investigación social: la perspectiva de la intervención. (Callejo y Viedma, 2006)”* y también a Piergiorgio Corbetta, en su libro *“Metodologías y técnicas de la investigación social. (Corbetta, 2006)”* en los aspectos fundamentales de las técnicas cualitativas y cuantitativas como marco de la metodología de la investigación aplicada a entornos socialmente electrónicos y digitalizados.

Adentrándonos en esta faceta investigadora del Máster, se puede comprobar de primera mano cómo se deben trabajar los datos para que sean válidos y el cuerpo de investigación presente una gran solidez a la vez que validez en su conjunto, hechos que hacen que haya que hilar muy fino todos y cada uno de los cabos sueltos a la hora de plantearse preguntas que necesitan respuesta.

De lo anteriormente expuesto, la asignatura nos prepara y nos forma para adentrarnos en el tedioso a la vez que gratificante mundo de la investigación cuyo cuerpo del proyecto se asentará en la delimitación del campo de estudio, su relevancia social, la definición de los conceptos clave y los



antecedentes empíricos sobre el mismo, logrando construir y generar en el Trabajo Fin de Máster una correlación absoluta entre ambas, pues se parte de una hipótesis de trabajo para plantearnos las preguntas de investigación pertinentes y relacionarlas con el mundo de la educación digital y mediática en la Educación Primaria, los cuestionarios planteados y la muestra analizada para conectarlas con la realidad social existente en un contexto determinado, el estudio de las variables entre los dos cuestionarios relativas al género, edad y curso,

tratamiento de los datos mediante el programa estadístico SPSS para observar las tablas de frecuencia y las curvas normales, análisis de los resultados obtenidos para comprobar que son bastante interesantes de cara a la idea defendida en el Trabajo Fin de Máster y por último, la discusión y las conclusiones oportunas al respecto, teniendo en cuenta la media obtenida dentro de las escala de valoración (de 1 a 5) defendiendo que a pesar de que el alumnado cuenta con conocimientos suficientes de carácter digital en su mayor parte y mediáticos en menor proporción, no existe una regulación curricular que se integre dentro de las programaciones didácticas del sistema educativo que conduzca a formar a la ciudadanía electrónica con las mayores garantías de éxito de cara a su integración en la sociedad tecnológica.

CIBERESPACIO Y CIUDADANÍA.

El primer módulo optativo del Máster, junto con las anteriores asignaturas obligatorias cursadas, empieza a darle forma al subprograma de investigación de Accesibilidad e Inclusión Digital, momento clave a la hora de afrontar con éxito el Trabajo Fin de Máster, puesto que supone hacer referencia a uno de los apartados que consideramos imprescindibles a la hora de llevar a cabo cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, que no es otro que el de la atención eficiente de la diversidad existente dentro de las aulas, ayudándonos en todo momento de las grandes ventajas que supone para ello la utilización y el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como es el caso de las Pizarras Digitales Interactivas de bajo coste, provocando ya no solo una enseñanza curricular de cara al alumnado, sino que sirvan también como fuente principal de formación de un profesorado que debe adaptar las metodologías tradicionales, para realizar el cambio de transición hacia las metodologías digitales/electrónicas en escenarios virtuales que provoquen que el conocimiento sea absoluto por parte de todos, reduciendo la discriminación de cualquier tipo a su mínima expresión.

Dicho esto, se intenta analizar de forma exhaustiva como la ciudadanía actual se enfrenta a los problemas que provocan en las personas el verse implicadas en una especie de sociedad digitalizada de la cual hay mucho que decir, y poco o nada se ha comprobado, puesto que aún seguimos lastrados en procesos no electrónicos que provocan reacciones enfrentadas en los diferentes sistemas de poder.



Tanto es así, que la propuesta que se defiende en este Trabajo Fin de Máster está directamente relacionada con una idea principal trabajada a lo largo del módulo, que no es otra que la relación existente entre los políticos que gobiernan los países y su ciudadanía, cada vez más digitalizada y globalizada, surgiendo problemáticas que van mucho más allá que meras cuestiones conceptuales.

Se trata, pues, de luchar en la aplicación de las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria una asignatura instrumental que forme a toda la comunidad educativa en materia digital y mediática, puesto que será realmente cuando todos entremos en el buen camino que nos conducirá, en parte, a los principios de la Sociedad del Conocimiento, si bien no en todos los sentidos, en muchos de ellos, sobre todo, en el campo de la educación en toda su extensión.

Las continuas revisiones de las teorías así como las arduas reflexiones llevadas a cabo a lo largo de la asignatura, provocan una posición enfrentada con la mayoría de estereotipos férreamente asentados en la sociedad, hecho que aumenta las ansias de lograr una serie de cambios en los



gobiernos para que no posean el control de todo y de todos, puesto que por ley de vida, somos eminentemente libres, aunque se enmascare en la mayoría de los casos.

El estudio de textos de algunos autores, como es el caso de *“La democracia electrónica: un análisis desde la teoría política.”* de Elena García Guitián, *“Ciberdemocracia: presupuestos teóricos y estado de la cuestión según una revisión bibliográfica.”* de Eva Campos y *“Buenos modales en la era de Wikileaks.”* de Slavo Zizek junto a la *“Conspiración como Gobierno.”* de Julian Assange, ponen de manifiesto la importancia que tiene la participación ciudadana en decisiones del Gobierno, dónde las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden ayudar enormemente a ello, partiendo de que el uso de Internet es la base de todo. Además, la postura que se debe tener ante la implantación de las tecnologías dentro del aula debe ser sumamente profesional y consensuada, debido a la importancia que subyace dentro del proceso, hecho que sin duda alguna los Gobiernos tratan de frenar en muchos casos, puesto que los principios democráticos romperían su actual estructura para pasar a ser mucho más justos e igualitarios con sus ciudadanos.

EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO.

El segundo módulo optativo del Máster, produce una visión futurística de cómo pueden variar ciertos aspectos de la vida cotidiana, anclados en sistemas tradicionales y de poca proyección social, en mejorar y desarrollar todo su potencial con la inestimable ayuda de los medios de comunicación y las Nuevas Tecnologías, en un marco generacional que ahonde en la idea de mejorar las destrezas y capacidades digitales y mediáticas de la sociedad, canalizadas en última instancia desde los modelos educativos existentes.

Al haber entrado de lleno en una sociedad profundamente cambiante, ya no solo año tras año, también de un día para otro, las mayoría de los valores se han “perdido” provocando una agitación social sin rumbo que debe ser devuelta a la senda democrática para elevar a la Humanidad a sus principios universales.

Por todo ello, los procesos de comunicación han sufrido un profundo cambio, derivado de la irrupción de las Nuevas Tecnologías al acceso de una parte de la población bastante significativa, lo



que conlleva a que las redes sociales se conviertan en un verdadero arma instrumental ya no solo a nivel social, sino también político y económico.

Se tiende a lo largo del módulo a hacer una revisión constante de lo socialmente aceptado, analizando e



indagando sobre aquellos indicadores que muestran el desarrollo humano, ligados a procesos comunicativos y educativos, como base para apoyar el cambio ante lo que se considera injusto o irracional en una sociedad altamente digitalizada, ya no solo en los países desarrollados, sino que poco a poco en los que se encuentran en vías de desarrollo.

La utilización masiva de Internet así como de las redes sociales principales (Facebook, Twitter, etc.) y otras aplicaciones de comunicación instantánea (Whatsapp, Line, etc.) provoca que la participación ciudadana en los procesos de desarrollo humano sea enorme, escapándose al control de la política en mucho de los casos, lo que sin duda alguna es un auténtico revulsivo al que debe hacer frente la educación, de principio a fin.



Aspectos trabajados a lo largo de la asignatura, son propicios para la elaboración del presente Trabajo Fin de Máster, como la creación de un blog con diversas entradas, directamente relacionado con la consecución de un blog

educativo en el cual se aprecien y valoren las competencias mediáticas y digitales del alumnado, promoviendo el uso crítico ante las nuevas tecnologías así como el uso adecuado de las diferentes redes sociales que tienen al alcance de su mano, siendo uno de los objetivos fundamentales de la posible área instrumental de alfabetización digital y mediática propuesta para la Educación Primaria, cuya programación didáctica cumplirá con los elementos curriculares que se describirán posteriormente.

De lo que se trata, por tanto, es de utilizar todos los recursos informáticos que nos proporcionan las Tecnologías de la Información y la Comunicación para lograr realizar proyectos sociales que redunden en el desarrollo humano, puesto que desde el punto de vista educativo, por ejemplo, el periodismo escolar puede ayudar enormemente a favorecer el desarrollo de ciertas zonas rurales carentes de esta asombrosa realidad tecnológica, reduciendo en la mayoría de los casos la injusta “brecha digital”.

Los valores y las actitudes de carácter eminentemente social, deben verse reforzadas desde este punto de vista, puesto que en la futura Sociedad del Conocimiento implicará estar a la altura de las circunstancias, en donde la participación en la red de lugar a procesos de socialización en los que la empatía, la humildad, la solidaridad y la colaboración entre los distintos grupo sociales vaya en el buen camino, que no es otro que el de avanzar sin prejuicios de una forma justa e igualitaria.

DISEÑO PARA TODOS.

El tercer módulo optativo del Máster, implica ponerse en la parte más técnica digitalmente hablando, puesto que se desarrollan los conocimientos digitales en todas su expresión, a la hora de programar una página Web mediante lenguaje HTML para que sean más accesibles los contenidos y por tanto, se llegue a la deseada inclusión digital por parte de los miembros de la sociedad, hecho que es un pilar fundamental de la propuesta de este Trabajo Fin de Máster, pues al atender eficientemente a la diversidad mediante las programaciones didácticas de alfabetización digital y mediática, se contribuye enormemente a que los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado y del profesorado se vean nutridos de unos niveles de competencia acordes a un mundo tecnológico que avanza sin freno hacia la mecanización electrónica ya no solo en el aspecto laboral, sino en todos y cada unos de los ámbitos de realización humana, estando presentes en la vida cotidiana de todas las personas.



A lo largo de la asignatura, la postura que se adopta abarca de nuevo el problema de atención a la diversidad, fundamental para la verdadera calidad de un buen sistema educativo, lo que incide en tener especial consideración con las personas que por diversas circunstancias, presentan una serie de dificultades a la hora de acceder al mundo de la información, y en última instancia, al mundo de las nuevas tecnologías. Así, los diseños de los contenidos digitales deben favorecer enormemente a estas personas, dando respuesta adaptada a todas y cada una de las necesidades, más aún en el mundo educativo, puesto que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (L.O.E 2/2006 de 3 de mayo) debe verse atendido de forma individual mediante unas medidas y actuaciones acordes, momento en el que la incidencia de las nuevas tecnologías se hacen patentes a la hora de frenar la “brecha digital y mediática” entre los diferentes grupos que conforman la sociedad actual de información y comunicación.

La realización de una bitácora en la red mediante criterios de accesibilidad, además de un reto, es una de las formas más profesionales de bordar el final del Máster, dando lugar a un salto cualitativo dentro del mismo, al conseguir adaptar los contenidos digitales a las discapacidades existentes, logrando una Accesibilidad Universal de la cual muchas instituciones poco a poco se están dando cuenta y están destinando medios para ello, lo que sin duda alguna es todo un logro para la sociedad.

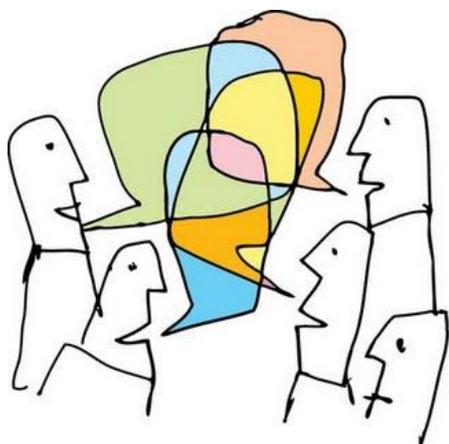


La lectura de los libros “*Diseño Web para todos I y II. Egea, Carlos. (2006-2007) UNED*” dan lugar a revisar constantemente la accesibilidad de los recursos que proporciona Internet, ejemplificando que aún queda mucho camino por recorrer, por lo que se trata de ser muy cuidadosos y delicados a la hora de ofrecer información en soporte digital al resto del mundo, debido a la presencia de diversas discapacidades, que deben ser tenidas en cuenta por encima de todo.

Aplicado todo lo anteriormente descrito al campo educativo, nos damos cuenta del enorme potencial que puede suponer el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación de cara a plasmarlo en diferentes contextos educativos, en donde los centros y la comunidad educativa deben ir de la mano, para conseguir procesos de enseñanza-aprendizaje de carácter digital y mediático sin riesgo de exclusión y discriminación alguna, por ello dicho módulo hace honor al subprograma de investigación del presente Trabajo Fin de Máster, accesibilidad e inclusión digital, sirviendo enormemente a los profesionales de la educación para formar a su alumnado de cara a la Sociedad del Conocimiento mediante competencias digitales específicas que tengan de fondo la sensibilización por todos y cada uno de los integrantes de la sociedad electrónica actual y futura.

PRÁCTICUM: DIDÁCTICA PARA LA E-CIUDADANÍA.

La última asignatura optativa del Máster, es la que desencadenó la idea de llevar a cabo el presente Trabajo Fin de Máster, puesto que supone llevar a cabo un diseño curricular para la ciudadanía electrónica, bien centrándose en Unidades Didácticas de aprendizaje o bien realizando una Programación Didáctica de alfabetización digital y mediática ya no solo en la educación formal de enseñanzas obligatorias y regladas (Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Educación de personas Adultas, etc.) sino también de otros contextos educativos no formales en donde la ciudadanía electrónica debe ser competente en todos los sentidos.



El *Prácticum* supone la verdadera esencia de la didáctica, y como profesionales de la educación, muy tenida en cuenta a la hora de propiciar múltiples escenarios de aprendizaje mediante tareas integradas, que den lugar al desarrollo y adquisición de competencias básicas. Por otro lado, los contenidos de didáctica trabajados a lo largo de la asignatura, fundamentan el principal objeto del presente Trabajo Fin de Máster, que no es otro que el de un proyecto curricular en el cual se vean implicados todos los miembros de la comunidad educativa (docentes y discentes, sobre



todo) ante el aprendizaje y conocimiento de las destrezas digitales y mediáticas, mediante un área concreta de alfabetización que se puede extrapolar a todas las etapas educativas existentes dentro del marco legal de un sistema educativo.

Con todo ello, conseguiremos que desde el área propuesta así como de todas las áreas de las que consta el currículum oficial, se trabajen a lo largo de las Unidades Didácticas todos los aspectos tecnológicos, alcanzando una serie de objetivos didácticos, desarrollando una serie de competencias básicas, trabajando unos contenidos específicos, usando una metodología adecuada e innovadora, con su correspondiente evaluación global y atendiendo eficientemente a la diversidad. Así, se trabajarán aspectos fundamentales de las sociedades democráticas y Derechos Humanos a través de los proyectos educativos de centro, que darán calidad al sistema y en última instancia, formarán a su alumnado y profesorado ante la futura Sociedad del Conocimiento.

Los aprendizajes colaborativos se tornarán en fundamentales, ya no sólo a nivel físico, sino también el aprendizaje a distancia, pues las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten establecer una serie de escenarios virtuales para el aprendizaje, los cuáles llegarán a ser



cotidianos en un futuro no muy lejano, ante el cual, debemos estar preparados y formados.

De ahí, que a través del análisis exhaustivo de esta asignatura, se plantee el Trabajo Fin de Máster como una de las llaves que permitirán a la ciudadanía abrir la puerta de las nuevas formas de aprendizaje en el campo educativo.

Es evidente, que el alumnado desde sus comienzos en la educación básica empieza a comprender y valorar las normas sociales, los comportamientos, así como de empezar a crear hábitos que le lleven a su máximo desarrollo integral como persona, por lo que los mecanismos de participación ciudadana a través del uso de nuevas tecnologías tendrá una importancia trascendental, que cuanto antes se produzca, antes estaremos en disposición de generar una sociedad solidaria y empática de forma globalizada y no segregada y poco afianzada, hecho que se debe erradicar de la sociedad actual si queremos mejorar profesionalmente en todas las facetas del ser humano.

Por último, remarcar la importancia que tiene en este caso el desarrollo y adquisición de la competencia social y ciudadana, la cual promoverá saberes imprescindibles desde un planteamiento integrador de cara a formar a ciudadanos responsables, competentes y críticos con su sociedad, por lo que la jerarquía didáctica y curricular debe ser constantemente perfeccionada para lograr establecer una inclusión potenciada por aprendizajes colaborativos.

d) La escuela inclusiva en la educación básica.

La escuela inclusiva tiene sus orígenes en fases previas de integración escolar. Tras el informe Warnock (1978) que acuña el tema del alumnado con necesidades educativas especiales, en nuestro país se han realizado diferentes fases de integración escolar. En unos primeros momentos, el alumnado con necesidades educativas especiales solía pasar poco tiempo con su grupo clase, siempre a cargo de un profesor de Educación Especial. De forma progresiva, este alumnado se fue integrando en su grupo – clase hasta que llega un momento en el que se pretende la intervención de dos maestros en el aula para atender este alumnado. Estamos en lo que se conoce la inclusión educativa, que es un estado del sistema educativo mediante el cual se permite ofrecer una respuesta educativa adecuada al alumnado con necesidades educativas especiales dentro de su aula de referencia y por su edad. En la Educación Infantil y Primaria, esto es una realidad y en Educación Secundaria Obligatoria todavía existen niveles de absentismo que impiden un tratamiento individualizado y especializado como en el Colegio.



Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España (2013) *todos los componentes de la comunidad educativa colaboran para ofrecer una educación de calidad y garantizar la igualdad de oportunidades a todo el alumnado para participar en un proceso de aprendizaje permanente.* Para ello se establecen una serie de principios educativos que se tienen que tener en cuenta en la inclusión educativa:

- a) *La escuela debe educar en el respeto de los Derechos Humanos y, para hacerlo, organizarse y funcionar de acuerdo con los valores y principios democráticos.*
- b) *Todos los miembros de la comunidad colaboran para facilitar el crecimiento y desarrollo personal y profesional individual, a la vez que el desarrollo y la cohesión entre los iguales y con los otros miembros de la comunidad.*
- c) *La diversidad de todas las personas que componen la comunidad educativa se considera un hecho valioso que contribuye a enriquecer a todo el grupo y favorecer la interdependencia y cohesión social.*

d) Se busca la equidad y la excelencia para todos los alumnos y se reconoce su derecho a compartir un entorno educativo común en el que cada persona sea valorada por igual.

e) La atención educativa va dirigida a la mejora del aprendizaje de todo el alumnado, por lo que ha de estar adaptada a las características individuales.

f) La necesidad educativa se produce cuando la oferta educativa no satisface las necesidades individuales. Consecuentemente, la inclusión implica identificar y minimizar las dificultades de aprendizaje y la participación y maximizar los recursos de atención educativa en ambos procesos.

Según la Ley Orgánica de Educación (LOE) se establecen una serie de grupos de alumnado que requieren una atención educativa específica, y que son:

- alumnado con necesidades educativas especiales derivadas de discapacidad psíquica, física o intelectual, así como trastornos graves de la conducta.
- alumnado con altas capacidades intelectuales a los que se les puede adelantar un curso la escolarización.
- alumnado con incorporación tardía al sistema educativo español o alumnado extranjero.
- alumnado con dificultades específicas de aprendizaje.
- alumnado con situación familiar o historial escolar en situación de desventaja.

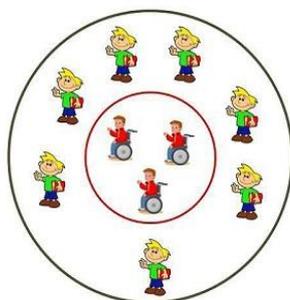


Estos alumnados quedan incluidos en el aula como alumnado normal en relación a la edad y las circunstancias. La fórmula de atención educativa puede ser mediante la intervención de dos maestros en el aula: maestros – tutor y maestros de pedagogía terapéutica o audición y lenguaje, o mediante la intervención parcial del maestro especialista dentro y fuera del aula, junto con el Equipo de Orientación en su caso. En situaciones muy disruptivas para el aula nos encontramos en ayuda del profesor – tutor a un auxiliar técnico educativo. Además, existe un equipo de profesionales que actúan por circunscripciones o en el propio centro, denominado Equipo de Orientación, desde el cual se controlan estas situaciones especiales en los centros.

Una vez detectada una necesidad educativa específica, el marco a desarrollar –en sus diversas formas- será una adaptación curricular, en función de la necesidad educativa específica que observemos en el niño/a. La competencia digital y la competencia mediática tienen que ser desarrolladas en este alumnado especial como en cualquier otro. Y debemos observar y mejorar

esos aprendizajes que se producen en el área digital y mediática de los contenidos curriculares, siempre teniendo en cuenta sus características especiales. En el sistema educativo español y en los respectivos sistemas educativos de las comunidades autónomas podemos decir que estamos ante un modelo de educación inclusivo. Ello no quiere decir que todo el alumnado adquiera la competencia digital en su paso por la Educación Primaria, pero sí que debemos de estar pendientes de estos grupos de alumnado que presentan dificultades para integrar en su currículum específico la competencia digital. Ello puede significar que tengan menor facilidad de acceso a los medios y por consiguiente, menor acceso al currículum oculto y menor nivel de adquisición de competencia, como veremos más tarde.

INTEGRACIÓN



INCLUSIÓN



El modelo actual es un modelo inclusivo incluso respecto de la alfabetización digital y mediática. Se trataría pues de diseñar un currículum que recogiera contenidos de aprendizajes digitales y mediáticos. Lo que se conoce por alfabetización informacional, siendo la capacidad para saber cómo, cuándo y por qué se necesita información, dónde encontrarla y cómo evaluarla y comunicarla

de manera ética. La necesidad de desarrollar estas capacidades y estos saberes en el alumnado de primaria determina hacerlo mediante el modelo inclusivo para evitar las posibles desigualdades entre el alumnado en función de la facilidad de acceso que tengan a los medios en su propio hogar, donde se desarrolla el currículum oculto de la competencia digital y mediática. La educación inclusiva no significa necesariamente integrar en el sistema educativo regular al alumnado con necesidades educativas especiales. Se trataría de buscar una doble vertiente educativa: por un lado la de incluir a niños/as que pertenecen a segmentos de la población excluidos en un papel normal en la sociedad, y por otro lado, que la educación inclusiva refuerce de alguna manera la calidad del sistema educativo. No podemos ofrecer una educación inclusiva que no responda a unos mínimos estándares de calidad. Ello se ha resuelto en la actualidad mediante la incorporación a los centros educativos de educación infantil y primaria a los profesionales especialistas en pedagogía terapéutica y en audición y lenguaje. Por ello, se trataría de actuaciones educativas dirigidas a desarrollar todo el potencial del alumnado, cada uno con sus propias características individuales. Desde el punto de vista del docente, será el profesor – tutor de Primaria, en estos niveles educativos, el que tendrá la responsabilidad mayor en la educación de sus alumnos/as.

En el terreno de la competencia digital y la competencia mediática estamos ante situaciones un poco más especiales: por un lado tendríamos que los alumnos/as marginados y más vulnerables, normalmente no tienen acceso a los contenidos digitales que se pueden encontrar en la red, ni siquiera al propio *hardware*. Por otro lado tendríamos la falta de acceso a determinados medios por las propias circunstancias del alumno/a. De esta forma tendríamos lagunas en los aprendizajes que tendríamos que afrontar, proporcionando nuevas formas de aprender con los medios. En este aspecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, recuerda de forma genérica cuáles deben ser especialmente las dianas de la educación inclusiva: los niños/as gitanos, los niños/as de la calle, los niños/as obreros, las personas con discapacidad, las poblaciones indígenas y las poblaciones rurales. Seguramente podremos intentar desde nuestra función docente compensar de algún modo educativamente hablando a estos niños/as en riesgo de exclusión social elaborando programas concretos dentro del aula y que despierten en el interés por los aprendizajes digitales y mediáticos.

En nuestro país, tenemos a nuestra disposición las herramientas didácticas



inclusión
educativa

oportunas para hacer frente a la exclusión social y practica una educación inclusiva añadiendo como fórmulas especiales de aprendizaje, los aprendizajes digitales y los aprendizajes mediáticos que pueden formar parte de unas herramientas para el aprendizaje de otros conocimientos. Si bien se tiene el área de Lengua castellana y de Matemáticas como las áreas instrumentales cuyo desarrollo genera o puede generar nuevos aprendizajes, el currículo digital y el currículo mediático pueden ser también herramientas instrumentales que sirvan para conseguir otros aprendizajes del alumnado, es decir, el avance en su currículo formal y establecido. La inclusión educativa, desde el punto de vista digital, tiene que tener un componente de calidad, de calidad educativa. Esta eficiencia debe ir presidida por varios factores que nos atrevemos a citar: profesorado especializado, medios y recursos modernos y ajustados a los objetivos que se pretenden y una predisposición docente para desarrollar en el alumnado capacidades y competencias para la vida real.

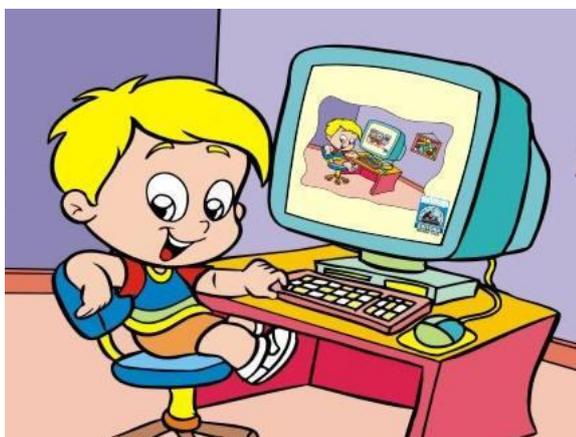
e) La competencia digital.

El diccionario de la Lengua Española en su vigésimo segunda edición delimita el significado de la palabra *competencia* en varias acepciones. La que más nos interesa desde el punto de vista



educativo define la palabra como la *pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto de terminado*. Por ello, en 1997, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) comenzó un proyecto llamado DeSeCo (**D**efinición y **S**elección de **C**ompetencias), cuya misión era considerar aquellas competencias que se consideran necesarias para los ciudadanos de un mundo moderno, los prerequisites psicosociales para un buen funcionamiento de la sociedad. Una amplia participación de expertos académicos y diferentes instituciones consiguió la identificación de un pequeño grupo de competencias clave que se clasificaban en tres grandes grupos:

- usar herramientas de manera interactiva.
- interactuar en grupos heterogéneos.
- actuar de forma autónoma.



En el informe final de este proyecto, en una serie de recomendaciones que hacía sobre el aprendizaje permanente se incluyó la competencia digital, que se definió como el *uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación*. Esta competencia se configura en nuestro sistema educativo como el *uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar*

información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet. A raíz de estos trabajos, la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2/2006 de 3 de mayo) introduce en el currículum de los estudiantes de Primaria la competencia digital y de tratamiento de la información y ésta pasa a formar parte del currículum prescriptivo, y es considerada como un aprendizaje imprescindible que el alumnado debe alcanzar al finalizar la escolarización obligatoria (ESO). Por ello, el currículum del sistema educativo español tiene presente el *disponer de una serie de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento*. Estas habilidades van desde el acceso a la información hasta su transmisión en diferentes soportes una vez tratada, constituyendo a las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. El desarrollo de la competencia digital no se consigue de forma automática, sino que es necesario alcanzar una serie de habilidades relacionadas con las herramientas TIC implementadas con una actitud crítica en la creación y utilización de contenidos, así como su uso ético y legal. De este modo es necesario que el

alumnado aprenda a utilizar y ser creativo con las herramientas digitales y como los medios de comunicación en diferentes campos temáticos, teniendo en cuenta, por un lado, las características individuales de nuestros alumnos y las consideraciones específicas de algunas áreas de conocimiento. Por ello podemos decir, que las aplicaciones informáticas multimedia, aportan grandes ventajas al incorporarlas a aulas de primaria, ventajas entre las que destacamos la gran capacidad de almacenamiento y de acceso a la información. De este modo, y con la irrupción de Internet, los materiales didácticos y los demás recursos de apoyo a la educación han multiplicado de manera exponencial y han mejorado sus prestaciones, facilitando la contextualización de contenidos y un tratamiento más personalizado del alumnado, actuando como instrumentos cognitivos que pueden apoyar y expandir la capacidad de pensamiento y aprendizaje del alumnado.

La competencia digital debe ser una prioridad en lo que a las estrategias de aprendizaje se refiere, ya que las TIC se están convirtiendo en un elemento cada vez más importante para el ocio, el aprendizaje y el trabajo en todos los ámbitos. Por ello es importante resaltar que su inclusión en el currículo oficial trata de evitar que sea la competencia digital una facultad de algunos estudiantes y pase a convertirse en un



elemento de aprendizaje a alcanzar por todos los estudiantes. Las ventajas que ofrecen las TIC son numerosas aunque no podemos desechar algunos riesgos, por lo que la integración de la competencia digital en las aulas debe darse de manera global y desde la Educación Infantil para asentarla básicamente en la Educación Primaria, con el objetivo de que el alumnado maneje las herramientas digitales de manera crítica, con confianza y creatividad, pero también con atención a la seguridad y a la privacidad. De esta manera podríamos conseguir una formación integral del alumnado para que se enfrente a la vida académica posterior con seguridad y eficacia.

En la actualidad, el concepto de competencia digital se reforma continuamente con la aparición y el uso de nuevas herramientas de informática social, que dan lugar a nuevas habilidades relacionadas con la colaboración, intercambio, apertura, reflexión y formación de la identidad, lo que provoca la aparición de nuevos desafíos educativos tales como la calidad de la información, la confianza, la responsabilidad y la privacidad y la seguridad que mencionábamos antes. De esta forma, las

tecnologías y sus usos evolucionan y con ellos surgen nuevas habilidades y competencias y, por tanto, el enfoque de la competencia digital debe ser dinámico y no ceñirse a estereotipos concretos.

En este sentido, siguiendo a ADELL (2005), la competencia digital estaría formada por:

- 1) Competencia informacional: es el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas necesarios para trabajar con información.
- 2) Competencia tecnológica o informática el manejo de las herramientas tecnológicas.
- 3) Alfabetizaciones múltiples: sociedad audiovisual debería ser objeto de formación. La escuela no forma espectadores críticos ni en lenguajes diferentes al oral o libresco.
- 4) Competencia cognitiva genérica: nos ayuda a discriminar distintas fuentes, ser críticos y selectivos con la información que recibimos. Convertir esa información en conocimiento.
- 5) Ciudadanía digital. La preparación para vivir en un mundo en el que la realidad y el mundo online se confunda, en el que no hay solución de continuidad entre unos y otros.



De este modo podemos decir que el objetivo de la competencia digital en el alumnado hay que dirigir su aprendizaje a que el alumno/a sea competente en buscar, organizar, localizar y comunicar información utilizando las nuevas tecnologías a través de conocimientos mínimos y aprendizajes básicos que podemos resumir básicamente en los siguientes:

- localizar y utilizar los elementos básicos del ordenador.
- iniciar y apagar adecuadamente el ordenador.
- realizar un mantenimiento sencillo.
- utilizar el sistema operativo para almacenar, recuperar y organizar la información mediante carpetas, por ejemplo.
- navegar por Internet.
- participar en los mecanismos colaborativos que ofrece Internet a través de las redes sociales, las wikis, los foros y otras plataformas digitales de participación y búsqueda del conocimiento.

Por ello, y desde el punto de vista curricular, formularemos a modo de resumen una serie de ideas clave sobre la cuestión de la competencia digital y que son las siguientes:

- El tratamiento de la información y la competencia digital está enmarcada en el área del Conocimiento del Medio de la Educación Primaria ya que ofrece muchas posibilidades para contribuir al desarrollo de dicha competencia, con el fin de aprender a aprender puesto que sus contenidos permiten una articulación con proyectos de trabajo, consiguiendo así una autonomía en el aprendizaje, porque obliga a que los alumnos desarrollen técnicas para aprender.



- Hemos de destacar que el tratamiento de esta competencia en el área de Conocimiento del Medio hace posible favorecer también las otras áreas como por ejemplo desarrollar las Matemáticas mediante el uso de tablas, gráficas, representaciones, etc., o en el área de la Educación Artística mediante el conocimiento de las manifestaciones culturales, lo que nos induce a pensar en la interdisciplinariedad de esta competencia.

- Este tratamiento de la información y competencia digital está presente en los objetivos o la evaluación del currículum de educación como por ejemplo en el objetivo: "Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural mediante códigos numéricos, gráficos y otros". En este ejemplo se ve claramente como la competencia digital queda relegada a un segundo plano, como herramienta para llegar a los objetivos, cosa que no exprime y entorpece aún más el potencial de esta competencia.

- Para poder hacer frente de una eficiente forma a todas estas competencias digitales, el educador deberá utilizar unas estrategias de trabajo llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación que requieren una gran implicación por parte del profesor/a a la hora de realizarlas en clase, pero aún así éstos muchas veces no cuentan con las habilidades, motivación o visión que se necesita para hacer el importante y significativo aporte, cosa que es necesaria que hagan por el bien del alumnado.

- Como un tipo de conclusión sobre todo lo expuesto, decir que cada día se pone más en evidencia la importancia de la competencia digital dentro de las aulas, sin embargo, a medida que aumenta esta necesidad parece que también lo hace el miedo de los profesionales docentes hacia ellas, un miedo que debe ir desapareciendo para introducirse en este mundo nuevo ya que son una herramienta llena de posibilidades.

f) La competencia mediática.

La competencia mediática es un concepto relacionado con el saber sobre los medios de comunicación existentes en la actualidad. Básicamente podemos decir que se trata del conocimiento y del uso de los medios en la actualidad. Recordamos aquí que el concepto de competencia que ya hemos definido y posteriormente definiremos desde otros puntos de vista, nació asociado al mundo de la empresa y al mercado laboral. El trabajador debía de ser competente para llevar a cabo las tareas correspondientes asociadas a su trabajo. A partir de 2005 se han producido muchos cambios en el ámbito de la comunicación mediática provocados por la aparición de nuevos dispositivos tecnológicos e incluso nuevas prácticas comunicativas. Desde luego que el origen laboral o profesional de concepto de competencia ha suscitado muchas dudas por parte de algunos expertos. En la actualidad no se piensa en una competencia que garantice la eficacia profesional del individuo, sino que potencie la excelencia personal. Por ello, la competencia mediática ha de contribuir a desarrollar la autonomía personal de los individuos, así como su compromiso social y cultural.



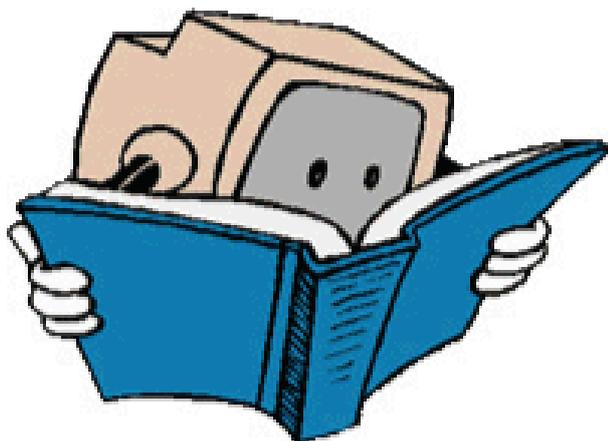
El fenómeno de la comunicación en los individuos, está presidido por el lenguaje, el cual no puede entenderse sin la tecnología. Ello significa que al mismo tiempo que esta competencia no puede entenderse sin el lenguaje, de igual modo está impregnado de la ideología y los valores. De siempre se ha considerado la competencia mediática desde un punto de vista lúdico. De todas formas sabemos que los educadores tienden a tener predisposición a incorporar en los procesos de enseñanza – aprendizaje las modificaciones producidas por la revolución tecnológica. Pero llegados a este punto no podemos resumir las aportaciones hechas por la neurociencia, la cual ha demostrado lo erróneo de muchas de las convicciones mantenidas sobre el funcionamiento de la mente. Desde la neurociencia se procura a que cambiemos la manera en que pensamos de nosotros mismos. Por ello existe una dificultad: en la práctica educativa parecemos los educadores dispuestos a cambiar nuestra manera de pensar sobre los medios de comunicación pero estamos muy poco dispuestos a cambiar la manera de pensar sobre nosotros mismos como interlocutores de estos medios que utilizamos habitualmente. Estos procesos que señala la neurociencia tienen que ver con la influencia que ejercen sobre nosotros mismos los procesos emotivos y los procesos inconscientes provocados por los avances en inteligencia emocional. Por ello, podemos decir que resulta insuficiente una



educación mediática que no atienda a la dimensión emocional de las personas en los procesos cognitivos conscientes, porque hoy sabemos que *la conciencia solo podrá ser comprendida si se estudian los procesos conscientes que la hacen posible* (LeDoux, 1999).

Además, hemos de señalar que la revolución tecnológica y neurobiológica a la que estamos asistiendo coinciden ambas en la necesidad de potenciar la dimensión participativa de los procesos comunicativos. La participación no puede encuadrarse solamente en el ámbito de la expresión, sino que el análisis de los mensajes de los medios tienen que afrontarse desde un planteamiento activo, dialógico, teniendo en cuenta la importancia de la participación de los interlocutores mediante procesos de selección, interpretación, aceptación o rechazo, crítica, difusión, etc.

Así pues, el espíritu de la cultura participativa que proponemos en este trabajo debe impregnar la propuesta metodológica de aproximación a los medios. De poco sirve el análisis del significado de un mensaje si no va acompañado del análisis del efecto que produce en la persona que se enfrenta a dicho mensaje. Dicho esto, diremos que se habla del concepto de alfabetización continua para unir los conceptos de alfabetización y el de aprendizaje permanente, en una sociedad en la que los individuos requiere múltiples alfabetizaciones para adaptarse, comunicarse, trabajar y participar activamente como ciudadanos.



Ello ha supuesto la aparición del término *alfabetización informacional* tratando de incluir dentro del mismo tanto la competencia digital como la competencia mediática. Este término proviene de la traducción del inglés de *information literacy* o **INFOLIT** a modo de acrónimo, que en España se convirtió en **ALFIN** o **Alfabetización Informacional**, término propuesto por Félix Benito, autor de la primera tesis doctoral en España sobre este tema (Benito, 1995). Desde el punto de vista de la Educación Primaria, donde se producen en realidad las primeras alfabetizaciones de los individuos, la expresión ALFIN suena un poco extraña, ya que se suele relacionar la alfabetización con saber leer y escribir. También se comprende y se llega a hablar de la alfabetización numérica cuando se producen los aprendizajes de las cuatro reglas básicas del cálculo. En el caso de la Educación

Primaria, podemos incidir en la necesidad de incluir una *alfabetización informacional* que se puede considerar como una evolución de las tradicionalmente conocidas alfabetizaciones. Con ella no se pretende que la institución escolar se prepare para utilizar los medios y recursos adecuados para desarrollar esta competencia, ni siquiera que el alumnado se quede en la instrucción bibliográfica en las habilidades de búsqueda y localización de la información. Lo que se pretende es incluir competencias no trabajadas usualmente en la formación del alumnado de la Escuela Primaria como la evaluación de los recursos utilizados y la comprensión, utilización y comunicación de la información. Es decir, para usar la información en la toma de decisiones personales o generar conocimiento hay que desarrollar habilidades cognitivas e incluso en aspectos éticos.

Uno de los problemas que se establecen en las políticas educativas de desarrollo de la sociedad de la información es que los gobiernos han primado la alfabetización digital y se ha dejado un poco de lado la alfabetización de la información, que incluye a la anterior. Parece que se deja al libre albedrío de los individuos un aprendizaje de los medios mediante currículum oculto, sobre todo desde el punto de vista crítico,

lo que no se ha traducido en metodologías activas de aprendizaje donde se desarrollen habilidades relacionadas con la propia información, la comunicación y la utilización de los medios por parte de los alumnos/as. Por ello pensamos que la alfabetización informacional debe incluirse en el currículo de manera más explícita y probablemente a través de las metodologías didácticas, de forma que integremos actividades de alfabetización informacional con las áreas de conocimiento y trabajos de modo que al alumnado no le enseñamos a informarse en abstracto sino con ejemplos que estén relacionados con los fines de su aprendizaje.

Esto hace que la motivación sea aún mayor procurando encontrar relación entre los contenidos de la formación y los intereses de los destinatarios. De este modo deducimos que la colaboración entre los docentes y el contexto son muy importantes, pero lo fundamental es enseñar al alumnado a informarse en cualquier situación. La competencia mediática, como vemos, ha sido relegada de nuestro sistema educativa debido a la dificultad para el cambio de la cultura docente (sobre todo en Educación Primaria, donde priman los conocimientos instrumentales), la insuficiencia de





bibliotecas escolares, la insuficiencia de medios tecnológicos aplicados en la escuela, lo que hace que métodos didácticos basados en la transmisión de conocimientos y reproducción de contenidos más que en el desarrollo de competencias. Así los individuos se forman más como consumidores que como gestores de sus propias necesidades de formación.

Por ello proponemos un modelo didáctico que lleve al alumnado a adquirir competencias digitales y mediáticas dentro de las características de la escuela primaria inclusiva donde todo el alumnado y sus características especiales consigan diferenciar los diferentes tipos de informaciones que le llegan de los medios y saber analizarlas y evaluarlas. En este sentido destacaremos la **Declaración de Alejandría** (2005) fruto de las conclusiones del *National Forum on Information Literacy* y la UNESCO donde se considera la competencia mediática como un eje en todas las facetas de la vida y el perfecto reflejo de la sociedad de la información en la que nos encontramos.

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y PARTICIPACIÓN CÍVICA



La competencia mediática y digital se encuentra en el corazón mismo del aprendizaje, no solo en los primeros pasos académicos del alumnado en la Educación Primaria, sino también en el aprendizaje a lo largo de la vida (*lifelong learning*) porque servirá de herramienta

instrumental que capacita al alumnado de toda clase y condición para buscar, evaluar, utilizar y crear información eficazmente para conseguir las metas personales, sociales, laborales – ocupacionales y educativas. Por tanto constituye un derecho humano básico en el mundo digital y promueve la inclusión social de los individuos. Ello permitiría que los individuos, las comunidades y las naciones alcancen sus objetivos y aprovechen las oportunidades que aparecen en un desarrollo global para beneficios compartidos. Ayuda a las personas y a las instituciones a afrontar retos tecnológicos, económicos y sociales y a remediar las desventajas y a mejorar el bienestar de todos. La formación en competencias con los medios ofrece pues la clave para el acceso, uso y creación eficaz de contenidos en apoyo del desarrollo económico, la educación, la salud y los servicios sociales, y de todos los demás aspectos de las sociedades contemporáneas.

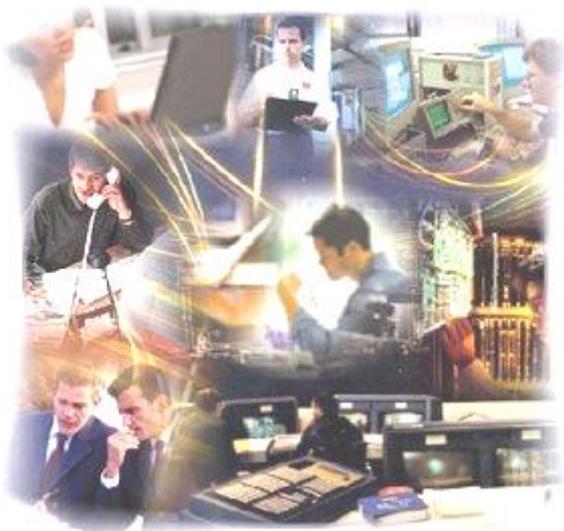


Con ello se consigue una base vital para conseguir las metas establecidas en la *Declaración del Milenio y de la Cumbre Mundial sobre la sociedad de la información* y se extiende más allá de las meras tecnologías actuales para desarrollar el aprendizaje, el pensamiento crítico y las competencias de interpretación de la información potenciando a los individuos y las comunidades.

g) El uso de los medios en la sociedad de la información.

La economía sostenible basada en el conocimiento

En este punto nos vamos a centrar en el uso de los medios de comunicación en las aulas de la Educación Primaria. Se trataría de mostrar las posibilidades que los medios tienen en el desarrollo de los contenidos de aprendizaje de la Educación Primaria. Ello lo vamos a hacer desde un punto de vista genérico porque sería muy prolijo detallar todas las posibles experiencias de trabajo con los medios en las aulas. Empezaremos diciendo, en principio, que nos encontramos en un momento evolutivo de la Humanidad en el cual estamos en un proceso de pasar de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. Además, estamos involucrados en una crisis económica de carácter global (a nivel mundial) que ha afectado a todos los países especialmente a los países occidentales. Esta crisis económica de carácter global como decíamos, todavía no se tiene claro que factores han contribuido a su generalización, pero lo que sí se sabe es que se ha producido un estancamiento de la economía, que ha significado que la economía local de los países detenga su crecimiento, lo cual implica el empobrecimiento de la sociedad. Este empobrecimiento ha provocado sin lugar a dudas la aplicación de otras políticas económicas restrictivas que han supuesto la desaparición de recursos.



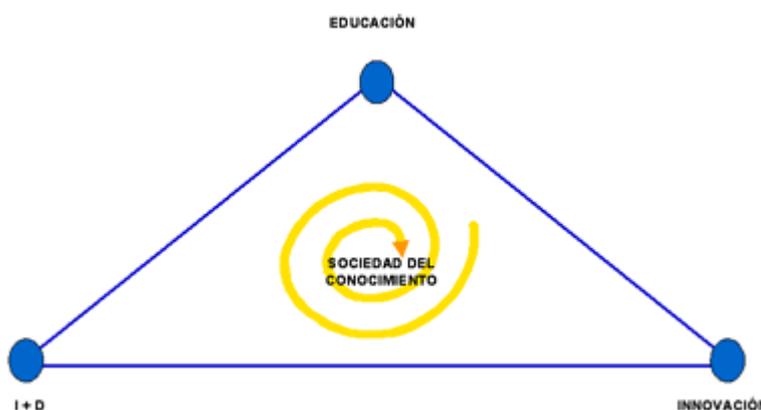
No vamos a entrar aquí en las causas y condicionantes de la actual crisis económica porque no es objeto de este trabajo, pero sí que podemos indicar que, entre otras consecuencias, ha supuesto un freno al desarrollo social con lo que podemos afirmar que el desarrollo de las estructuras y las relaciones sociales que, debido a los avances tecnológicos, presagiaban la transformación de la sociedad de la información



a la sociedad del conocimiento, en cierto modo, se ha detenido, o, si no queremos ser tan rigurosos, ha frenado su desarrollo que en años anteriores se pensaba que llegaba con mayor velocidad. Por otro lado, en nuestro país, esta crisis económica se ha acentuado por el fenómeno del desempleo que ha afectado seriamente a más de un cuarto de la población y concretamente a un tercio de los jóvenes. Este fenómeno ha empobrecido a muchos grupos sociales los cuales han dejado de consumir y por ende han detenido el crecimiento económico. Antes de la crisis económica cuyo comienzo podemos datar en el año 2008, y cuando las economías de los países occidentales crecían en torno a un 3 % - 4 % anual, se hablaba de una economía europea basada en el conocimiento. Ello se manifestaba concretamente en decisiones y directivas de la Unión Europea, que preparaba a los estados miembros a ciertos cambios estructurales que eran necesarios para la llegada y el inicio de la sociedad del conocimiento, que tenía una base significativa en la cual se generalizaba el uso crítico de los medios y de las tecnologías digitales, los cuales eran la base de la transformación, y en una nueva vuelta de tuerca histórica parecida al Renacimiento, se creía en una especie de nuevo Humanismo donde cobraba un nuevo protagonismo

La sociedad de la información que se ponía en marcha con las llamadas *autopistas de la información*, en la cual accedíamos a cantidad de información que llegaba por los medios, una vez que estos se generalizaban en la población y no eran patrimonio de unos pocos, provocó un cambio muy importante en la concepción social, sobre todo con la llegada de Internet y la tecnología ADSL que hacía asequible la utilización de las *autopistas de la información* a la mayoría de la población. Así, de esta forma, se trataba de modificar los modelos económicos del siglo XX en la que los estados europeos agrupados en la UE, buscaban una economía basada en el conocimiento que la hiciera más competitiva a nivel mundial, todo ello antes de la crisis económica global, integrando varios aspectos en el llamado *triángulo del conocimiento*:

De esta manera se pensaba que a través de la educación, la innovación y la investigación y el desarrollo se conformarían los elementos de la sociedad del conocimiento y se pudiera superar de una vez por todas, la sociedad de la información. La crisis económica





ha detenido estas fantásticas ideas y el desarrollo de estas políticas en los países occidentales que han tenido que detener su desarrollo para utilizar únicamente los recursos disponibles, lo cual ha supuesto una menor inversión en educación, investigación + desarrollo e innovación, lo que ha redundado en la detención solapada de la llegada de la sociedad del conocimiento. Por lo tanto, continuamos en la sociedad de la información esperando la superación de la crisis económica, pero en realidad vemos que las políticas no están orientadas al desarrollo sino a esperar que la propia crisis capitalista se regenere por sí misma. En este punto diremos que los medios de comunicación en los que en este punto incluiremos los proporcionados por las tecnologías digitales, han reinventado su preponderancia y se han hecho más potentes ante su inminente desaparición con la sociedad del conocimiento donde otros factores tenían más importancia.

La educación con los medios

Así, destacamos la importancia de la formación en medios en el alumnado para conseguir un alumnado más crítico ante la presión de los medios, de la publicidad y del consumismo. Por eso, decimos que los alumnos en Educación Primaria reciben más información que nunca a través de los numerosos canales de comunicación que existen en la actualidad. A estas edades, creemos que es importante adaptar el concepto de *Alfabetización Informacional* (ALFIN) que hemos analizado en apartados anteriores, a las características y edades de los alumnos del siglo XXI, para desarrollar convenientemente la adquisición de habilidades y competencias que les permitan reconocer información veraz y utilizarla de manera crítica y creativa. Los medios de comunicación son componentes claves de esta sociedad donde el conocimiento y la información se renuevan constantemente. Estos medios y estos fenómenos están presentes de manera indudable en la escuela actual y producen un gran impacto en los alumnos/as. A partir de estas características podemos explicar diferentes experiencias educativas que pueden fomentar el desarrollo de la *Alfabetización Informacional* (ALFIN) en la escuela.



La prensa es un recurso divertido y motivador. Por ejemplo, la realización de un periódico o revista escolar por el alumnado implica la puesta en práctica de múltiples habilidades por parte de toda la comunidad educativa como, por ejemplo, reconocer la necesidad de información, los recursos disponibles y cómo utilizarlos, así como el análisis de los resultados y cómo compartirlos. La realización de un medio de prensa escrita en el ámbito escolar es un ejercicio relativamente generalizado en la escuela: los coordinadores del periódico escolar serán los

encargados de organizar y decidir qué secciones contendrá el periódico y encargar temas de interés para el alumno/a para incluirlos en cada número. Estas experiencias de aprendizaje en medios, se puede realizar desde edades muy tempranas, colaborando desde la realización de dibujos infantiles hasta entrevistas más elaboradas realizadas por alumnos/as más mayores, pasando por la maquetación y organización de la información e implicando a las familias en la distribución de la misma.



La puesta en marcha de una pequeña estación de radio escolar o, en su caso, a través de la megafonía del centro, sobre todo en ámbitos educativos rurales desarrolla la *alfabetización informacional* en el alumnado de Educación Primaria. Dependiendo de la disponibilidad, el formato informativo cambia respecto de la prensa escrita debido a la inmediatez y espontaneidad de este medio de comunicación. Antes de empezar las clases, durante el periodo de recreo o al finalizar las actividades lectivas se puede utilizar este recurso para informar de novedades, de cumpleaños o dedicar temas musicales. Dentro del aula, la radio también es una poderosa arma para el fomento de la creatividad ya que si se escogen fragmentos radiados adecuados, se pueden trabajar múltiples contenidos curriculares de varias disciplinas a la vez (globalización educativa), como por ejemplo, listas de éxitos musicales para trabajar números ordinales y cardinales, entrevistas con expertos que hablen de teatro, ciencia o literatura, o incluso extractos de textos orales en el aprendizaje de la lengua extranjera.

Finalmente diremos que los medios audiovisuales con preponderancia de la imagen, toman más fuerza que nunca debido al continuo uso que los alumnos/as hacen de la Televisión y de los videojuegos, de manera natural y cotidiana. Para trabajar adecuadamente este recurso, es conveniente saber escoger los temas que más se acerquen a los intereses de los alumnos/as y analizar los recursos disponibles para su puesta en práctica. Son actividades dinámicas y creativas para su utilización y desarrollo en la Educación Primaria, la realización de videos musicales (lip-dub), deportivos o informativos propios tanto en lengua materna como en lengua extranjera, el visionado de documentales cortos (gran apoyo como recurso didáctico en múltiples ocasiones) o los famosos y cotidianos festivales de navidad infantiles. En los niveles superiores (Tercer Ciclo de Educación Primaria) se pueden y se deben utilizar los informativos de televisión para comparar y comentar las noticias más relevantes en clase y plantear debates que ayudan a los alumnos/as a



analizar la actualidad de un punto de vista más justo, crítico y creativo. Concluimos diciendo que el uso de los medios de comunicación con los recursos actuales, es posible en la Educación Primaria. Ello contribuirá sin lugar a dudas a la formación de ciudadanos libres que conseguirán compartir conocimientos y generarlos, transmitirlos y comunicarlos, preparando de esta forma el camino a la sociedad del conocimiento, y a su llegada inminente, preparando una escuela inclusiva donde todos tengan acceso a los medios, a la información y al conocimiento de acuerdo con sus capacidades.

h) Análisis y necesidad de introducir el currículo digital y mediático en la Educación Primaria

Tras todo lo expuesto anteriormente, vamos a desarrollar la idea principal que queremos transmitir con este trabajo que se sintetiza en su título, y que es el la necesidad de utilizar un currículo digital y mediático en la escuela para plantear diferentes experiencias de aprendizaje que desarrollen los aprendizajes de los contenidos que se planteen (que luego se reflejarán en una propuesta didáctica) y diseñados de tal forma que atiendan a las necesidades educativas específicas de todo el alumnado, es decir, evitar los riesgos de exclusión social y de exclusión educativa desde todos los puntos de vista pero sobre todo desde el punto de vista de la educación digital y mediática. Para ello vamos a definir unas pautas de enseñanza que pasan por diseñar una propuesta curricular dirigida expresamente a fomentar y potenciar los aprendizajes digitales y mediáticos. Por ello, y partiendo de la tradicional división de los contenidos en conceptos, procedimientos y actitudes, y atendiendo a las novedosas aportaciones de los autores sobre el aprendizaje por competencias podríamos establecer unos contenidos a trabajar con el alumnado estructurados en conocimientos, habilidades y valores, tradicionalmente relacionados con la adquisición de competencias.

Siguiendo a KIRSTI ALA-MUTKA (2011), podemos realizar una primera aproximación curricular de la siguiente manera:

- **Conocimientos instrumentales:** conocer y utilizar el equipamiento digital, conocer y utilizar el *software* adecuado, entender el rol y los usos de los recursos en red, acceder y usar los medios de comunicación en diferentes formatos y plataformas, crear y



almacenar contenidos digitales, conocer cuestiones jurídicas y éticas de los medios digitales y concienciarse del valor de las herramientas digitales y las herramientas tradicionales de aprendizaje.

- **Habilidades para la obtención de conocimientos avanzados:** comunicarse, expresarse y colaborar a través de los medios, adaptarse y participar en la comunicación intercultural digital, construir un sistema personal para beneficiarse de las redes de personas relevante, localizar, procesar y organizar la información hipervinculada no lineal, analizar sistemáticamente el contenido de la información y las fuentes, crear una estrategia de información personal, encontrar opciones relevantes para el aprendizaje personal y de futuro profesional planificando, ejecutando y evaluando actividades orientadas a objetivos, crear un sistema de recursos en red para el aprendizaje y la resolución de problemas, crear y mantener y gestionar identidades digitales en distintos contextos, iniciar y participar en proyectos digitales de valor personal, económico o social e integrar las herramientas digitales de forma productiva en el trabajo escolar, el ocio y otras actividades de aprendizaje.

- **Valores y actitudes para la aplicación de conocimientos y habilidades:** disposición para intercambio y la colaboración, aceptación y aprecio por la diversidad, actitud crítica hacia la información y las respuestas que se encuentran, actitud reflexiva y analítica hacia la influencia de los medios de comunicación, confianza en la creación de contenidos, comunicaciones y expresiones, apertura para reflexionar, adaptar, mejorar e innovar con las tecnologías de la información y la comunicación, autonomía y compromiso para alcanzar objetivos en entornos cambiantes, motivación para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en beneficio personal y de la comunidad, actitud segura y sensata en las actividades digitales y actitud responsable y ética en los medios digitales.



Por otro lado y siguiendo a FERRÉS y PISCITELLI (2012) podemos establecer una segunda aproximación curricular para el alumnado de Educación Primaria preparando diferentes experiencias de aprendizaje para la adquisición de las competencias digitales y mediáticas mediante seis diferentes ámbitos y a través de capacidades a desarrollar en el alumnado:

- **Ámbito de los lenguajes:** capacidad de interpretar y valorar los diferentes códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje, capacidad de analizar y valorar los mensajes desde la perspectiva del significado y del sentido de las estructuras narrativas y de las convenciones de género y formato, capacidad de comprender el flujo de historias y de



informaciones procedentes de múltiples medios, soportes, plataformas y medios de expresión, capacidad de establecer relaciones entre textos, códigos y medios, elaborando conocimientos abiertos, sistematizados e interrelacionados, capacidad de expresarse mediante una amplia gama de sistemas de representación y significación, capacidad de elegir entre distintos sistemas de representación y distintos estilos en función de la situación comunicativa y del tipo de contenido e interlocutor y capacidad de modificar productos existentes confiriéndoles nuevos sentidos y valores.

- **Ámbito de la tecnología:** comprensión del papel que desempeñan en la sociedad las tecnologías de la información y la comunicación y sus posibles efectos, habilidad para interactuar de manera significativa con medios que permitan expandir diferentes procesos cognitivos, capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas que hacen posible la comunicación multimodal y multimedia, capacidad para desenvolverse con eficacia en entornos digitales y mediáticos, capacidad para manejar herramientas digitales comunicativas, capacidad de adecuar las herramientas digitales a los objetivos comunicativos que se persiguen y capacidad de elaborar y de manipular imágenes y sonidos desde la conciencia de cómo se construyen las representaciones de la realidad.

- **Ámbito de los procedimientos de interacción:** capacidad de selección, de revisión y de autoevaluación de los conocimientos mediáticos en función de criterios razonables, capacidad para diferenciar el gusto por unos medios, unos productos u otros contenidos, capacidad de valorar los efectos cognitivos de las emociones, capacidad de discernir y gestionar las disociaciones que se producen entre sensación y emoción y entre emotividad y racionalidad, conocimiento de la importancia del contexto en los procesos de interacción, conocimientos básicos sobre el concepto de audiencia, estudios de audiencia y su utilidad y sus límites, capacidad de apreciar los mensajes provenientes de otras culturas para el diálogo intercultural y capacidad de gestionar el ocio mediático convirtiéndolo en oportunidad para el aprendizaje, actitud activa en la interacción con las pantallas entendidas como oportunidad para construir una ciudadanía plena, una desarrollo integral



para el desarrollo de individuo y del contexto, capacidad para realizar un trabajo colaborativo mediante la conectividad y la creación de plataformas que facilitan las redes sociales, capacidad para interactuar con personas y diversos colectivos en entornos plurales y multiculturales, y conocimiento de las posibilidades legales de reclamación ante el incumplimiento de las normas vigentes en materia audiovisual y actitud responsable ante estas situaciones.



- **Ámbito de los procedimientos de producción y difusión:** conocimiento de las diferencias básicas entre las producciones individuales y colectivas, entre las populares y las corporativas, conocimiento de los factores que convierten las producciones corporativas en mensajes sometidos a los condicionamientos socioeconómicos, conocimientos básicos sobre sistemas de producción, técnicas de programación y mecanismos de difusión y conocimiento de los códigos de regulación y autorregulación que amparan, protegen y exigen a los distintos actores sociales que velan por su cumplimiento, conocimiento de las fases del proceso de producción y de la infraestructura necesaria para ello, capacidad para trabajar de manera colaborativa en la elaboración de productos multimedia, capacidad de seleccionar mensajes significativos, apropiarse de ellos y transformarlos para producir nuevos significados, capacidad de compartir y difundir información a través de medios tradicionales y redes sociales incrementando la visibilidad de los mensajes, capacidad de manejar la propia identidad y actitud responsable ante el control de los datos privados propios o ajenos y capacidad de generar redes de colaboración con actitud comprometida.

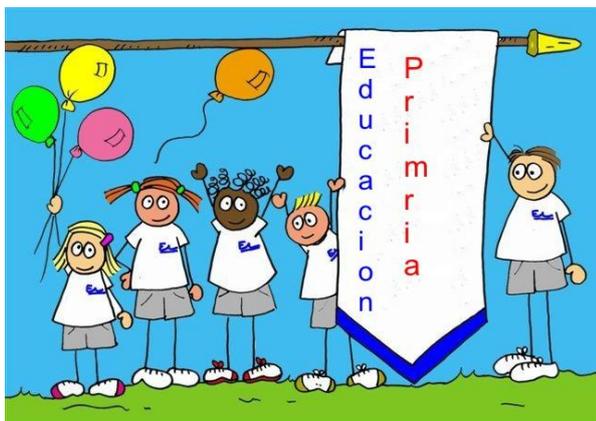
- **Ámbito de las actitudes y los valores:** capacidad de descubrir la manera en que las representaciones mediáticas estructuran nuestra percepción de la realidad mediante comunicaciones inadvertidas, capacidad de evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, extrayendo conclusiones críticas tanto de lo que se dice como de lo que se omite, habilidad para buscar, organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de diferentes



sistemas y entornos, capacidad para detectar las intenciones que subyacen en los diferentes tipos de producciones adoptando una actitud crítica ante ellos, actitud ética a la hora de descargar productos útiles para la consulta, la documentación y el entretenimiento, capacidad de analizar las identidades virtuales individuales y colectivos, y de detectar los estereotipos en cuanto a género, raza, etnia, clase social, religión, cultura y discapacidades, analizando causas y consecuencias, capacidad de analizar críticamente los efectos de creación de opinión y de homogeneización cultural que ejercen los medios, capacidad de reconocer los procesos de identificación emocional con los personajes de las historias como potencial mecanismo de manipulación o como oportunidad para conocernos mejor a nosotros mismos y para abrirnos a nuevas experiencias y capacidad de gestionar las propias emociones en la interacción con las pantallas en función de la ideología y los valores que nos transmiten, capacidad de aprovechar las nuevas herramientas comunicativas para transmitir valorar

y contribuir a la mejora del entorno desde una actitud de compromiso social y cultural, capacidad de elaborar productos y de modificar los existentes para cuestionar valores y estereotipos y finalmente, capacidad de aprovechar las herramientas del nuevo entorno comunicativo para comprometerse como ciudadanos de manera responsable en la cultura y en la sociedad.

- **Ámbito de la estética:** capacidad de extraer el placer de los aspectos formales, no solo de lo que se comunica sino también en la manera de cómo se comunica, sensibilidad para reconocer una producción mediática que no se adecúe a las exigencias mínimas de la calidad estética, capacidad de relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas, capacidad de producir mensajes elementales que sean comprensibles y que contribuyan a incrementar los niveles personales o colectivos de creatividad y originalidad, y capacidad de apropiarse y de transformar producciones artísticas potenciando la creatividad, la innovación, la experimentación y la sensibilidad estética. Finalizan su propuesta estos autores con unas sentencias que muestran de forma categórica el objetivo de estos contenidos mediáticos que pretendemos: *Habrà que considerar insuficiente una educación mediática que no atienda a la dimensión emocional de las personas que interaccionan con las pantallas, porque hoy sabemos que la razón y en consecuencia, el espíritu crítico, es totalmente vulnerable ante las acometidas de unas emociones que sean de signo contrario. La competencia mediática exige el desarrollo de una capacidad crítica respecto del propio espíritu crítico, porque como consecuencia del predominio del cerebro emocional sobre el racional, resulta más ajustado a la realidad referirse al ser humano como un animal racionalizador que como un animal racional.* Esto sería en definitiva lo que queremos conseguir con nuestros pequeños alumnos/as del siglo XXI.



Además no podemos dejar de referirnos a la legislación educativa española que desde el punto de vista curricular y desde nuestro propio punto de vista queda pobre en cuanto al desarrollo de las competencias digitales y mediáticas. En este sentido nos referimos al REAL DECRETO 1513/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas para la Educación Primaria y que contiene

por áreas los siguientes elementos referidos a nuestro trabajo:

Área de conocimiento del medio natural, social y cultural: identificar, plantearse y resolver problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda



y tratamiento de la información, utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas, analizar algunos mensajes publicitarios desarrollando actitudes de consumo responsable, definir el papel de las comunicaciones en las actividades personales, económicas y personales, recoger información de distintas fuentes para analizar situaciones y problemas, valorar la influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y en el trabajo, utilizar recursos sencillos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar, buscar de forma guiada información en la red, usar de forma progresiva y autónoma el tratamiento de textos (ajuste de página, inserción de ilustraciones o notas, etc.), tomar conciencia de la necesidad de controlar el tiempo de entretenimiento con las tecnologías de la información y la comunicación y de su poder de adicción y presentar informes utilizando soporte papel y digital, sobre problemas o situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), siguiendo un plan de trabajo y expresando conclusiones.

Área de Educación Artística: conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales, explorar los recursos digitales para la creación de obras artísticas, analizar y valorar la intención comunicativa de las imágenes en los medios y en las tecnologías de la información y la comunicación, emplear las tecnologías de la información y la comunicación para el tratamiento de imágenes, diseño y animación y para la difusión de los trabajos elaborados, explorar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical, utilizar los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.

Área de Lengua Castellana y Literatura: usar los medios de comunicación social y las tecnologías de la información y la comunicación para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes, comprender y valorar textos orales procedentes de la radio y la televisión para obtener información general sobre hechos y acontecimientos propios de la experiencia infantil, comprender informaciones audiovisuales procedentes de





diferentes soportes estableciendo relaciones de identificación, clasificación y comparación entre ellas, comprender la información general sobre hechos y acontecimientos próximos a la experiencia infantil en textos escritos procedentes de los medios de comunicación social con especial incidencia en la noticia, iniciarse en la utilización dirigida de los medios de información y comunicación y las bibliotecas para obtener información y modelos para la composición escrita, iniciarse en el uso de programas informáticos de procesamiento de texto, redactar, escribir y resumir diferentes textos significativos en situaciones cotidianas y escolares, de forma ordenada y adecuada, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales, tanto en soporte papel como en soporte digital, valorar los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas, usar documentos audiovisuales como medio de obtener, seleccionar y relacionar con progresiva autonomía, informaciones relevantes para aprender y componer textos escritos de información y opinión propios de los medios de comunicación sobre hechos y acontecimientos significativos con especial incidencia en la noticia, la entrevista, la reseña de libros o de música, en situaciones simuladas o reales.

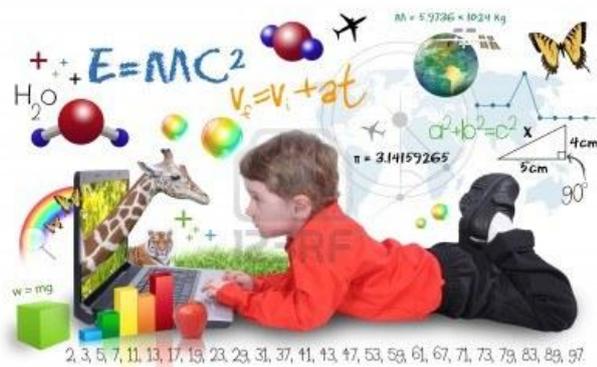


Área de Lengua Extranjera: valorar la lengua extranjera y las lenguas en general como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos, escuchar y comprender mensajes sencillos procedentes de diferentes soportes audiovisuales e informáticos, iniciarse en la utilización de programas

informáticos educativos para leer y escribir mensajes sencillos, utilizar de forma progresiva los medios gráficos de consulta e información y de las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, escuchar y comprender mensajes orales de progresiva complejidad como instrucciones o explicaciones, interacciones orales dirigidas o grabaciones en soporte audiovisual e informático para extraer información global y específica, utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para leer, escribir y transmitir información, usar habilidades y procedimientos como repetición, memorización, asociación de palabras y expresiones con elementos gestuales y visuales, observación de modelos, lectura de textos, utilización de soportes multimedia para la adquisición de nuevo léxico, formas y estructuras de la lengua extranjera, interesarse por establecer contactos y comunicarse con hablantes de la lengua extranjera o de otras



lenguas a través de los medios que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación y usar algunas estrategias para aprender a aprender, como hacer preguntas pertinentes para obtener información, pedir aclaraciones, utilizar diccionarios bilingües y monolingües, acompañar la comunicación con gestos, buscar, recopilar y organizar información en diferentes soportes utilizando las tecnologías de la información y la comunicación para contrastar y comprobar información e identificar algunos aspectos que le ayudan a aprender mejor.



Área de Matemáticas: utilizar de forma adecuada los medios tecnológicos tanto para el cálculo como en la búsqueda, tratamiento y representación de informaciones diversas, familiarización con el uso de la calculadora informática para la generación de series y composición y descomposición de números y utilización de la misma en la resolución de problemas de la vida cotidiana, decidiendo sobre

la conveniencia de usarla en función de la complejidad de los cálculos, utilizar instrumentos de dibujo y programas informáticos para la construcción y exploración de formas geométricas y desarrollar la confianza en las propias posibilidades e interés por utilizar las herramientas tecnológicas en la comprensión de los contenidos matemáticos funcionales.

Para finalizar este punto sobre el currículum digital y mediático necesario en nuestro alumnado, tenemos que decir que hemos preparado una pequeña investigación que a través de cuestionarios que cumplimentarán los alumnos/as, avanzaremos en el conocimiento de la capacidades digitales y mediáticas que han desarrollado nuestros alumnos/as, ya sea a través de la intervención educativa desarrollando el currículum que acabamos de exponer o ya sea a través del aprendizaje que se produce a través de currículum oculto. En el caso de la **competencia digital** tratamos de saber las cuestiones básicas relacionadas con las habilidades informáticas básicas que tiene el alumnado, si sabe utilizar el ordenador y cuál es su nivel de acceso al mismo, conociendo opciones como si sabe el sistema operativo que utiliza, si sabe conectar periféricos, dónde se guardan los datos, elementos básicos de organización de la información y cuáles son sus fórmulas para la utilización de Internet y sus objetivos con la red. La comparación de medias y de frecuencias en las respuestas nos dará la situación media del alumnado del centro respecto de esta competencia. En el caso de la **competencia mediática** es necesario conocer mediante los cuestionarios cuál es el acceso del alumnado a los medios de comunicación tradicionales (prensa, radio, televisión y cine) sabiendo

cuáles son sus temas preferidos y la capacidad que tienen de manejo de los medios tecnológicos. Así hemos realizado la investigación en cuatro grupos de 25 alumnos/as en un colegio tipo de dos líneas de una capital de provincia donde hemos colaborado inestimable por parte del profesorado y cuyos resultados serán transmitidos al Claustro de Profesores, al objeto de cómo pretende este trabajo, elaborar una propuesta didáctica basada en el desarrollo de contenidos digitales y mediáticos que se han considerado en el presente trabajo.

i) METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Hipótesis de trabajo:

La pregunta de investigación que nos hemos planteado finalmente después del análisis de los puntos anteriores, se centra principalmente en saber cuál es la competencia digital y competencia mediática que tiene unos grupos de alumnado del tercer ciclo de la Educación Primaria y la relación entre estas competencias alcanzadas con el currículo digital y mediático que se contiene en la normativa curricular al efecto.

Nos planteamos conocer el valor de estas competencias en el alumnado para programar experiencias de aprendizaje al objeto de conseguir el desarrollo de capacidades y saberes en el alumnado que finaliza la etapa de Educación Primaria. Si bien ya definimos los conceptos mencionados, es conveniente recalcar que en este estudio hemos hecho diferenciación entre las capacidades asociadas al uso y aprovechamiento de los medios tecnológicos y sus redes de información, con las capacidades asociadas al uso crítico de los medios que transmiten y hacen circular la información. ¿Cómo extrae el niño/a esa información? ¿Tienen los niños/as a su disposición las herramientas necesarias para circular por las autopistas de la información? Este último término –ya totalmente desfasado- se va convirtiendo en la sociedad del conocimiento.

El alumnado de Primaria tiene que adquirir una serie de capacidades y saberes que les permitan desenvolverse en la sociedad del conocimiento. Ser capaces de utilizar los medios para generar conocimiento.



Sí es necesario conocer la competencia digital y la competencia mediática del alumnado es para intervenir educativamente para su consecución y establecer unos mínimos necesarios de capacidades en el alumnado al igual que en otros contenidos curriculares que se tienen que considerar adquiridos al finalizar la etapa de la

Educación Primaria.



Así podremos evitar desigualdades en el desarrollo de los aprendizajes del alumnado y formarlos en aspectos realmente básicos en relación con la educación digital y la educación mediática. Como ya hemos dicho, si la educación es un sistema retroalimentado por el cual se transmiten los elementos de una cultura, a veces, los elementos de la cultura avanzan rápidamente y tienen que ser transmitidos al igual que otros cualesquiera, como por ejemplo, la lectura.

2. Cuestionarios y muestra analizada:

El estudio se ha dirigido a comprobar la competencia digital y la competencia mediática en el alumnado del tercer ciclo de Primaria. Para ello se han utilizado dos cuestionarios independientes mediante los cuales se pretende establecer las competencias digitales y mediáticas medias de una población escolar determinada. En este caso vemos que se trata de cuatro grupos de alumnos/as completos de 25 niños/as cada uno matriculados en el Tercer Ciclo de Primaria correspondiente a los niveles de 5º y 6º.

Los cuestionarios ofrecen unas alternativas a una pregunta directa las cuales ofrecen capacidades progresivas y saberes concretos de las competencias delimitadas. Son 100 encuestas y que se refieren al 100 % de la población escolar diana (5º y 6º de Primaria) de un centro educativo y que respecto a la población escolar general regional representa un 3 %. Si bien los resultados no obtienen un nivel de confianza suficiente y no son extrapolables a la población en general, si que pueden ser suficientes para hacernos una idea en el caso concreto analizado y proponer modelos educativos de investigación – acción que permita al profesor/a adecuar la práctica docente a las necesidades reales de los alumnos/as. Los cuestionarios empleados han sido los siguientes:

COMPETENCIA DIGITAL

CUESTIONARIO DE TRABAJO CD-1

1.- Marca la respuesta correcta:

Chico Edad

Chica Curso

2.- ¿Qué prefieres hacer con un ordenador?

- A) No sé utilizarlo.
- B) Lo utilizo para jugar.
- C) A veces hago trabajos del Colegio.
- D) Me conecto a Internet.
- E) Participo en las redes sociales.

3.- ¿Tienes un ordenador en casa?

- A) No, no tengo ninguno.
- B) Tenemos un ordenador para todos.
- C) Tengo un ordenador en mi habitación.
- D) Tengo dos ordenadores.
- E) Utilizo el ordenador en casa y en el Colegio.

4.- ¿Qué pasa cuando enciendes el ordenador?

- A) Se enciende la pantalla.
- B) Se enciende la pantalla y la impresora.
- C) Aparece el escritorio en la pantalla.
- D) Se prueba el estado de la memoria
- E) Se carga el sistema operativo.



5.- ¿Qué sistema operativo utiliza el ordenador que usas habitualmente?

- A) No lo sé
- B) El Windows XP.
- C) El Windows 7.
- D) El Windows 8.
- E) Otro distinto a Windows.

6.- Señala dónde se guardan los datos en el ordenador:

- A) No sé dónde se guardan.
- B) En el microprocesador.
- C) En los circuitos eléctricos.
- D) En la memoria.
- E) En el disco duro.

7.- ¿Sabes conectar una impresora a un ordenador?

- A) No, ya que vienen conectadas.
- B) No, no tengo ni idea.
- C) Sigo las instrucciones en el manual.
- D) Lo intento mediante los ayudantes.
- E) Sé perfectamente cómo se conecta y se instalan los *drivers*.

8.- ¿Sabes crear un icono o una carpeta en el escritorio del ordenador?

- A) No, no tengo ni idea.
- B) Con el botón izquierdo del ratón.
- C) Buscando archivos dentro de MI PC.
- D) Buscando Nuevo Icono o Nueva Carpeta.
- E) Botón Derecho en el escritorio y Nuevo.

9.- ¿Para qué utilizas INTERNET cuando puedes conectarte?

- A) Nunca puedo conectarme a INTERNET.
- B) Para jugar y buscar juegos.
- C) Para buscar cosas que me interesan bastante.
- D) Para ver páginas interesantes.
- E) Para buscar información y leer noticias.

10) ¿Sabes bajarte información y programas de INTERNET?

- A) No sé bajarme nada.
- B) Me bajo juegos.

- C) Me bajo imágenes.
- D) Me bajo música a mi ordenador.
- E) Me bajo *software* y *gadgets*.

COMPETENCIA MEDIÁTICA

CUESTIONARIO DE TRABAJO CM-1

1.- Marca la respuesta correcta:

- Chico Edad
- Chica Curso

2.- ¿Lees periódicos o revistas habitualmente todas las semanas?

- A) No, no llegan a mi casa.
- B) A veces leo alguno.
- C) Me gustan los reportajes de las revistas.
- D) Me gustan los periódicos deportivos.
- E) Leo las noticias más importantes.

3.- ¿Has comprado alguna vez algún periódico o alguna revista?

- A) No, nunca.
- B) Algunas veces.
- C) Los compro cuando me gustan.
- D) Los fines de semana.
- E) Todos los días se compra el periódico en mi casa.

4.- ¿Cuáles son tus temas preferidos para leer en periódicos y revistas?

- A) No me gusta la prensa escrita.
- B) Los temas deportivos.
- C) Los cuentos y los cómics.
- D) Los temas históricos.
- E) Los temas científicos y del espacio.

5.- ¿Escuchas alguna vez la radio?

- A) No, no oigo la radio nunca.
- B) Oigo los partidos de fútbol.
- C) Oigo sobre todo música.
- D) Oigo las noticias.
- E) Me gusta mucho oír la radio.

6.- ¿Cuál es tu emisora de radio preferida?



- A) Onda Cero.
- B) Radio Nacional.
- C) Cadena SER.
- D) Cadena DIAL.
- E) Los 40 Principales.

7.- ¿Tienes una Televisión en tu habitación?

- A) No, no tengo.
- B) No, solamente hay en el Salón.
- C) No, solamente veo la tele en la cocina.
- D) Sí tengo una pero no funciona.
- E) Sí, tengo una que funciona perfectamente.

7.- ¿Sabes encender el Televisor y buscar nuevos canales?

- A) No, no tengo ni idea.
- B) Sé encenderlo pero no buscar canales.
- C) Sé cambiar los canales al Televisor.
- D) Sé manejar las posibilidades del Televisor (mejor sonido, mejor imagen, conectividad)
- E) También sé grabar programas para verlos posteriormente.

8.- ¿Qué es lo que más te gusta ver en la televisión en tus ratos de descanso?

- A) No me gusta ver la Televisión.
- B) Me gustan los Dibujos Animados.
- C) Me gustan los Deportes.
- D) Me gustan las películas de aventuras.
- E) Me gustan muchos programas de la Televisión.

9.- ¿Cuáles son tus programas favoritos de Televisión?

- A) Música.
- B) Deportes.
- C) Concursos.
- D) Series.
- E) Películas.

10.- ¿Cuántas veces vas al cine en un mes?

- A) No voy nunca al cine.
- B) Voy menos de una vez al mes.
- C) Voy al cine todos los meses.
- D) Voy al cine un par de veces al mes.
- E) Voy al cine todas las semanas.

En el caso de las preguntas diseñadas de cada una de las competencias analizadas, una respuesta con letra mayor aumenta el nivel general de la competencia analizada en cada caso tal y como luego estudiaremos luego en el caso de las variables empleadas.

Por lo que se refiere al tamaño muestral dentro del ámbito provincial tenemos datos relativos al alumnado matriculado en 5º y 6º de Primaria en el curso 2012 – 2013 son 1.291 por lo que podemos hacer una estimación con un nivel de confianza de la media del 95 %. Si la muestra en el ámbito provincial vemos que la muestra representa un 7,75 % de la totalidad del alumnado provincial matriculado en los niveles analizados. Para que el tamaño muestral sea más o menos adecuado y utilizando una potencia estadística del 95 % que supone un nivel de confianza dentro de los límites en el que $Z = 1,96$ y conocida la varianza de la población de otros estudios obtenemos un tamaño muestral con un nivel máximo de error del 0,25 %, que viene determinado por:

$$n = \frac{N Z^2 \alpha^2}{E^2(N-1) + Z^2 \sigma^2} = \frac{1291 (1,96)^2 2,37}{(0,25)^2 (1290) + (3,92)(2,37)} = \frac{11754,02827}{89,729592} = 131, \text{ con lo cual el número de } 100$$

muestras obtenido y que se refiere a los 100 alumnos matriculados en 5º y 6º de Educación Primaria en un colegio público en una capital de provincia, es casi suficiente para que tuviera una potencia estadística adecuada, aunque para los propósitos de este trabajo consideramos que sería casi suficiente.



3. Estudio de variables:

Los dos cuestionarios se han completado mediante 10 preguntas directas en cada uno de ellos. El procedimiento de encuesta han sido cuestionarios anónimos autoadministrados por los niños/as indicándoles que solamente pueden señalar una respuesta de entre las propuestas. Se plantearon las variables independientes relativas al género, a la edad y al curso en el que está matriculado para poder observar diferencias significativas entre niños y niñas, edad de los mismos y curso o nivel, en este caso 5º y 6º de Primaria.

La competencia digital

VCD1 = consiste en saber cuál es la preferencia que tiene el niño/a a la hora de utilizar el ordenador.

VCD2= determina la facilidad de acceso del niño/a a un ordenador en el hogar.

VCD3= se determina la competencia digital en el momento de encender el ordenador.

VCD4= muestra la utilización del sistema operativo actual en sus potencialidades básicas.

VCD5= conocimiento básico de *hardware* de datos del ordenador.

VCD6= conocimiento en conexión de periféricos.

VCD7= conocimiento de utilidades básicas del sistema operativo.

VCD8= preferencia en la utilización de Internet.

VCD9= búsqueda y utilización de la información de Internet.

La competencia mediática

VCM1= facilidad de acceso a la información de la prensa escrita.

VCM2= interés en la lectura de prensa escrita.

VCM3= preferencia de temas en la prensa escrita.

VCM4= interés en la escucha de la radio.

VCM5= emisora de radio preferida por temas.

VCM6= alta disponibilidad de acceso a la televisión.

VCM7= conocimiento en el manejo técnico de la televisión.

VCM8= preferencia del niño/a en los distintos contenidos televisivos.

VCM9= programas de televisión favoritos.

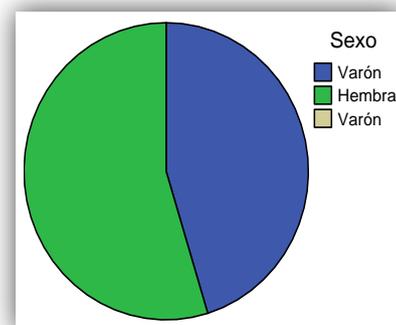
VCM10= asistencia temporal del niño/a al cine.



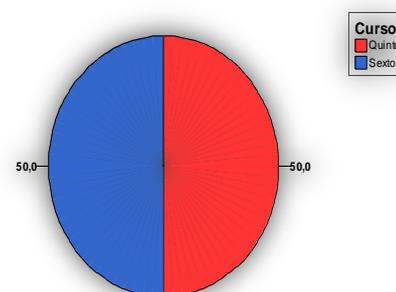
4. Tratamiento de datos:

El tratamiento de datos de la encuesta se ha realizado utilizando el programa estadístico SPSS 15.0. Comenzaremos en primer lugar mediante el análisis de las frecuencias de la respuesta. En primer lugar analizaremos las tres primeras variables de las encuestas y que van referidas a **género, edad y curso en el que está matriculado**. La tabla de frecuencias y la curva normal han sido:

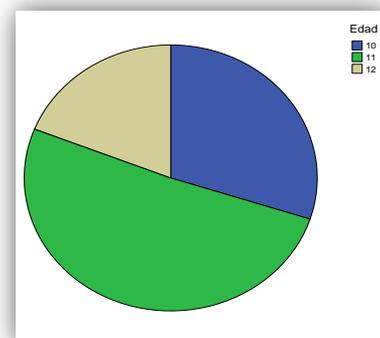
GÉNERO		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Varón	46	46,0	46,0	46,0
	Hembra	54	54,0	54,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



EDAD		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	10	30	30,0	30,0	30,0
	11	51	51,0	51,0	81,0
	12	19	19,0	19,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



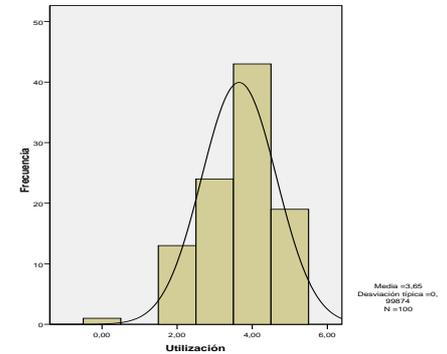
CURSO		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Quinto	50	50,0	50,0	50,0
	Sexto	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



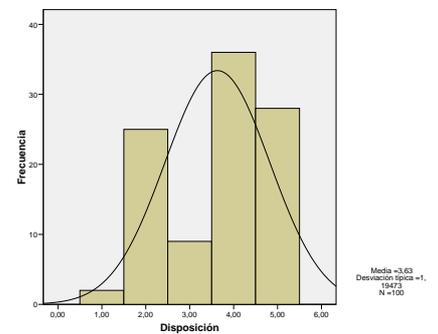


A continuación vamos a analizar las variables correspondientes a la adquisición de la **competencia digital**. Las tablas de frecuencia son las siguientes:

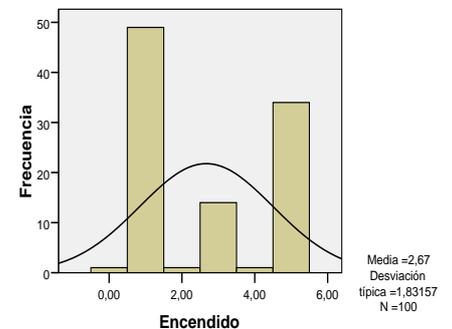
Preferencia de utilización del ordenador	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	1	1,0	1,0
Jugar	2,00	13	13,0	14,0
Colegio	3,00	24	24,0	38,0
Internet	4,00	43	43,0	81,0
Redes sociales	5,00	19	19,0	100,0
Total		100	100,0	



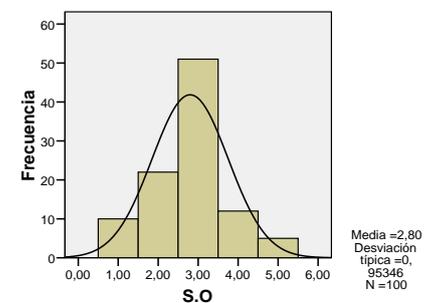
Disposición del ordenador en el hogar	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No tiene	1,00	2	2,0	2,0
Tiene 1 Habitación	2,00	25	25,0	27,0
Tiene 2 Casa y Colegio	3,00	9	9,0	36,0
	4,00	36	36,0	72,0
	5,00	28	28,0	100,0
Total		100	100,0	



Encendido del ordenador	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
,00		1	1,0	1,0
Pantalla	1,00	49	49,0	50,0
Impresora	2,00	1	1,0	51,0
Escritorio	3,00	14	14,0	65,0
Memoria	4,00	1	1,0	66,0
Sist. Op.	5,00	34	34,0	100,0
Total		100	100,0	

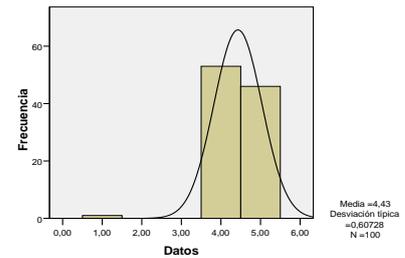


Sistema Operativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	10	10,0	10,0
W XP	2,00	22	22,0	32,0
W 7	3,00	51	51,0	83,0
W 8	4,00	12	12,0	95,0
		5	5,0	100,0

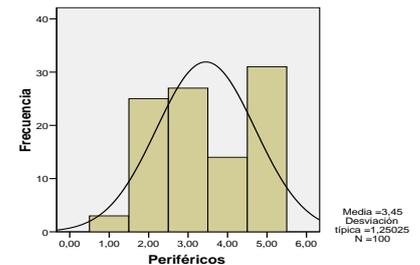




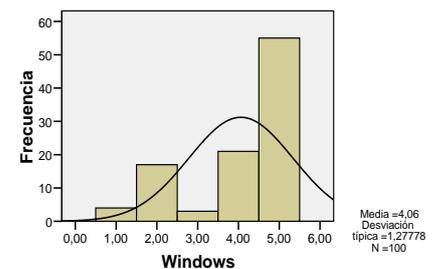
Hardware de datos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	1	1,0	1,0
Memoria	4,00	53	53,0	54,0
HD	5,00	46	46,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



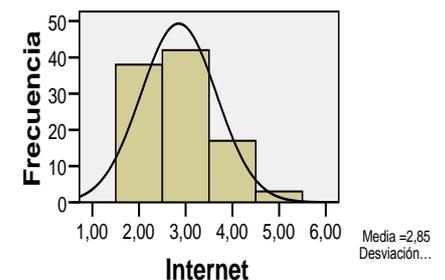
Conexión Periféricos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	3	3,0	3,0
Ni idea	2,00	25	25,0	28,0
Instrucciones	3,00	27	27,0	55,0
Ayudantes	4,00	14	14,0	69,0
Drivers	5,00	31	31,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



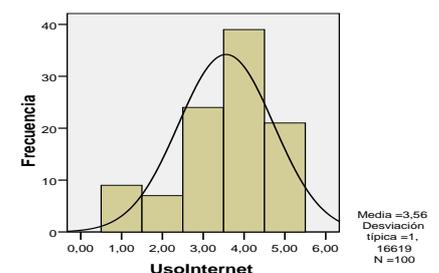
Utilización Windows	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	4	4,0	4,0
Sabe poco	2,00	17	17,0	21,0
Sabe algo	3,00	3	3,0	24,0
Sabe bastante	4,00	21	21,0	45,0
Sabe mucho	5,00	55	55,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



Internet	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No tiene	1,00	38	38,0	38,0
Juegos	2,00	42	42,0	80,0
Intereses	3,00	17	17,0	97,0
Páginas	4,00	3	3,0	100,0
Noticias	5,00			
Total	100	100,0	100,0	



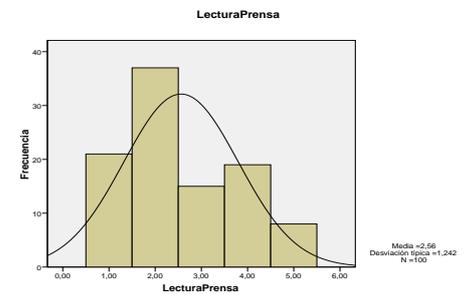
Uso de Internet	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1,00	9	9,0	9,0
Juegos	2,00	7	7,0	16,0
Imágenes	3,00	24	24,0	40,0
Música	4,00	39	39,0	79,0
Software	5,00	21	21,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



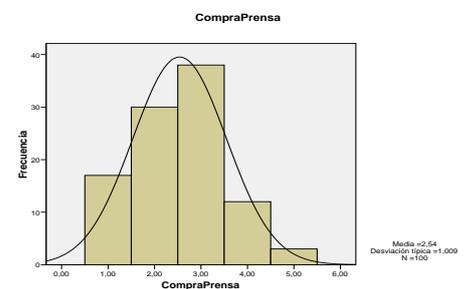


A continuación vamos a analizar los datos correspondientes a la adquisición de la **competencia mediática**. Las tablas de frecuencia son las siguientes:

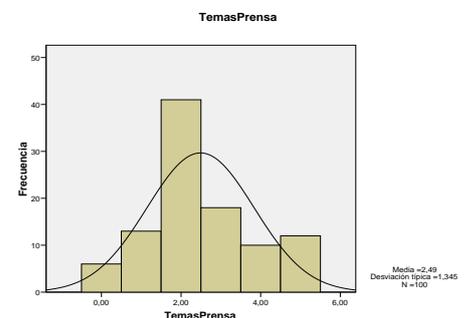
Lectura de Prensa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sin acceso 1,00	21	21,0	21,0	21,0
A veces 2,00	37	37,0	37,0	58,0
Revistas 3,00	15	15,0	15,0	73,0
Deportes 4,00	19	19,0	19,0	92,0
Noticias 5,00	8	8,0	8,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



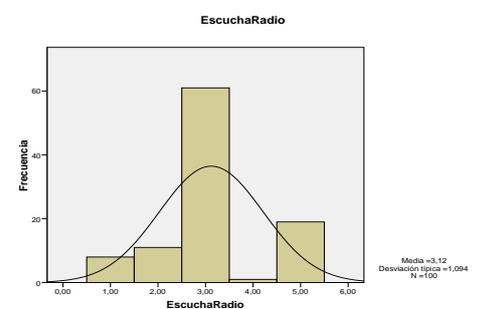
Compra de Prensa escrita	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca 1,00	17	17,0	17,0	17,0
Algunas 2,00	30	30,0	30,0	47,0
Interés 3,00	38	38,0	38,0	85,0
Fin semana 4,00	12	12,0	12,0	97,0
Diario 5,00	3	3,0	3,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



Temas prensa escrita	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No contesta ,00	6	6,0	6,0	6,0
No le gusta 1,00	13	13,0	13,0	19,0
Deportes 2,00	41	41,0	41,0	60,0
Cómics 3,00	18	18,0	18,0	78,0
Historia 4,00	10	10,0	10,0	88,0
Ciencia 5,00	12	12,0	12,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

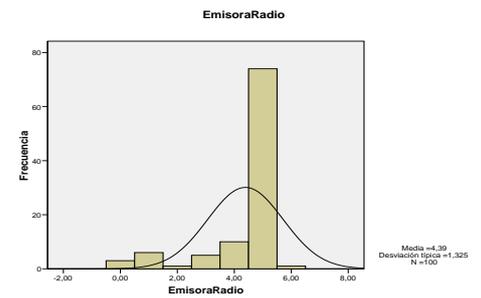


Escucha la radio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No, nunca 1,00	8	8,0	8,0	8,0
Fútbol 2,00	11	11,0	11,0	19,0
Música 3,00	61	61,0	61,0	80,0
Noticias 4,00	1	1,0	1,0	81,0
Mucho 5,00	19	19,0	19,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

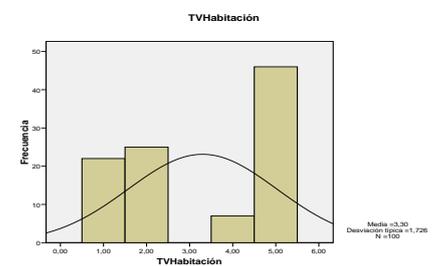




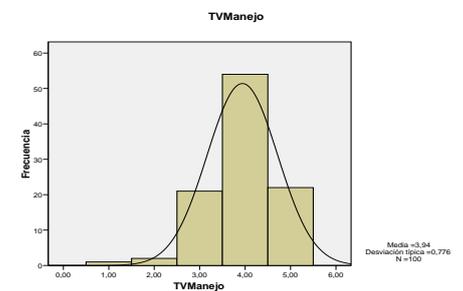
Emisora de Radio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	3	3,0	3,0	3,0
Onda Cer0	6	6,0	6,0	9,0
R.N.E.	1	1,0	1,0	10,0
S.E.R.	5	5,0	5,0	15,0
C. Dial	10	10,0	10,0	25,0
40 princip.	74	74,0	74,0	99,0
Otras	1	1,0	1,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



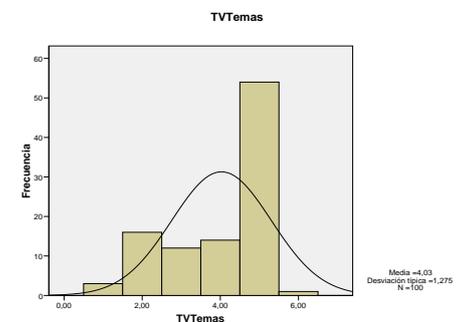
Televisión en la habitación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No tiene	22	22,0	22,0	22,0
Salón	25	25,0	25,0	47,0
No funciona	7	7,0	7,0	54,0
Sí tiene	46	46,0	46,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



Manejo de la TV	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No sabe	1	1,0	1,0	1,0
Encender	2	2,0	2,0	3,0
Canales	21	21,0	21,0	24,0
Sonido	54	54,0	54,0	78,0
Grabar	22	22,0	22,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

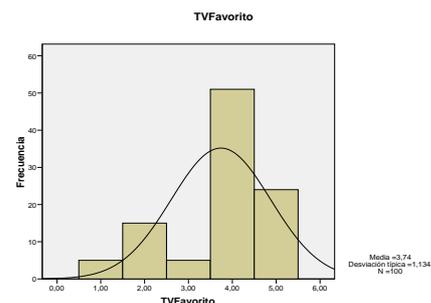


Temas preferidos TV	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No gusta TV	3	3,0	3,0	3,0
Dibujos	16	16,0	16,0	19,0
Deportes	12	12,0	12,0	31,0
Películas	14	14,0	14,0	45,0
Todos	54	54,0	54,0	99,0
Otros	1	1,0	1,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

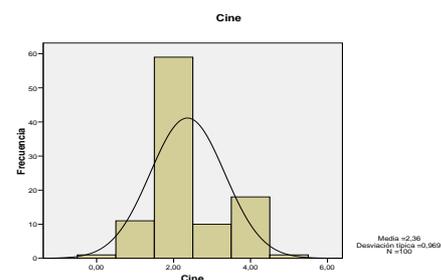




Programas favoritos en TV	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Música	1,00	5	5,0	5,0
Deportes	2,00	15	15,0	20,0
Concursos	3,00	5	5,0	25,0
Series	4,00	51	51,0	76,0
Películas	5,00	24	24,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



Asistencia al Cine	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No cine	,00	1	1,0	1,0
Nunca cine	1,00	11	11,0	12,0
1 al mes	2,00	59	59,0	71,0
Todos los meses	3,00	10	10,0	81,0
2 al mes	4,00	18	18,0	99,0
Todas las semanas	5,00	1	1,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



5. Resultados obtenidos:

En general podemos considerar los resultados de la encuesta como bastante interesantes. Algunas de las variables muestran resultados sorprendentes que nos permitirán ajustar nuestra actuación educativa en el aula. En el caso de la **competencia digital** los resultados de las variables son los siguientes:

VCD1: esta variable nos sirve para saber cuál es la preferencia que tienen los niños/as a la hora de utilizar el ordenador. Obtenemos una puntuación media de 3,65 lo que indica que el ordenador se utiliza en el colegio y que la mayoría de ellos lo utiliza para Internet. Solamente un 19 % de los niños/as saben utilizar las redes sociales.

VCD2: esta variable nos permite conocer cuál es el acceso del niño/a al ordenador en el hogar. Vemos que 1/3 de los niños/as tienen en casa dos ordenadores y solamente un 2 % de la encuesta no tiene ordenador en casa.

VCD3: esta variable nos determina los conocimientos informáticos básicos de los niños/as en cuanto a lo que sucede cuando se enciende el ordenador. La mitad de los niños/as indican que se enciende la pantalla aunque 1/3 de ellos saben que se carga el sistema operativo.

VCD4: esta variable muestra el conocimiento de los niños/as sobre el sistema operativo que están utilizando. Ello indicará también la antigüedad de las máquinas. Destaca que la mayoría utiliza el Windows 7 y casi todos conocen W7 y WXP.



VCD5: esta variable trata de saber el conocimiento digital de los alumnos/as en relación con el *hardware* donde se guardan los datos. La mitad cree que se guardan en la memoria y la otra mitad sabe que se guardan en el disco duro.

VCD6: esta variable nos va a permitir saber si los niños/as saben conectar periféricos a un ordenador ellos solos. ¼ parte de ellos reconoce que no tiene ni idea, aunque por otro lado 1/3 de los niños/as saben que tienen que utilizar los drivers.

VCD7: en esta variable pretendemos conocer si los niños/as saben utilizar herramientas básicas del sistema operativo que utiliza como crear carpetas u organizar iconos. La mitad de los niños/as saben hacerlo perfectamente.

VCD8: esta variable nos delimita el acceso que tiene el niño/a a los contenidos de Internet. Vemos que todavía el 38 % del alumnado no tiene acceso a internet y la mayoría de ellos se interesan únicamente por los juegos.

VCD9: con esta variable vemos el uso que hacen los niños/as de los contenidos de Internet. La gran mayoría marca imágenes y música como usos preferidos, aunque 1/5 de los niños/a dominan la competencia de bajarse *software* e instalarlo, lo cual es un dato interesante.

En cuanto a la **competencia mediática** y el uso que hacen los niños/as de los medios de comunicación obtenemos los siguientes resultados en cada una de las variables:

VCM1: variable que consiste en determinar la facilidad de acceso a la información que tienen los niños/as respecto de la prensa escrita. 1/5 de los niños/as no tiene acceso y más de la mitad no tiene acceso o indica solo que algunas veces.

VCM2: en consonancia con la variable anterior en esta determinamos el posible interés que tienen los niños/as respecto de la prensa escrita. La mitad de ellos tiene un acceso muy limitado y la otra mitad se decanta por un interés en los temas personales.

VCM3: procuramos descubrir con esta variable los temas que pueden ser interesantes para los niños/as en relación con la prensa escrita. La mayoría se decanta por los deportes, aunque los cómics, la historia y la ciencia también se tienen en cuenta.

VCM4: en la siguiente variable tratamos de descubrir también el interés del niño/a hacia los diferentes temas que se plantean en la escucha de emisoras de radio. Una amplia mayoría utiliza la radio para oír música aunque 1/5 le gusta mucho la radio, lo cual es significativo.

VCM5: esta variable confirma la contestación de la variable anterior porque la emisora favorita de los niños/as es los 40 principales.



VCM6: esta variable pretende conocer el uso que hacen los niños/as del medio televisivo. Primero necesitamos saber qué acceso tienen los niños/as al medio y vemos que casi la mitad de los niños/as tienen aparato de televisión en su habitación. Lo cual es un hecho muy significativo.

VCM7: también hemos de saber con esta variable que capacidades tienen los niños/as en el manejo de un aparato de televisión, y la mayoría de ellos maneja las características de los televisores perfectamente, e incluso 1/5 de los niños/as saben grabar programas de televisión.

VCM8: con esta variable sabremos los temas preferidos de los niños/as cuando ven la televisión y observamos que más de la mitad de los niños/as encuestados responde que le gustan todos los programas de televisión, lo que puede significar que los niños/as ven mucha televisión.

VCM9: en esta variable preguntamos directamente cuales son los programas favoritos de los niños/as y descubrimos que la gran mayoría opta por las series y las películas, lo que significa saber el consumo televisivo que hacen los niños/as de las edades analizadas.

VCM10: con esta última variable de la competencia mediática pretendemos conocer el acceso y la frecuencia de uso que tienen los niños/as al cine, teniendo en cuenta que el estudio se lleva en un contexto urbano donde existen dos salas de multicines. Es significativo que la gran mayoría de los niños/as van al cine al menos una vez al mes y un porcentaje no significativo (11 %) contesta que no ha ido nunca al cine, lo cual al menos es curioso.

6. Discusión y conclusiones:

Básicamente podemos decir que la competencia digital media de las encuestas analizadas la encontramos en la media de las variables que hemos analizado y que es:
 $(3,65+3,63+2,67+3,80+4,43+3,45+4,06+2,85+3,56)/9 = 3,6$ sobre cinco puntos

Ello significa que el alumnado en general dispone de una competencia digital, es decir, saberes informáticos de los propuestos para su edad, que son suficientemente adecuados. La presencia curricular de estos contenidos y conocimientos, si como venimos manteniendo, no es la adecuada, si que la encuesta nos dice que los niños/as tienen adquirida una competencia digital suficiente con una puntuación alta respecto de la escala de valoración. Ello no significa que como docentes debamos contribuir a alcanzar mayores niveles de competencia digital en nuestro alumnado.

En cuanto a la competencia mediática media que obtenemos del análisis de nuestras encuestas la media de las variables analizadas es la siguiente:

$(2,56+2,54+2,49+3,12+4,34+3,30+3,94+4,03+3,74+2,36)/10 = 3,2$ sobre cinco puntos.

Ello significa en primer lugar que la competencia mediática media es inferior a la competencia digital media, aunque la puntuación sea aceptable en cuanto a la adquisición de la competencia



mediática del alumnado al que se le ha pasado la encuesta. Como ya hemos analizado en los componentes de la competencia digital y en la competencia mediática podemos considerar que ambas llevan una evolución favorable en el alumnado investigado.

De esta manera podemos concluir que el alumnado cuenta con un nivel de competencia digital y competencia mediática aceptable, aunque los datos nos indican carencias en la formación digital del alumnado. Pensemos que la alfabetización digital e informacional del alumnado estudiado, se ha realizado a través de los aprendizajes del currículum oculto. Esto significa que no existen unos aprendizajes rigurosos y secuenciados que faciliten la alfabetización mediática, por lo que estos aprendizajes no están rigurosamente diseñados por la didáctica. Dada la importancia que tiene la necesidad de estos aprendizajes, descubriríamos la necesidad de que se sistematicen desde la Educación Primaria y las competencias se adquieran como otros aprendizajes (lectura, cálculo, etc.)

Si bien comenzamos definiendo competencia como aquel saber imprescindible para el desarrollo de la persona. Los contenidos digitales están contenidos en el currículo a través de la competencia básica de tratamiento de la información y competencia digital. Estas competencias que se desarrollan a través de tareas tienen que estar adecuadas a los intereses y necesidades de los alumnos/as y la respuesta a los intereses y necesidades está en el tratamiento de los datos de la encuesta, donde todavía falta mucho para una alfabetización digital e informacional adecuada, desde el currículo oficial de enseñanzas mínimas para la Educación Primaria.

j) Propuesta Didáctica

Llegamos al apartado que fundamenta el Trabajo Fin de Máster en toda su extensión, puesto que supone llevar a cabo el Proyecto Curricular para impartir de forma oficial dentro del sistema educativo un área que trabaje la Alfabetización digital y la Alfabetización mediática dentro de la etapa de Educación Primaria.

De ahí, que en esta aventura didáctica debamos señalar y describir de manera clara y precisa una serie de objetivos a conseguir con nuestro alumnado, una serie de competencias básicas que promuevan una serie de saberes imprescindibles para ser aplicados



a situaciones y multitud de contextos de la vida cotidiana, unos contenidos a trabajar, una metodología innovadora, una evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, terminando con la respuesta de atención a la diversidad existente, desde un marco didáctico general que pueda

posteriormente adaptarse a las circunstancias de cada centro educativo, teniendo la Pizarra Digital Interactiva de bajo coste como la herramienta tecnológica principal para lograr llegar a entornos educativos inclusivos accesibles a todo el mundo.

Por tanto, se trata de analizar el potencial con el que cuenta el alumnado de Educación Primaria, cuya franja de edad se establece de los seis a los doce años, proponiendo unos elementos curriculares digitales y mediáticos que logren acercar a los mismos a una sociedad cuya demanda tecnológica en todos los sentidos es primordial, haciendo también alusión a la formación necesaria que el profesorado debe tener para impartir el área con las mayores garantías de éxito.

Con todo ello, se pretende conseguir implicar a toda la comunidad educativa, defendida en todo momento por un sistema educativo que reduzca al máximo las diferencias, como muestra de un sueño que puede ser real y cuya utopía, puede ser alcanzada.

Es evidente, que nos encontramos en un momento difícil para que una propuesta de tal calibre cale en los Gobiernos actuales, no obstante, no debe hacernos perder la esperanza, puesto que consideramos prioritario que el alumnado, ya desde sus inicios, se forme a través de un profesorado altamente cualificado, en los conocimientos digitales para que pueda desenvolverse sin problemas en un futuro incierto en donde la tecnología lo va a ser todo.



Asistimos, pues, al momento preciso de lograr que las administraciones educativas se pongan en marcha en materia tecnológica, seleccionando a su profesorado para impartir en los centros de profesores una serie de cursos a lo largo de su trayectoria laboral, cursos cuya preferencia y acreditación estén lo suficientemente valoradas, como pueden ser el caso de formación en sistemas operativos, herramientas tecnológicas, uso eficiente y seguro de Internet, redes sociales, posibilidades

educativas, así como todo lo que engloba los medios de comunicación, como es el caso de la radio, la prensa, la televisión, etc. siempre bajo una mirada crítica ante los mensajes que reciben y elaboran, promoviendo una serie de propuestas de innovación dentro de las escuelas para conseguir implicar al alumnado y al profesorado en un esfuerzo tecnológico sin precedentes, desde el punto de vista educativo.

Así, para posteriores investigaciones, este Trabajo Fin de Máster puede ser la base sobre la que se ponga encima de la mesa el punto de vista del profesorado, posibilitando una futura tesis doctoral dentro del campo de la educación, en la cual se detallen todos y cada uno de los aspectos constructivos que conlleven a formar una especialidad de la docencia en donde las nuevas tecnologías sean y se conviertan en la principal fuente de conocimiento y saber, siempre mediadas y apoyadas en todo momento por las instituciones públicas al servicio de la sociedad digital.



1. CONTEXTUALIZACIÓN

Para ir empapándonos del fascinante mundo de la didáctica y elevarla a la categoría de arte, empezaremos diciendo que todo currículo educativo debe estar mediado por un conjunto de objetivos, de competencias básicas, de contenidos, de métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada área (tal y como establece la L.O.E 2/2006 de 3 de mayo) quedando claramente justificados a través de los diferentes niveles de concreción curricular existentes, siendo los que siguen:



- **Primer nivel de concreción curricular:** estará compuesto por toda la normativa legislativa en materia educativa, por lo que se deberá partir del artículo 27 de la Constitución Española que fija el derecho a la educación, la actual Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo, que regula el sistema educativo español (puede cambiar en un futuro a LOMCE, como propuesta parlamentaria de Ley Orgánica de la mejora de la calidad educativa) los Reales Decretos de Enseñanzas Mínimas, para cada una de las etapas educativas y aplicables a todo el territorio nacional (hecho en el cual incidiremos para proponer nuestro área de alfabetización digital y mediática en la Educación Primaria) y por último, los Decretos de currículo de cada Comunidad Autónoma que presentan competencias educativas.
- **Segundo nivel de concreción curricular:** en este punto, estaríamos tratando las Programaciones Didácticas, siendo elaboradas por cada centro educativo en un área en concreto, cuestión fundamental que propondremos más adelante en este Trabajo Fin de Máster, formando a su vez parte del Proyecto Educativo de Centro (conocido como P.E.C) que proporciona esa autonomía a los centros de carácter pedagógico para promover una serie de principios educativos como seña de identidad.
- **Tercer nivel de concreción curricular:** en este caso, estaríamos hablando de las Unidades Didácticas, las cuales componen la Programación Didáctica, que sirven principalmente para organizar, estructurar y secuenciar en el tiempo todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo a lo largo de un curso escolar en torno a un área en concreto, en este sentido, para nuestra propuesta didáctica en entornos educativos inclusivos mediante el uso de Pizarras Digitales Interactivas de bajo coste.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Podemos definir la Programación Didáctica como un instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación de cada área, siendo elaboradas y modificadas por los Equipos de Ciclo y aprobadas, en su caso, por el claustro de profesores. Así, el desarrollo y aplicación de las



Programaciones Didácticas dan lugar a garantizar una coherencia al Proyecto Educativo de Centro que posteriormente detallaremos, una coordinación y equilibrio entre grupos de un mismo nivel educativo (coherencia horizontal) y una continuidad de los aprendizajes a lo largo de las diferentes etapas educativas (coherencia vertical) tal y

como se refleja en las principales teorías educativas y curriculares de un tiempo a esta parte.

Por ello, la finalidad de las Programaciones Didácticas será que nuestro alumnado alcance el máximo desarrollo de las dimensiones físicas, intelectuales, afectiva, social y moral de su personalidad, como proponen los diferentes psicólogos del aprendizaje (Piaget, Vygotsky, Ausubel) o como en palabras del propio Víctor García Hoz *“La educación es el perfeccionamiento intencional de todas las facultades del hombre”* remarcando la importancia que subyace como docente la gran tarea que nos ha sido encomendada. Por ello, los referentes de la Programación Didáctica serán: analizar las características del alumnado, proponer un Proyecto Educativo de Centro, los elementos básicos del currículo y los rasgos específicos de cada una de las áreas.

Así, aplicado a nuestra propuesta curricular de enseñanza-aprendizaje de Alfabetización digital y mediática, empezáramos construyéndola del siguiente modo:

- **Área:** Alfabetización digital y Mediática.
- **Curso/ Nivel/ Ciclo:** desde 1º hasta 6º curso de Educación Primaria. Primero, Segundo y Tercer Ciclo.

CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO.

- **Características del entorno educativo:** el centro educativo está situado en una ciudad de la periferia de Castilla- La Mancha, en un entorno urbano con un fuerte desarrollo industrial, en donde el turismo también juega un papel fundamental. El nivel socioeconómico de las familias es medio-alto, siendo el nivel socio-cultural medio en este caso. Por todo ello, los padres y madres tienen altas expectativas en la formación de sus hijos.

El equipamiento del barrio se compone de jardines y parques, cines y bibliotecas públicas, siendo el sector servicios el más representativo de la zona. Otra serie de



condicionantes a destacar es que se presenta un fenómeno de paro en la población adulta y un fenómeno de etnicidad de en torno al 12%.

- **Características del centro docente:** el centro educativo en donde contextualizamos la Programación Didáctica es público, tratándose de un Colegio de Infantil y Primaria (CIP)

Su composición jurídica es de dos líneas, con 18 unidades (6 de Educación Infantil y 12 de Educación Primaria) contando con todos los recursos necesarios para llevar a cabo la labor docente, como es el caso de las aulas, el laboratorio, el gimnasio, el Aula Althia (fundamental para el desarrollo del área digital y mediática que estamos proponiendo en el Trabajo Fin de Máster a través de la Pizarra Digital Interactiva de bajo coste) Biblioteca, sala de usos múltiples, un comedor, etc. Además, los recursos personales con los que cuenta el centro educativo son variados, entre los que cabe destacar el ordenanza, el auxiliar administrativo, el orientador, el fisioterapeuta y los maestros/as especialistas de Audición y Lenguaje y Pedagogía Terapéutica.

Se trata de un centro que cuenta con jornada continua, con servicio de comedor y posterior desarrollo de actividades extraescolares.

- **Prioridades del Proyecto Educativo de Centro:** se establecen para algunas áreas, por lo tanto y a colación del presente Trabajo Fin de Máster, el centro se ha especializado en un determinado ámbito curricular, en este caso, en el desarrollo de la propuesta de área de Alfabetización digital y mediática, así como de todos los cursos de formación del profesorado en el campo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, haciendo especial hincapié en el uso eficiente de Internet y de promover una mirada crítica hacia las redes sociales. Una vez dicho esto, relacionaremos en todo momento las preferencias establecidas en el Proyecto Educativo de Centro con el área de la Programación Didáctica en concreto, extendiéndose a otros aspectos como otros principios educativos y valores personales-sociales que guíen la convivencia dentro del entorno escolar.

- **Características del alumnado:**
 - **Número de alumnos/as, edades y curso:** como hemos dicho anteriormente, la Programación Didáctica del área de Alfabetización digital y mediática que estamos proponiendo, iría destinada desde el primer curso hasta el sexto de la Educación Primaria, teniendo una ratio de profesorado/alumnado de 25 a 30, de grupos heterogéneos de niños y niñas cuyas edades estarían comprendidas entre los 6 a los 12 años de edad aproximadamente.



- **Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE):** partiendo de la base que todo sistema educativo de calidad debe atender eficientemente a su diversidad, dentro de los diferentes contextos en los que se aplique dicha área digital y mediática encontraremos distintos ritmos, estilos y capacidades de aprendizaje, como pueden ser discapacidades físicas, psíquicas o sensorial, altas capacidades de aprendizaje, incorporación tardía al sistema educativo, presentar dificultades en el aprendizaje y estar en desventaja escolar por alguna causa, que serán convenientemente tratados más adelante, haciendo alusión al enorme potencial que guardan las Nuevas Tecnologías para crear ambientes de aprendizaje que dejen aún lado estas diferencias tan abismales que se producen en la mayoría de los casos.

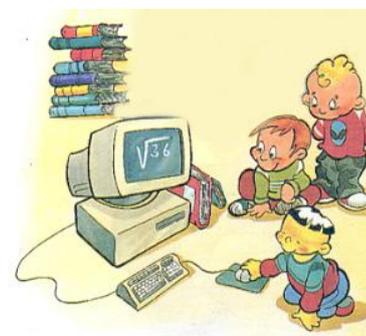
En cuanto al desarrollo psicoevolutivo del alumnado de la Etapa de Educación Primaria, podemos destacar lo siguiente:

- **Desarrollo cognitivo:** se produce un salto cualitativo importante, siendo fundamental los conocimientos que adquieren a estas edades debido a la gran plasticidad cerebral que se tiene, permitiendo pues la construcción de aprendizajes significativos en el uso de ese conocimiento para aplicarse a la vida cotidiana.
- **Desarrollo del lenguaje:** se empieza a interiorizar toda una serie de conceptos, que son necesarios para organizar la información que se observa y se recibe para posteriormente expresarla (siendo fundamental en la actualidad la procedente de los medios de comunicación, punto fuerte del área que proponemos en el currículum oficial aplicable dentro del sistema educativo)
- **Desarrollo psicomotor:** se produce una eficacia motora e independencia bastante lograda, alcanzándose y consolidándose una serie de hábitos básicos de aseo, vestido y alimentación, desarrollándose otras facetas de otros ámbitos de estudio.
- **Desarrollo afectivo-social:** la dimensión afectiva facilita el aprendizaje y el interés por contenidos escolares, mejorando enormemente el comportamiento, además que empieza a construirse y afianzarse el autoconcepto y la autoestima positiva. En este punto, también cabe destacar la enorme incidencia que están provocando de un tiempo a esta parte el uso que tienen tan temprano de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, sobre todo, de las redes sociales.

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL ÁREA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y MEDIÁTICA.

En primer lugar, deberíamos destacar la enorme importancia que tendría esta propuesta de área dentro del currículum oficial, puesto que sus principales características intrínsecas y extrínsecas darían lugar a definir la función que desempeñaría dentro del sistema educativo, que no podía ser otra que la de formar y preparar al alumnado ante el fascinante y cambiante mundo de las tecnologías, en una sociedad que demanda y demandará altas dosis de conocimientos digitales para lograr llegar en un futuro a la Sociedad del Conocimiento ayudándonos y mejorando la calidad de vida de toda la Humanidad en su conjunto. Así, el área de Alfabetización digital y mediática contribuirá enormemente al pleno desarrollo de la personalidad del alumnado de Educación Primaria, puesto que le hará ser capaz de lograr hacer un uso eficiente de la tecnología mediante una mirada crítica, lo cual es una habilidad que clasificará el futuro mercado laboral así como social.

Por ello, se propondrán en esta área una serie de aprendizajes para la formación integral como persona, ya no solo a nivel de alumnado, sino también a nivel de profesorado, lo que dará lugar a un reconocimiento del gremio que tanto cuesta y va costando que sea reconocido a nivel social, al menos, en España.



Así, la verdadera importancia radicará en que el profesorado sea el guía de aprendizaje de los conocimientos informáticos y mediáticos, siempre desde el punto de vista funcional, lo que dará sus frutos a lo largo del tiempo en el alumnado, que comprenderá y se relacionará con el mundo de una manera mucho más competente en todos los sentidos.

De lo anteriormente expuesto, debemos destacar en este apartado la contribución que llevaría a cabo el área para el desarrollo de las competencias básicas por orden de prelación, de las cuales señalaremos las más importantes, como es el caso de la competencia básica y común Digital y Tratamiento de la información o la competencia específica científico tecnológica. De ahí, que desde el punto de vista educativo, el área de Alfabetización digital y mediática contribuya a desarrollar la totalidad de las competencias básicas establecidas en la legislación vigente (Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre de enseñanzas mínimas de Educación Primaria) contando también a su vez con el pleno desarrollo autónomo de la personalidad del alumnado y a la formación integral como persona a través de los aprendizajes, por lo que tenemos:

- 1) Competencia en comunicación lingüística:** se trata de una de las competencias fundamentales, puesto que el área de Lengua Castellana y Literatura es una de las



- instrumentales a lo largo de la etapa, aumentándose el vocabulario específico, valorando la exposición y el rigor en el empleo de términos, así como la capacidad de síntesis hacia los textos informativos, explicativos y argumentativos. Se trabajarán sobre todo aspectos de alfabetización mediática en cuanto a medios de comunicación se refiere (radio, prensa y televisión) aparte de otros digitales (programas de procesamiento de textos)
- 2) **Competencia matemática:** seguimos con otra de las competencias prioritarias, ya que el área de Matemáticas también es instrumental, englobando la utilización de mecanismos automáticos en diferentes contextos significativos de uso (medidas, escalas, representaciones) trabajándose conocimientos digitales al utilizar software de geometría y cálculo.
 - 3) **Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico:** muy útil a la hora de trabajar distintos aspectos bajo el principio de la interdisciplinariedad desde todas las áreas oficiales del currículo, puesto que se empiezan a interiorizar conceptos para poder interpretar el mundo físico y acercarse a determinados rasgos del método científico (soluciones-estrategias-análisis) Aquí, las Nuevas Tecnologías juegan un papel trascendental, debido en parte a la visualización de vídeos educativos así como todas las aplicaciones interactivas existentes en la red para su uso educativo en las aulas.
 - 4) ***Tratamiento de la información y competencia digital:** sin duda alguna, nuestra competencia básica clave a la hora de formular esta propuesta de Trabajo de Fin de Máster como venimos remarcando anteriormente a lo largo del mismo, ya que su aparición en la legislación no puede ser mejor expresada que en un área propia, y no quedar relegada a un segundo plano en todas las demás, puesto que entonces ni se desarrolla ni se termina adquiriendo desde un punto de vista formativo oficial. Así, se deberán desarrollar procedimientos de búsqueda, selección, organización e interpretación de la información presentada en varios códigos, formatos y lenguajes, objetivo prioritario del aprendizaje (por ejemplo, leer un mapa o interpretar un gráfico) cuyos contenidos conduzcan a la ansiada y deseada Alfabetización digital y mediática (Uso del ordenador, Internet, redes sociales así como los medios de comunicación principales; radio, prensa y televisión)
 - 5) **Competencia cultural y artística:** pretendiendo lograr y fomentar hábitos para la conservación del patrimonio artístico y cultural del mundo, hecho fundamental que vamos persiguiendo, y es que en la futura Sociedad del Conocimiento nadie sea dueño del saber ni la cultura, sino que todos tengan acceso a esas fuentes para lograr un desarrollo autónomo integral, sobre todo en lo relevante para el ser humano en todas sus dimensiones.



- 6) **Competencia social y ciudadana:** estableciéndose los ámbitos de realización personal, por un lado el de las relaciones próximas (familia-escuela-amigos/as) y por otro lado las relaciones más amplias (barrio-municipio-comunidad-Estado-UE) incentivando el uso correcto de las plataformas virtuales y las acciones llevadas a cabo en la red.
- 7) **Competencia para aprender a aprender:** debiéndose desarrollar técnicas para aprender, memorizar y recuperar información, reflexionando en todo momento sobre lo aprendido con el esfuerzo de contarlo, oralmente y por escrito, en diferentes soportes.
- 8) **Autonomía e iniciativa personal:** mejorando y potenciando la toma de decisiones, tanto en la escuela de forma autónoma como creativa en las actividades de ocio y vida cotidiana.

2.OBJETIVOS GENERALES

Empezamos a entrar en materia didáctica y curricular, puesto que comenzamos a describir el primer elemento curricular necesario e imprescindible en cualquier Programación Didáctica así como en todas las Unidades Didácticas que se trabajarían posteriormente. Por ello, la formulación de objetivos será fundamental, debiendo realizarse una concreción de los objetivos generales de la etapa y del área, dejando libertad de establecer unos objetivos propios por cada docente para que le proporcione su pincelada magistral. De ahí, que los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria tengan una serie de características, puesto que deben ser redactados con claridad y precisión, ser inteligibles y medibles en el resultado educativo que pretende lograrse y la forma de conseguirlo.



Dicho lo anterior, los objetivos son redactados y formulados en términos de capacidades a conseguir con el alumnado, además de una serie de habilidades y conductas, por lo que se priorizan y adecuan a los diferentes cursos de la etapa de Educación Primaria, siempre bajo los principios de interdisciplinariedad y la educación en valores personales y sociales.

Por otra parte, las características de los objetivos de área deben concretar las capacidades que deben desarrollarse en el alumnado tras la labor educativa, asociado siempre a la construcción de conceptos, el uso de procedimientos y al desarrollo de una serie de actitudes orientadas por los valores y dirigidas al aprendizaje de normas. Además, consiguen que se desglose el contenido de los objetivos generales de la etapa, dando lugar a prácticas educativas abiertas y flexibles.

Así, en el presente Trabajo Fin de Máster, y apoyándonos sobre la legislación vigente (L.O.E 2/2006 de 3 de mayo, R.D. 1513/2006 de 7 de diciembre, Decretos educativos de diferentes



Comunidades Autónomas) estamos preparados para embarcarnos en la redacción de los objetivos del área de Alfabetización digital y Mediática, expresando en términos de desarrollo de capacidades en el alumnado, abarcando todos los contenidos seleccionados en la Programación Didáctica incluyendo los de las demás Programaciones, haciendo una secuenciación a lo largo del curso al que se refieren, concretándose de la siguiente manera:



OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

Los objetivos generales de etapa establecidos en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre de enseñanzas mínimas y en los sucesivos Decretos de currículo de Educación Primaria de las diferentes Comunidades Autónomas (Por ejemplo, el Decreto 68/2007 d 29 de mayo de Castilla-La Mancha) establecen algunos que están directamente relacionados con nuestra propuesta de área de Alfabetización digital y mediática, siempre expresados en términos de capacidades, teniendo:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo a ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los Derechos Humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática (y futuramente electrónica)
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje con los que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha (cuestión fundamental a la hora de trabajar contenidos digitales y al manejar información de los diferentes medios de comunicación)
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y escolar, así como con los grupos sociales con los que se relacionan (aspecto importante de cara al uso de las redes sociales)
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres; tener una actitud de rechazo de cualquier prejuicio y de no discriminación por razones personales, sociales, económicas, culturales, de creencias o de raza (las Nuevas Tecnologías pueden contribuir enormemente a ello, a modo de socialización global mediante la empatía y la solidaridad ciudadana, potencial aún por descubrir al que hay que sacarle el mayor partido posible)



- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar los hábitos y el gusto por la lectura y por la escritura como herramienta de autor (utilización de soportes digitales y de software interactivo adaptado)
- f) Adquirir en al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas (las tecnologías y los medios de comunicación se han globalizado de forma exponencial, en donde el aprendizaje de idiomas se hace mucho más viables en multitud de escenarios virtuales y mediáticos)
- g) Desarrollar competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como de ser capaces de aplicarlos a situaciones de su vida cotidiana (el desarrollo de aplicaciones informáticas está permitiendo un crecimiento exponencial y una mejora de la calidad de vida al aplicarse criterios matemáticos que calculan los ordenadores a aspectos de la sociedad en sus diferentes ámbitos de realización)
- h) Conocer y valorar a partir de la observación y de la acción, adoptando una actitud investigadora, los rasgos básicos del patrimonio natural, social, cultural, histórico y artístico del Estado español y la Unión Europea, y adoptar medidas de protección, respeto y cuidado del mismo (el uso de las tecnologías permite almacenar infinidad de datos vitales a tales efectos de conservación)
- i) ***Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje y la comunicación interpersonal, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran (objetivo prioritario que posteriormente se verá en los de área, sobre todo, el punto de vista crítico en su uso y consecuencias de su utilización)**
- j) Utilizar diferentes medios de representación y expresión artística e iniciarse en la construcción de propuestas visuales (las nuevas tecnologías proporcionan un sinnúmero de programas de tratamiento de imagen y creación de presentaciones, vídeos, etc.)
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social (aspecto vital de cara al sedentarismo que causa la “tecnoddependencia” como es el caso de los juegos y las videoconsolas)
- l) Conocer y valorar los animales y las plantas más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado (las tecnologías pueden contribuir

a catalogar a toda la biodiversidad existente, creando un sentimiento de defensa contra la naturaleza)

- m) Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como desarrollar actitudes de defensa activa de la paz y en contra de la violencia, de los prejuicios de cualquier tipo y de los estereotipos sexistas (las redes sociales provocan situaciones conflictivas que deben ser mediadas desde la escuela, para formar a la comunidad educativa y que no se escape a su control)
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico (mediante campañas publicitarias, los medios de comunicación deben sensibilizarse en estos temas)

- o) Plantear soluciones a problemas y necesidades de la vida diaria mediante su identificación, planificación y búsqueda de alternativas constructivas y creativas, utilizando fuentes de información, conocimientos adquiridos, recursos materiales y colaboración de las otras personas (de cara al trabajo colaborativo que se puede llevar a cabo mediante el uso de Internet)



OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y MEDIÁTICA

El área propuesta de Alfabetización digital y mediática mantendrá como objetivos el desarrollo de al menos, las siguientes capacidades:

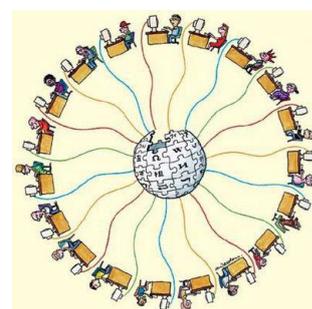
- 1) Conocer y valorar la contribución que han supuesto el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sobre todo, dentro de la sociedad, como herramientas fundamentales para la resolución de problemas.
- 2) Utilizar y manejar los principales aparatos tecnológicos, de cara a promover su uso sostenible en las relaciones personales, mejorando los procesos de comunicación presencial y no presencial.
- 3) Generar un conocimiento tecnológico digitalizado que pretenda ser aplicado a situaciones de la vida cotidiana, implicando la autonomía en su consecución a la hora de enfrentarse a las mismas.
- 4) Establecer las normas que regulan el uso y disfrute de las Nuevas Tecnologías, adoptando medidas de respeto y de socialización, así como las ventajas e inconvenientes que derivan de su utilización.



- 5) Analizar los principales medios de comunicación existentes, valorando cómo se han ido desarrollando a lo largo de los años y qué contribución han supuesto para el ser humano.
- 6) Crear y fomentar una visión crítica ante los mensajes que reciben y elaboran, a modo de reflexiones personales de cara a poner en marcha debates y participación ciudadana en cuestiones de Gobierno.
- 7) Reflexionar sobre las posibilidades que existen en Internet de cara a establecer espacios personales de herramienta de autor, mediante el uso jerárquico de la información.

OBJETIVOS PROPIOS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Los objetivos propios en los sucesivos ciclos de los que consta la Educación Primaria y que se formulan en la presente Programación Didáctica, quedarán integrados en las diferentes actividades y experiencias de aprendizaje que se proponen en la Programación de Aula, siendo a su vez objetivos prioritarios de cara a la formación del profesorado en el campo digital y mediático.



1) En referencia personal:

- Participar en los diferentes cursos de formación que promueva la administración educativa competente, de cara a adquirir conocimientos digitales y mediáticos (Sistemas Operativos, Internet, Redes Sociales, Aplicaciones Educativas, Prensa, Radio, Televisión, etc.)
- Realizar una evaluación anual sobre el estado a nivel tecnológico del centro educativo en donde se imparte docencia, con su informe respectivo.
- Plantear sucesivos proyectos de innovación curricular en los cuales estén presentes las nuevas tecnologías, de cara a un desarrollo social (Por ejemplo, el periodismo escolar)
- Incentivar al alumnado en el uso del blog educativo del centro, de cara a mejorar su accesibilidad y su inclusión dentro del aula, adaptado al contexto existente.
- Aplicar los conocimientos informáticos en el uso de plataformas virtuales que se usan en educación por parte del profesorado y los equipos directivos (Programa Delphos, Papás 2.0, Escuela 2.0 o la novedosa mochila digital de Castilla-La Mancha)

2) En referencia a los materiales y las actividades:

- Comprobar y anotar las deficiencias existentes en los materiales tecnológicos de que dispone el centro (Pizarras Digitales, Proyector, Ordenadores, etc.) para ser subsanados lo antes posible.
- Promover una serie de experiencias en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se vea nutrido de las tecnologías de la información y la comunicación (Realización de concursos de Webquest en torno a diferentes temas que se trabajen en otras áreas del currículo)

-Consolidar una estructura tecnológica en el centro educativo que cree hábitos saludables de cara a las nuevas tecnologías, sobre todo en el uso de las redes sociales en el Tercer Ciclo de la Educación Primaria.

3) En referencia a las reglas de convivencia y respeto:

-Nombrar a responsables de nuevas tecnologías dentro de las aulas, para garantizar su conservación a lo largo de los cursos escolares.

-Implicar a las familias a la hora de utilizar plataformas virtuales de información educativa como proceso de comunicación rápido y eficaz.

-Fomentar las charlas educativas en referencia a las novedades que se producen en la Red.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS

Siguiendo con el desarrollo y análisis de los elementos curriculares que aparecen en esta Programación Didáctica, podemos definir competencia como *“capacidad de creación y producción autónoma, de conocer, actuar y transformar la realidad que nos rodea, ya sea personal, social, natural o simbólica, a través de un proceso de intercambio y comunicación con los demás y con los contenidos de la cultura”* (Chomsky) por lo que se puede decir que una competencia hace referencia a esa combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes/actitudes y a la inclusión de la disposición para aprender y saber cómo aprender.



Por todo ello, las competencias básicas (que aunque se hayan introducido como novedad en la actual legislación vigente han sido trabajadas desde siempre por parte del profesorado) reúnen una serie de características, como quedan reflejadas y establecidas en el marco de la Unión Europea para el espacio educativo europeo de 2010, siendo consideradas en este caso como aprendizajes imprescindibles orientados a la aplicación de los saberes adquiridos, debiendo medir el nivel y el grado de destrezas que se han alcanzado por parte de los alumnos/as en las evaluaciones de diagnóstico (en el caso de Educación Primaria, en 4º curso) demostrando el nivel de desarrollo personal alcanzado por el alumnado y la eficacia del sistema de enseñanza.

Este hecho provoca que a nivel de equipo docente, es decir, los maestros/as que imparten a un determinado curso escolar una serie de áreas, se deba en todo momento delimitar la competencia para enseñar lo importante, acotando los elementos identificadores de las competencias básicas mediante la propuesta de subdimensiones que las componen.



De todo lo anteriormente dicho y en relación al presente Trabajo Fin de Máster, debemos señalar que se deben priorizar conforme aparecen en el primer nivel de concreción curricular anteriormente descrito (Reales Decretos de enseñanzas mínimas y Decretos de currículo regional) definiendo todas y cada una de las competencias (como haremos más adelante) adecuándolas al nivel educativo en el que nos encontramos, en este caso, Educación Primaria, e identificando los principales componentes que van a presidir las actividades educativas.

De ahí, que si los objetivos nos han ayudado en el proceso de enseñanza-aprendizaje a formular capacidades para poder hacer mediante actividades o ejercicios, la competencias básicas por su parte nos proporcionarán saberes imprescindibles para saber y querer hacer mediante tareas integradas, las cuáles servirán en múltiples contextos mediante secuencias progresivas en problemas reales, siendo determinantes a la hora de elaborar proyectos de aprendizaje.

Así, en cuanto a las dimensiones y subdimensiones de la competencia digital y tratamiento de la información, nos basaremos en las herramientas electrónicas de comunicación y participación.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Se define la competencia lingüística como la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

En Educación Primaria se deben desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas para representar la realidad, habilidades lingüísticas como escuchar, hablar, conversar, leer y escribir. Ello le permitirá expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones; dialogar, organizar las ideas, formar un juicio crítico, preparar y presentar un discurso, disfrutar escuchando y leyendo o escribiendo (medios de comunicación actuales)



COMPETENCIA MATEMÁTICA

Se define la competencia matemática como la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar y expresar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

Con el desarrollo de esta competencia en Educación Primaria, el alumno disfruta con el trabajo bien hecho y con la precisión en el resultado, así como el uso de procedimientos de revisión de los resultados (las tecnologías son todo un referente para su desarrollo)



COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO

FÍSICO

Se define la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico como la habilidad para interactuar con el mundo físico, en sus aspectos naturales y en los generados por la acción humana, para: facilitar la comprensión de sucesos y predicción de consecuencias; y mejorar y preservar las condiciones de vida de las personas y del resto de seres vivos.

Nos centraremos en Educación Primaria en la interacción del mundo que nos rodea, identificando sus elementos y comprendiendo la dinámica de relación que se establece entre ellos. Básicamente diríamos que trataríamos de desarrollar actuaciones dirigidas a anticipar acciones y poder elegir entre aquellas que tienen un efecto positivo para la conservación y la calidad de vida.

En referencia a ello, las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación serán determinantes a la hora de comprender el entorno próximo en el cual empiezan a socializarse, siendo de especial interés las nuevas relaciones dependientes de la tecnología que se están creando.

***TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL**

Se define la competencia digital y tratamiento de la información como las habilidades para

buscar, obtener, procesar, transformar en conocimiento y comunicar información utilizando los soportes que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

En Primaria el desarrollo de esta competencia conlleva el uso de distintos lenguajes e integrarlos para comprender, razonar e interpretar la información, y utilizar las TIC para buscar y

organizar información utilizando el ordenador, sabiendo conectar periféricos y realizar un mantenimiento sencillo.

Esta competencia es la que sustenta nuestra idea de Trabajo de Fin de Máster, dedicando un área exclusiva para su desarrollo y adquisición, debido a que lo consideramos algo imprescindible en plena sociedad del siglo XXI.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

Se define la competencia social y ciudadana como las habilidades para poder vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía desde un criterio propio basado en la ética y los principios democráticos.

En este caso en Educación Primaria se deben desarrollar habilidades básicas para la convivencia diaria, practicando la comprensión de la realidad social y la práctica de la cooperación y la participación, integrando el conocimiento de la organización social, política y territorial, junto con



los acontecimientos históricos más relevantes y representativos situándolos en el tiempo. (de gran interés a la hora de fomentar la participación de la ciudadanía electrónica en decisiones de Gobierno)

COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

Se define la competencia cultural y artística como las habilidades para conocer, comprender, apreciar, y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento personal y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

En Educación Primaria incluye el uso del pensamiento divergente como parte del pensamiento creativo, aprendiendo a valorar el derecho a la diversidad cultural y las experiencias artísticas compartidas. Así, de lo que se trata es de concienciar al alumnado de que la cultura es un tesoro que debe ser defendido y custodiado por todos, no estar en posesión de unos pocos, ya que cuando eso se produzca, toda la Humanidad dará un salto de gigante hacia la Sociedad del Conocimiento que tanto se persigue por parte de los amantes de la educación.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

Se define la competencia de autonomía e iniciativa personal como la habilidad por optar con criterio propio, llevar adelante iniciativas necesarias para desarrollar esa opción y ser responsable de ella en los ámbitos personal, social o laboral.

Se deben desarrollar en Educación Primaria aspectos como tener metas a medio y largo plazo, llevar ideas a la práctica planificando la acción, responder con seguridad a las actividades propuestas valorando la forma en que se realiza el esfuerzo desarrollado y el resultado obtenido (las Nuevas

Tecnologías serán capaces de aumentar el optimismo en el propio ser humano, debido a su potencial como herramienta de autor de múltiples formatos)



COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

Se define la competencia para aprender a aprender como la habilidad para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma y aplicarlo en distintas situaciones y encontrar motivación al realizarlo.

En Educación Primaria hay que saber utilizar estrategias de aprendizaje autónomo, disfrutando el ejercicio de esta autonomía, usando técnicas y hábitos de trabajo intelectual para planificar y organizar el propio estudio, integrando y organizando la información a través de esquemas y mapas

conceptuales, revisando el trabajo para mejorarlo y presentando las actividades educativas realizadas con orden y limpieza (archivar los datos y pasar los apuntes a ordenador puede ser una práctica que se generalice y por ello mejore el desarrollo integral del alumnado, produciéndose una mejora académica del mismo casi sin darse cuenta)

Así, finalmente, diremos que las competencias básicas se integran como elemento curricular en los sistemas educativos europeos con tres finalidades estratégicas: mejorar la calidad y la eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitar el acceso a todos y aprovechar al máximo los recursos.

4. CONTENIDOS

Nos encontramos ante otro elemento curricular de vital importancia, ya que será aquel que nos ayudará a determinar cuáles son los contenidos a trabajar en nuestra área de Alfabetización digital y mediática y su concreción a lo largo de los cursos de los que consta la Educación Primaria.

Así, podemos decir que las características de los contenidos educativos son varias, puesto que son unos elementos de una realidad compleja y variada que se deben trabajar con el alumnado, por lo que se trata de instrumentos para conseguir el desarrollo de la competencia en el uso de las capacidades establecidas. Por ello, los contenidos se relacionan con los objetivos generales de la etapa, los objetivos generales del área y los objetivos propios de la Programación Didáctica, siendo esto un principio educativo curricular fundamental. De ahí, que los contenidos educativos se presenten integrados para facilitar el desarrollo eficiente de la Programación Didáctica.



La clasificación y nomenclatura de los contenidos educativos ha ido variando a lo largo del tiempo, por lo que tendremos los siguientes:

- **Conceptos a aprender y construir:** los cuáles sintetizan brevemente qué es lo que hay que aprender y se organizan mediante elementos significativos y funcionales.
- **Procedimientos a utilizar:** hacen referencia a la forma de adquisición y aprendizaje de los conceptos mediante técnicas, estrategias y normas de realización de tareas educativas.
- **Actitudes a desarrollar:** fomentan comportamientos de interés, curiosidad, aprecio y respeto persiguiendo el espíritu constructivo, la colaboración y la cooperación en actividades educativas.

Entendemos, pues, que el profesorado debe llevar a cabo una secuenciación de los contenidos educativos, programándose para un curso o nivel en torno a un área concreta, en este caso, la de Alfabetización digital y Mediática, mediante un proceso gradual y coherente con los aprendizajes.



Esto dará lugar a que se faciliten los procesos de recogida de información y que se potencien actividades de manipulación, observación y experimentación, usando estrategias de aprendizaje en relación a los conocimientos previos (mapas conceptuales, esquemas, diagramas, etc.) debiendo ir enfocados a un tema de la Unidad Didáctica correspondiente.

De lo anteriormente expuesto, se presenta la necesidad de crear una serie de bloques de contenido, siendo comunes y relacionados en los aspectos temáticos, siempre atendiendo a la legislación curricular existente (cosa que defendemos en este Trabajo Fin de Máster, al no existir un área digital y mediática propiamente dicha) por lo que el docente debe establecer el grado de dificultad mediante la temporalización de los contenidos educativos en Unidades de Trabajo (las cuáles tienen un nº de sesiones, están distribuidas temporalmente a lo largo de los trimestres del curso escolar, se adaptan a los intereses y experiencias del alumnado, van relacionadas unas con otras, las realiza el docente y es el referente para los planes de trabajo individualizado para atender eficientemente a la diversidad, con todos los elementos curriculares anteriormente descritos)

Por lo tanto, nos centraremos en desarrollar estos contenidos del área así como otros tipos de contenido que vayan en referencia a la comunicación audiovisual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, participando en proyectos de innovación e investigación convocados por las administraciones educativas y las universidades, proponiendo actividades complementarias y extracurriculares que fomenten el uso crítico de las Nuevas Tecnologías, asociadas a Internet y a las Redes Sociales por encima de todo lo demás.



BLOQUES DE CONTENIDO.

Fundamentalmente, los bloques de contenido son instrumentos para conseguir el desarrollo de la competencia en el uso de las capacidades establecidas como ya hemos dicho en contadas ocasiones, además, se relacionan con todos los tipos de objetivos formulados en la Programación. Así, el área de Alfabetización digital y mediática se organiza en torno a los siguientes bloques de contenido:

AMBITOS DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO Y MEDIÁTICO

- **Bloque 1: “Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación”**
- **Bloque 2: “El conocimiento y uso de los recursos tecnológicos”**
- **Bloque 3: “Los medios de comunicación en la sociedad”**
- **Bloque 4: “Participación de la ciudadanía electrónica en la sociedad”**

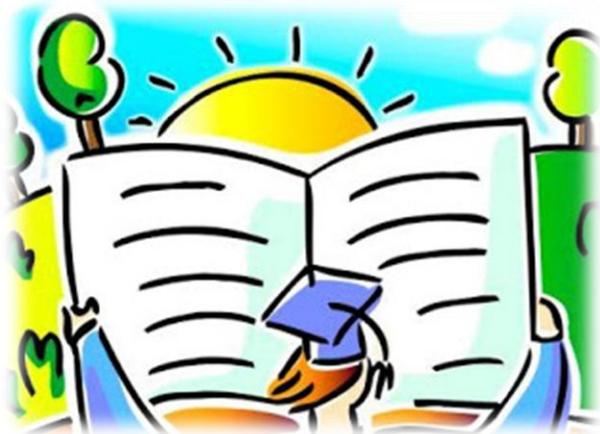
TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

<u>PRIMER TRIMESTRE</u>	<u>SEGUNDO TRIMESTRE</u>	<u>TERCER TRIMESTRE</u>
Unidad 1: “Las tecnologías al servicio de todos”	Unidad 6: “La Red se usa con cabeza”	Unidad 11: “La televisión educativa”
Unidad 2: “El ordenador educativo”	Unidad 7: “Socialmente digitalizados”	Unidad 12: “Transmitiendo información”
Unidad 3: “ Me están llamando al móvil”	Unidad 8: “de medio en medio de comunicación”	Unidad 13: “Sentido crítico, por favor”
Unidad 4: “Internet es de todos”	Unidad 9: “Oigo la radio”	Unidad 14: “Autores intelectuales digitales”
Unidad 5: “Tejiendo nuestra Red Social”	Unidad 10: “Periodismo escolar”	Unidad 15: “Nos vamos al cine”

Dichas Unidades didácticas de trabajo, tienen los títulos principales que deberían trabajar toda una serie de objetivos didácticos, contenidos educativos, con su metodología, evaluación y posterior actuación con la diversidad existente, cosa que queda alejada del presente Trabajo Fin de Máster,

puediendo ser un avance profesional posterior de cara a cursar un doctorado de educación en referencia a los contenidos digitales y mediáticos.

Una vez visto esto, diremos que la coherencia que guardan unas con otras es absoluta, haciendo honor a los principios que rigen la Programación Didáctica, cuyo esfuerzo por parte del docente y del discente es encomiable, de cara a aprender unos de otros con el objetivo de perfeccionarse.





CONTENIDOS SECUENCIADOS A LO LARGO DEL CURSO ESCOLAR

Nuevas tecnologías de la información y la Comunicación: recursos informáticos, sistemas operativos, ordenadores (Disco duro, RAM, puertos, etc.) proyectores, pizarras digitales, escáneres, cámaras, impresoras, teléfonos móviles, software de procesamiento de textos, de imagen y de presentaciones. Internet, redes sociales, Wifi, tablets, pendrive, reproductores portátiles de audio y vídeo, correo electrónico, buscadores en Internet, banca online, comercio electrónico, administración electrónica, videojuegos, servicios móviles, blogs, foros, comunidades virtuales, conexión de periféricos, posibilidades tecnológicas.

Conocimiento y uso de los recursos tecnológicos: uso de los principales sistemas operativos actuales (Windows XP, Vista, 7 y 8 así como Linux en sus diferentes versiones) creación de carpetas en el escritorio del ordenador, sincronización de carpetas con diversos archivos de audio e imagen, conexión de un proyector para usar la Pizarra Digital Interactiva de bajo coste, escanear documentos fundamentales y guardarlos en el disco duro, realización de fotografías digitales para su posterior tratamiento mediante programas (Paint, Gimp, Photoshop, Picasa) impresión de documentos, uso adecuado del teléfono móvil, programas de mensajería instantánea (Whatsapp, Line, etc.) uso de OpenOffice y de Microsoft Office en sus paquetes de Word, PowerPoint y Excel, utilización de los principales navegadores de internet (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome) funcionamiento de las principales redes sociales (Tuenti, Twitter, Facebook) conectarse a través de un dispositivo a una red Wifi, aplicaciones en tablets, conexión de un pendrive personal para llevar archivos fundamentales, conversión de archivos de vídeo y audio para ser reproducidos en la mayoría de dispositivos tecnológicos actuales. Uso común del correo electrónico como vía de comunicación actual, llevar a cabo comprar por Internet de forma segura y en confianza, participar en blogs, foros y chats académicos, posibilidad de mejorar las tecnologías al servicio de la sociedad.

Los medios de comunicación: el teléfono en sus diversas variantes. Conocimiento de los actuales dispositivos móviles. Funcionamiento y partes de un teléfono móvil. La radio. Principales partes integrantes de la radio. Funcionamiento y utilización de una radio. Banda AM y FM. Radioaficionado/a. Emisoras disponibles. Televisión. Elementos constituyentes de la televisión. Programas educativos. Cine. Informativos. TDT. Internet. Aplicaciones utilizadas en la Red.

Ciudadanía electrónica: participación electrónica en cuestiones de Gobierno mediante el uso de tecnologías. Administración de procesos con DNI electrónico. Comunicación virtual con los diferentes estamentos de la sociedad. Activismo electrónico en la red. Peligros y problemas.



OTROS CONTENIDOS A TRABAJAR.

Además de los contenidos anteriormente citados, se proponen otra serie de contenidos que refuercen los trabajados a lo largo de la asignatura (la cual, por desgracia, dentro de un futuro currículum oficial no contaría con demasiadas horas semanales, puesto que iría en detrimento de otras áreas instrumentales) que ante todo vayan dirigidos a la formación del profesorado, para implicarlo de forma magistral en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Alfabetización digital y mediática, por lo que se tenderá a:

- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma habitual por parte del profesorado y del centro educativo, en sus relaciones estrictamente profesionales.
- Visualización de vídeos explicativos mediante el uso del proyector y la Pizarra Digital de bajo coste de forma generalizada dentro del centro educativo.
- Uso del software Interactivo adaptado a los diferentes Ciclos de la Educación Primaria, participando activamente a través de Internet.
- Actitudes y valores de respeto tecnológico de cara al uso de redes sociales.
- Creación de un sistema de programas de innovación y de investigación educativa mediante el uso de nuevas tecnologías. Página Web del centro educativo y blogs educativos de los cursos escolares (Blogger)
- Visita a ferias tecnológicas que se produzcan a lo largo del territorio nacional.

Con ello, se pretende que el área cuente con unos contenidos educativos interesantes de cara a formar al alumnado y al profesorado, puesto que en contadas ocasiones los conocimientos que se tienen de carácter digital y mediático no han sido reglados en unas enseñanzas oficiales, siendo en todo caso de carácter oficioso, lo que relega todo a un segundo plano cuya importancia a día de hoy es trascendental.

Así, los contenidos se proponen de forma general, pudiendo ser ampliados enormemente en función de las necesidades y exigencias tecnológicas que se produzcan año tras año. La renovación de los diferentes medios de comunicación también cuentan con especial relevancia, debido en parte a que se han tenido que “digitalizar” por lo que nuestro alumnado debe ser consciente de la gran importancia que guardan de cara a informar y sacar a la luz muchos aspectos que de otra forma, quedarían ocultos. Por ello, los contenidos actitudinales serán la esencia de esta asignatura, marcando un claro punto de vista crítico, ya que pensamos que el camino hacia la Sociedad del Conocimiento lo debe marcar una ciudadanía electrónica competente en la cual todo el mundo haya tenido el mismo derecho de formación, puesto que contribuirá a ser lo más justos e igualitarios.



5. MÉTODOS PEDAGÓGICOS

CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Nos encontramos ante otro elemento curricular esencial dentro de la Programación Didáctica, puesto que supone establecer los métodos de trabajo más adecuados para lograr que la enseñanza y el aprendizaje del alumnado sea lo más perfecta posible, valorando otros aspectos de la metodología didáctica que deben tenerse en cuenta a la hora de abordar la aventura de educar por y para todos.

Así, podemos decir que las principales características de la metodología didáctica se centran en

varias cuestiones, pudiendo definir la metodología como *“aquellas decisiones orientadas a organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en las aulas”* deduciendo, pues, que dicha metodología es la hipótesis de partida a la hora de establecer las relaciones entre el profesorado, el alumnado y los contenidos de la enseñanza.

Por todo ello, no existe un método único y universal para todos y para todas las situaciones, puesto que influyen una enorme cantidad de variables que deben ser tenidas en cuenta a la hora de adaptarla al contexto dado.

Así, la metodología, para que proporcione un clima de calidad absoluto, debe adaptarse a las características y necesidades del aprendizaje del alumnado en un marco interactivo y normalizado dentro del aula, siendo su referente principal la igualdad de oportunidades que exige que el aula sea un entorno inclusivo (idea fundamental dentro del subprograma de investigación del presente Trabajo Fin de Máster) hecho que hará imprescindible alejarse de los enfoques que convierten la clase en un espacio uniforme y homogéneo organizado para dar respuesta a un alumnado modelo.

PRINCIPIOS PSICOPEDAGÓGICOS A TENER EN CUENTA.

Nuestra premisa principal, será partir del nivel de desarrollo del alumnado en los nuevos aprendizajes que se propongan, asegurando en todo momento la construcción de aprendizajes significativos y funcionales para el alumnado. Por ello, se procura una intensa actividad e interacción en el aula por parte del docente/discente, mediante enfoques globalizadores e interdisciplinares en la presentación de los aprendizajes.

Si partimos de la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo (L.O.E. art.19) dentro de la Educación Primaria, los principios pedagógicos que debemos tener en cuenta se centran haciendo



especial énfasis en la atención a la diversidad, proporcionando una debida atención individualizada, previniendo tempranamente las dificultades en el aprendizaje, con la puesta en marcha de mecanismos de refuerzo tan pronto como sea necesario. Por ello, nuestra idea es que se centre en la comunicación audiovisual y el trabajo mediante Tecnologías de la Información y la Comunicación.

MÉTODOS DE TRABAJO MÁS ADECUADOS.

Para organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la forma más eficiente posible, debemos entender que dicho aprendizaje es un proceso de construcción social de conocimiento que se produce gradualmente, por lo que mediante el uso de las Nuevas Tecnologías, intentaremos favorecer en todo momento un trabajo cooperativo y colaborativo que facilite el aprendizaje permitiendo el contraste y el intercambio de diferentes puntos de vista (Por ejemplo, facilita y desarrolla capacidades asociada a la utilización del diálogo y la resolución pacífica de conflictos)

Este hecho nos permitirá llegar a construir el aprendizaje mediante la enseñanza, con la famosa relación que se establece entre los nuevos conocimientos que se le presentan al alumno/a y las experiencias previas que poseen.

Todo ello, debe ir de la mano con la motivación positiva, puesto que incrementará la funcionalidad de los aprendizajes. Así, el éxito de la enseñanza estará asociado a diseñar un proceso metodológico único, con enseñanzas diferenciadas y adaptadas a la diversidad existente, debiendo valorar en una escala graduada la ayuda en función de la autonomía en los aprendizajes, estableciendo lazos de cooperación y colaboración que impliquen y nutran la relación simbiótica entre el profesorado y el alumnado, siempre definiendo metodologías activas, participativas, globalizadoras e integradoras.

Los profesionales de la educación, deberán asegurar un clima adecuado en clase para que se reduzcan al máximo las interferencias, puesto que el desarrollo continuado de habilidades de revisión de los aprendizajes alcanzados dan lugar a establecer prácticas de autocorrección y de corrección compartida, motivo por el cual los aprendizajes a través del error consolidan esa lucha incesante de aprender a aprender.

Otro aspecto a destacar, será la estrecha colaboración que se establezca con las familias, quedando plasmado en una estrategia eficaz que ayude y apoye la enseñanza. Así, el propio autoconocimiento de las características del alumnado facilitan las decisiones comprometidas y eficaces en el futuro académico y profesional.



ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS.

Partiremos de considerar el aula como un espacio compartido y heterogéneo donde conviven personas con distintos ritmos, capacidades y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses y otras situaciones. Así, la organización que llevaremos a cabo dentro del aula para desarrollar y trabajar nuestra área de Alfabetización digital y mediática permitirá distintas situaciones de aprendizaje, entre las que destacaremos:

- **Agrupamientos:** siempre en grupos, puesto que se trata de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
- Ambiente de trabajo adecuado, con hábitos de comportamiento correctos en el uso de las Nuevas Tecnologías.
- **Distribución:** usaremos mesas de trabajo para facilitar el trabajo colaborativo/cooperativo.
- Somos partidarios de utilizar otros espacios alternativos al aula (Aula Althia, sala de informática, sala de usos múltiples, Biblioteca, etc.)
- Habrá agrupamientos flexibles y grupos homogéneos en algunas ocasiones para ahondar en algunos conocimientos específicos del área.

De lo anteriormente expuesto, debemos recalcar que el tiempo escolar en el cual se desarrolla el área debe ser lo más dinámico posible para permitir distintos ritmos de trabajo, por lo que emplearemos diferentes rutinas para organizar los hábitos de trabajo (aspecto fundamental de cara



al uso de ordenadores y otros equipos informáticos) secuenciando las diferentes fases de una sesión a la hora de trabajar las Unidades Didácticas (Introducción-Repaso de lo anterior-Presentación de nuevos contenidos-Desarrollo de actividades, tareas y experiencias-Recapitulación y revisión de la siguiente sesión) que contarán con 8-12 sesiones para llevarlas a cabo mediante el horario semanal que se

establezca para cada curso y ciclo, teniendo a su vez sus propias fases (Introducción-Calentamiento y Motivación-Desarrollo-Evaluación y Comprobación-Ampliación y Refuerzo-Relación con otros contenidos y Desarrollo de Competencias Básicas)

MATERIALES Y RECURSOS SELECCIONADOS.

Aquí es donde debemos aunar todos nuestros esfuerzos, para que las instituciones y otros organismos se impliquen de forma unánime y brinden la oportunidad de dotar a los centros de unos equipos tecnológicos y mediáticos acordes a las exigencias actuales, tomándose en serio esto de las Nuevas Tecnologías.

De ahí, que los materiales que empleemos en la educación del área de Alfabetización digital y mediática sean de los más variados y estimulantes posibles, para dar respuesta a la complejidad de las situaciones que se producen, los distintos intereses existentes, estilos de aprendizaje, que den lugar a la utilización equilibrada de las herramientas interactivas. Así, deberemos hacer una elección de los materiales ajustadas a las características de nuestro alumnado, dejando atrás el uso de un libro de texto único como salvaguarda de toda la enseñanza.

Podemos establecer, de esta manera, una clasificación de los materiales a utilizar, destacando los que nos proporcionen el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que serán los verdaderos materiales empleados dentro del área que proporcionarán esos conocimientos electrónicos que vamos persiguiendo a través de todos los elementos curriculares anteriormente citados y que, como no podía ser de otra manera, nos guiarán por el buen camino hacia la futura Sociedad del Conocimiento. Destacamos, pues, los siguientes mediante la tabla oportuna:



MATERIAL ESCOLAR	Cuadernos, bolígrafos, lápices, rotuladores, pinturas, reglas, pegamento, tijeras, sacapuntas, goma, pinceles, punzones, compás, cartulinas, ceras, carpetas, etc.
*MATERIAL CURRICULAR	Apoyando la enseñanza y los contenidos, como es el caso del libro de texto, lecturas, vídeos, Dvd, hojas de Internet, programas informáticos con los contenidos de la Programación, Webquests, Paquetes Scorm, enciclopedias virtuales, Presentaciones, etc.
*RECURSOS DIDÁCTICOS	No diseñados específicamente para la enseñanza pero se utilizan para la formación del alumnado, como es el caso de la Pizarra Digital de bajo coste, el proyector, el Ordenador, cámara digital, lápices de memoria, Internet, etc.

ACCIÓN TUTORIAL

La acción tutorial adquiere una importancia creciente en la Educación Primaria, puesto que el tutor/a debe ser el responsable de la educación de su alumnado en toda su proyección de futuro a lo largo de la etapa, dándose a tres niveles:

- **Con el Alumnado:** consistente en la orientación y ayuda en el aprendizaje, ya que realmente los docentes debemos ser sus guías para que alcancen su meta académica, facilitando el acceso a los materiales, educarlos en valores (sobre todo tecnológicos de uso y disfrute) mediante técnicas intelectuales para aprender a aprender, con un control de la asistencia y la participación en la clase.



- **Con las familias:** se deberán llevar a cabo una serie de reuniones obligatorias en las que se proporcione información del grupo clase a los familiares, garantizando un proceso de intercambio continuado y sistemático, cerrando el ciclo que impone la comunidad educativa.

- **Con el equipo docente:** se participará activamente en los diferentes órganos de coordinación docente, ya que es el tutor/a el encargado del mismo, llevando a cabo la evaluación del alumnado,

valorando el progreso de las Programaciones Didácticas.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Llegamos al último elemento curricular, a través del cual se queda la Programación debidamente justificada, dándole al área todos los mecanismos de actuación pertinentes para que su éxito sea rotundo. Así, en este punto trataremos de determinar cuáles son los criterios de evaluación que debemos tener en cuenta así como los procedimientos de evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo dos puntos claramente diferenciados, que analizamos exhaustivamente a continuación:

- **La evaluación de los procesos de enseñanza de la programación y actuación docente:**
Dicha evaluación puede ser llevada a cabo mediante un Plan de Evaluación Interna, tal y como recogen las legislaciones curriculares aplicables (Orden de 6 de marzo de 2003 y la Resolución de 30-05-2003) cuyas estructuras remarcan la existencia de una serie de indicadores que evalúan los ámbitos de enseñanza-aprendizaje, desarrollo del currículo además de las programaciones didácticas de las áreas.

De ahí, que los criterios para utilizar en la evaluación se centren en la adecuación, la coherencia, funcionalidad, relevancia, suficiencia y satisfacción, proponiendo una serie de

procedimientos que debe establecerlos el propio docente a través del Departamento pertinente, el cual valorará los puntos fuertes y áreas de mejora dentro de la Programación, haciendo una valoración interna de las mismas por si deben ser revisadas y corregidas.

Por ello, se intenta hacer una valoración práctica (mediante indicadores y criterios) de cada una de las Programaciones Didácticas, para ver si son adecuadas al contexto, coherentes con los objetivos generales y de área, con unos tiempos acordes a los contenidos educativos, si se desarrollan en su totalidad las competencias básicas, si participa el profesorado en la actualización de las mismas y su elaboración, etc.

Otra cuestión a describir es la evaluación de la propia práctica docente y las tareas de la programación, como es el caso de adaptar los objetivos a las características del alumnado, distribuir adecuadamente los contenidos y tratarlos acordes al Proyecto Educativo de Centro (P.E.C.) establecer unos criterios de evaluación y calificación coherentes, diseñando distintas metodologías interactivas y virtuales dando una respuesta adecuada a la diversidad del alumnado.

Esta causa es la que nos lleva a pensar que todo docente debe registrar su propia actuación en el desarrollo de las clases mediante su diario de trabajo, realizando en este sentido una coevaluación de su propia actuación para ir perfeccionándola año tras año y así conseguir que el proceso de enseñanza-aprendizaje mejore en calidad y sea más eficiente.



- **La evaluación de los procesos de aprendizaje de los alumnos/as:**

Determinaremos los criterios de evaluación del área de Alfabetización digital y mediática, teniendo que estar contextualizados al centro educativo y concretados en el alumnado, una vez extraídos de ese ansiado currículum oficial que estamos planteando en este Trabajo Fin de Máster. Estos criterios de evaluación establecen el nivel de suficiencia alcanzado por el alumnado en el desarrollo de esas capacidades recogidas en los objetivos ya formulados, por lo que nos van a permitir establecer medidas educativas adecuadas para facilitar el desarrollo del aprendizaje.

Este hecho da lugar a que los departamentos didácticos definan esos niveles mínimos de suficiencia para alcanzar una evaluación positiva, la cual debe ser pública para el conocimiento del alumnado y de las familias.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación que vamos a tener en cuenta en la evaluación de los aprendizajes de los alumnos/as, relacionados con los objetivos y con los contenidos de la presente Programación Didáctica van a ser los siguientes:

- 1) Conoce y valora la importancia que han tenido, tienen y tendrán las Nuevas Tecnologías de cara a la mejora de la calidad de vida de la sociedad en multitud de ámbitos.
- 2) Utiliza y maneja los principales recursos informáticos tanto dentro como fuera del aula, siendo capaz de aplicarlo para resolver problemas de la vida cotidiana.
- 3) Establece las normas de utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación, sirviendo como medio socializar de las relaciones humanas en los entornos próximos de actuación.
- 4) Fomenta un uso responsable de las Nuevas Tecnologías, describiendo las ventajas e inconvenientes que se derivan de su utilización prolongada a lo largo del tiempo.
- 5) Identifica y nombra los principales medios de comunicación existentes, definiendo todos los elementos que los componen así como la importancia que tienen para el desarrollo de las comunicaciones dentro de la sociedad.
- 6) Mantiene una posición crítica ante los mensajes que recibe y elabora, siempre con respeto a la diversidad de opiniones vertidas así como ideologías defendidas.
- 7) Presenta informes de forma ordenada y clara en soporte digital, sobre cuestiones sencillas, recogiendo información de diversas fuentes digitales (Internet)
- 8) Participa activamente en la ciudadanía electrónica democrática, como clara muestra de implicación social accesible e inclusiva.

Una vez definidos los criterios de evaluación, estamos en disposición de afirmar que dentro de la etapa de Educación Primaria la evaluación deberá ser continua y global, teniendo en cuenta el progreso ya no solo en un área, sino en el conjunto de las mismas. De ahí, que se llevará a cabo teniendo en cuenta los distintos elementos del currículo anteriormente descritos, convirtiéndose de esta manera en los referentes fundamentales para valorar el grado de desarrollo de las competencias básicas.



Las principales orientaciones que debemos tener en cuenta para evaluar al alumnado se centran en conocer su nivel de suficiencia alcanzado para adaptar la enseñanza, lo que dará lugar a conocer el grado de eficacia de la evaluación, puesto que se produce una inmediatez en el conocimiento de los resultados por parte del alumnado. Los profesionales de la educación

harán lo posible para que se promocióne de ciclo o curso a lo largo de la etapa de Educación Primaria, siendo una herramienta educativa a tener en cuenta, mediante la cual los equipos docentes coordinados por el tutor del grupo deberán definir los contenidos mínimos para alcanzar esa suficiencia, estableciendo los criterios de promoción a lo largo de la etapa para facilitar la toma de decisiones, proponiendo un modelo de información de evaluación trimestral de carácter individual, teniendo en cuenta la posibilidad de tener que recuperar aprendizajes, que se centrarán en habilidades y destrezas mínimas para valorar el nivel de rendimiento académico.

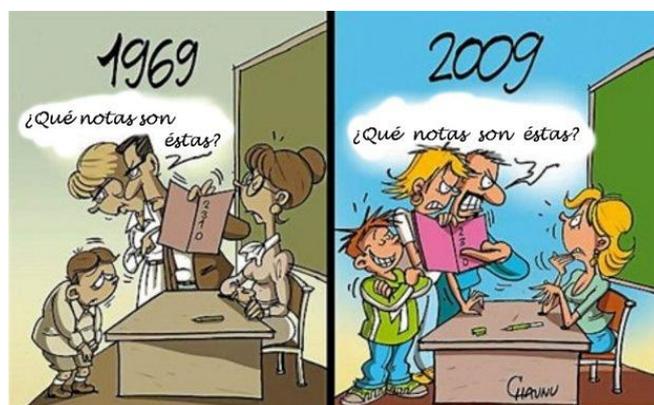
El alumnado también deberá conocer de primera mano y desde el inicio de curso los contenidos mínimos y los criterios de calificación que se llevarán a cabo, usando medidas de corrección inmediata con autoevaluaciones y coevaluaciones, haciendo los pertinentes informes descriptivos a lo largo del proceso evaluador, lo que conlleva a que también se encuentre implicado dentro de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

INSTRUMENTOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN.

- **Instrumentos:** se emplearán técnicas previas para comprobar la consecución de objetivos y de competencias básicas, por lo que habrá controles tipo test para comprobar los conocimientos digitales y mediáticos trabajados, se valorará enormemente los trabajos realizados, mediante observación directa/indirecta en el uso de las Nuevas Tecnologías, como la participación, interés y motivación por el trabajo bien hecho. Todo ello quedará reflejado en una serie de documentos, como el expediente personal del alumno/a e informe individualizado y en la hoja de control de la evolución de su rendimiento y asistencia a clase.

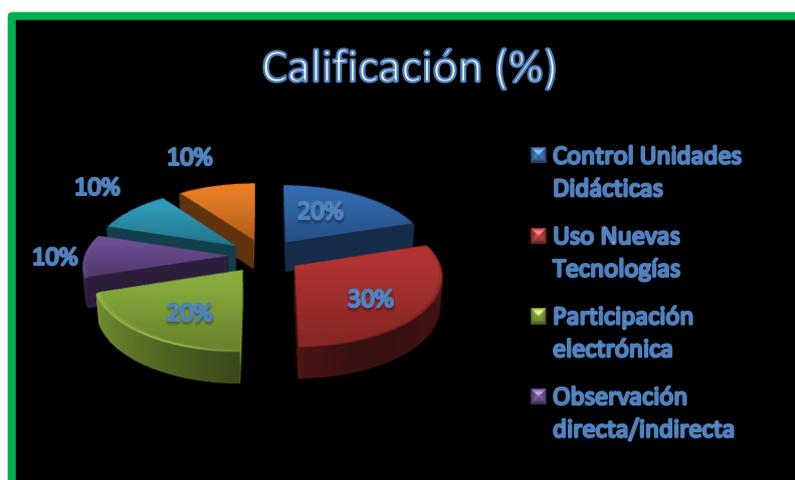
Será un aspecto muy a tener en cuenta la participación o las actuaciones electrónicas que demuestre el alumnado en su vida cotidiana y que queden debidamente justificadas.

- **Métodos:** el sistema utilizado en este caso y que consideramos más objetivo y realista será una escala de valoración como fórmula empleada para saber cuáles son los aprendizajes conseguidos, teniendo en cuenta en todo momento los criterios de evaluación anteriormente descritos, mediante la escala oficial de Educación Primaria INS (1-4), SUF (5), BIEN (6), NOT (7-8), SOB (9-10).



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y CRITERIOS DE RECUPERACIÓN/PROMOCIÓN.

- **Calificación:** indicaremos cómo se supera la evaluación positiva mediante los aprendizajes propuestos en los contenidos educativos, ponderando siempre todos los criterios a tener en cuenta (asistencia, comportamiento, interés, etc.) valorando enormemente ya no solo el aprendizaje de los contenidos, sino también las actitudes y comportamientos desarrollados, entre otros. Además, deberemos consensuarlos con el alumnado al inicio de las actividades lectiva, siempre en términos de porcentaje (%) siendo como sigue:
 - **Control de la Unidad Didáctica: 20%**
 - **Uso de Nuevas Tecnologías: 30%**
 - **Participación electrónica: 20%**
 - **Observación directa/indirecta: 10%**
 - **Proyectos tecnológicos: 10%**
 - **Participación, interés y comportamiento: 10%**

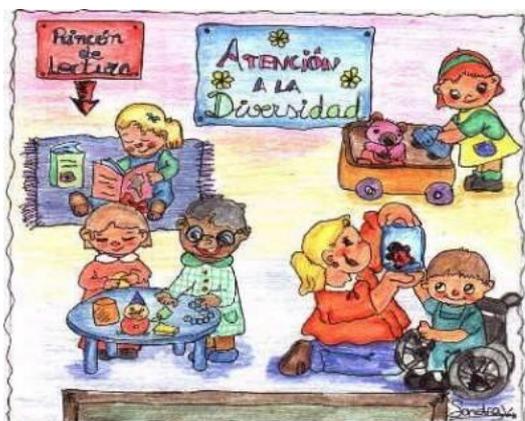


- **Recuperación:** para aquellos alumnos/as que por diversos motivos no hayan obtenido una evaluación positiva a lo largo del desarrollo de las Unidades Didácticas del área de Alfabetización digital y mediática propuesta, se procederá a recuperar los contenidos mediante tareas de recuperación centradas en los niveles mínimos de suficiencia que se exigen, con trabajos colectivos utilizando materiales educativos con múltiples formatos y de forma continuada, globalizando y graduando los aprendizajes propuestos. Matizar, que la recuperación estará basada en las dificultades que presenta el alumnado, por lo que deberemos hacerla para que sea lo más enriquecedora posible para ellos/as.
- **Promoción:** al tratarse de un área nueva dentro del currículum oficial que planteamos de cara al futuro, se considerará instrumental, para darle toda la importancia que tiene que tener, por lo que será necesario tenerla aprobada junto a las demás. No obstante, será el equipo docente el que tome la decisión final de promoción.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Llegamos al final de nuestra Programación Didáctica, tratando un aspecto de vital importancia de cara a la calidad educativa que se presta y se genera en las aulas, y aunque no sea un elemento curricular propiamente dicho, se considera el eje principal de acción de cualquier ley educativa, ya que permitirá llegar a una inclusión y una accesibilidad sin precedentes propias de un sistema educativo que tiene empatía por los integrantes del mismo y que aspira a realizar una formación magistral.

Este hecho parte de la necesidad imperiosa que impone la propia sociedad, tan cambiante y distinta año tras año, cuya realidad social queda plasmada en las aulas. Así, la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo además de otros Decretos (Por ejemplo, el 138/2002 de 8 de octubre de Castilla-La Mancha) definen que la respuesta educativa a la diversidad son un conjunto de actuaciones dirigidas al alumnado y su entorno, favoreciendo una atención personalizada, consiguiendo el logro de las competencias básicas y los objetivos, por lo que van dirigidas a los diferentes ritmos, capacidades, motivaciones e intereses de los alumnos/as, teniendo en cuenta también las diferentes situaciones sociales, étnicas, de inmigración y de salud del alumnado.



Por lo general, las actuaciones educativas se concretan en Planes de Trabajo Individualizado (PTI), el cual reúne las competencias que debe alcanzar el alumno/as en cada área, los contenidos a trabajar individualmente, la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades individuales y colectivas, los agrupamientos, los materiales y recursos para desarrollar el plan, así como los responsables de su ejecución; tutores, apoyos y otros profesionales de la

orientación.

DIVERSIDAD DEL ALUMNADO.

Vamos a organizar y agrupar a aquellos alumnos con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE) puesto que se trata de alumnos/as que requieren una atención educativa diferente, siendo regida por los principios de normalización e inclusión (fundamental para nuestros propósitos educativos con el proyecto de área de Alfabetización digital y mediática que defendemos)

De ahí, que la L.O.E 2/2006 de 3 de mayo en su artículo 71 y siguientes establezca los siguientes tipos:

- **Alumnos con necesidades educativas especiales:** pueden ser temporales o permanentes, derivadas de una discapacidad física, psíquica o sensorial, por presentar graves trastornos de

- la conducta y/o de la personalidad, o por tener un importante desajuste en el nivel de competencia curricular (de al menos más de dos años)
- **Alumnos con altas capacidades intelectuales:** una vez que se prueba y diagnostica su sobredotación intelectual, se intenta llevar a cabo medidas de flexibilización de los elementos curriculares o aumentarles un curso escolar.
 - **Alumnos de incorporación tardía al sistema educativo español:** se escolarizan teniendo en cuenta las circunstancias, conocimientos, edad e historial escolar, desarrollándose programas específicos para aquellos que tengan graves carencias lingüísticas.
 - **Alumnos con dificultades específicas de aprendizaje:** por posibles causas, como pueden ser la desmotivación, un ambiente familiar inadecuado y otros factores. Esto da lugar a que presenten áreas suspensas y bajen por tanto su rendimiento académico, precisando en este caso medidas de apoyo y refuerzo educativo.
 - **Alumnos con condiciones personales o historial escolar en situación de desventaja:** siendo el caso del alumnado que pertenece a una minoría étnica o cultural, los que tienen riesgo de exclusión social o abandono del sistema educativo, los que padecen enfermedades graves o lesiones traumáticas que les obliga a pasar periodos largos de convalecencia u hospitalización que como es lógico no les permite asistir a clase de forma regular, los inmigrantes o refugiados que desconocen por completo la lengua castellana o el temporero en condiciones socio-económicas desfavorecidas.

MEDIDAS EDUCATIVAS DE RESPUESTA A LA DIVERSIDAD.

En cuanto a las medidas educativas para atender eficientemente a esa diversidad existente de la que hemos hablado en el punto anterior, debemos poner especial énfasis en la colaboración con los especialistas dentro del centro escolar así como a la administración educativa pertinente, para que las medidas sean lo más fructíferas posibles de cara al futuro del alumnado, destacando:

- **Medidas generales:** son de aplicación común a todo el alumnado del centro, dirigidas en este caso a la adecuación del currículo oficial al contexto del centro y a dar respuesta a la diversidad de niveles de competencia curricular, intereses, motivaciones, estrategias y estilos de aprendizaje. Esto da lugar a desarrollar una orientación profesional, escolar y personal, mediante contenidos mucho más integrados, utilizando para ello metodologías que favorezcan la individualización del aprendizaje, con estrategias que favorezcan la ayuda



entre iguales (fundamental para el carácter inclusivo de la educación que defendemos) con unos materiales adaptados al contexto y al alumnado.

Así, se producirá un trabajo cooperativo por parte del profesorado y el sueño de tener dos profesores por aula (mejora exponencial de la calidad educativa) proponiendo una serie de desdobles con grupos que presenten una problemática especial, programas contra el absentismo escolar, educación en valores, hábitos sociales, de acceso al mundo laboral y transición a la vida adulta, siempre mediados por el uso de las Nuevas Tecnologías a lo largo de toda la etapa y todo el proceso.

- **Medidas ordinarias:** se tratan de apoyos y refuerzos educativos, con estrategias de respuesta que facilitan la atención individualizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje sin modificar los elementos propios del currículo de los que hemos hablado y profundizado anteriormente, destacando la puesta en marcha de grupos de aprendizaje para el refuerzo de las áreas instrumentales (en este caso, nuestra propuesta de área de Alfabetización digital y mediática) cuando existan desajustes curriculares de las competencias básicas más relevantes. También, se pueden proponer agrupamientos flexibles de carácter homogéneo durante un tiempo limitado, talleres que organicen una respuesta educativa e inclusiva adaptada a los intereses del alumnado así como grupos de profundización y enriquecimiento en contenidos específicos de distintas áreas (objetivo principal para la competencia digital y mediática)
- **Medidas extraordinarias:** son las que introducen modificaciones en el currículo ordinario para adaptarse a la singularidad del alumnado existente y que exigen una evaluación psicopedagógica y el dictamen de escolarización de los responsables de orientación.

Por ello, se trabaja con las Adaptaciones Curriculares Individuales, modificando los elementos prescriptivos del currículo así como los de acceso, pudiendo ser significativas en tanto en cuanto se desarrollen medidas en situaciones de inclusión e integración escolar para favorecer su desarrollo integral, o muy significativas, las cuales deben ser llevadas a cabo en centros específicos o unidades de educación especial, debido a la necesidad imperiosa de trabajar con ellos/as de una manera mucho más individualizada y adaptada.



Como venimos defendiendo y proponiendo a lo largo de todo el Trabajo Fin de Máster, serán las Tecnologías de la Información y la Comunicación las verdaderas herramientas educativas que nos lleven a la inclusión/accesibilidad de todos y cada uno de los



alumnos/as del sistema educativo, ya que se demuestra que pueden ser el nuevo paradigma sobre el que apoyar y asentar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías digitales y virtuales, centradas en este caso, en la Pizarra Digital Interactiva de bajo coste, reduciendo y acabando con la mayoría de diferencias sociales y económicas presentes, por desgracia, en las aulas de la sociedad actual, hecho con el que debemos acabar tarde o temprano los profesionales de la educación, mediante un esfuerzo conjunto.

Es oportuno decir, llegados a este punto del trabajo, que actualmente nos encontramos en un momento oportuno para incorporar y mejorar las teorías educativas de antaño, embarcándose y aventurándose en otras nuevas que tengan el uso de las Nuevas Tecnologías como algo habitual, puesto que en un futuro no muy lejano, si logramos esa alfabetización digital y mediática que tanto queremos que se produzca y se trabaje ya desde los primeros pasos educativos del alumnado a lo largo de sus etapas educativas, estaremos contribuyendo de manera directa a crear una sociedad mucho más justa e igualitaria, cuya participación electrónica puede determinar nuevas formas de gobierno o de democracias digitalizadas que produzcan el salto cualitativo que demanda a gritos una sociedad dividida y atemorizada ante las graves diferencias que se establecen en el escalafón.

CONSIDERACIONES GENERALES A LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

Aunque no es objeto del este Trabajo Fin de Máster (sí para un posterior doctorado) podemos decir que la Programación Didáctica se compone de una serie de Unidades Didácticas, las cuales son consideradas como el conjunto de aquellas actuaciones educativas dirigidas a conseguir unos objetivos didácticos en un tiempo determinado. Están diseñadas para un grupo determinado y se estructuran en relación a los elementos curriculares que se van a desarrollar en ellas, es decir, los objetivos didácticos, las competencias básicas que se trabajan y desarrollan a lo largo de las actividades, los contenidos que se tratan, las tareas educativas y experiencias de aprendizaje que tiene que realizar el alumnado y los criterios y procedimientos de evaluación utilizados.

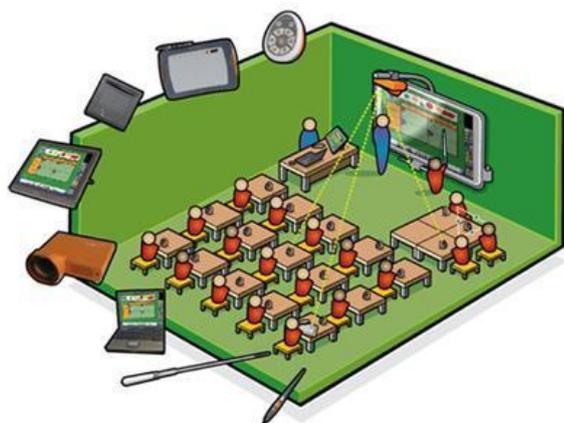
Cada Unidad Didáctica gira en torno a un tema concreto (en este caso digitales y mediáticos) aunque aborde muchos aspectos y tienen una duración variable sobre dos o tres semanas, es decir, presentan una organización flexible de ocho a doce sesiones de clase (lo normal que sería para el área de Alfabetización digital y mediática)

Indicar, por último, que todas las Unidades Didácticas se diseñan bajo los principios de globalización e interdisciplinariedad, al objeto de integrar conocimientos, motivar al alumnado y adecuarse a las necesidades educativas que presentan al final de la etapa de Educación Primaria.



k) El papel de las PDI de bajo coste en la alfabetización digital.

Si echamos la vista atrás, era casi una utopía pensar que en algún momento, la enseñanza se plantearía desterrar a sus pizarras tradicionales de tiza, que tanto y tan buen resultado han dado, de las aulas, puesto que lo han significado todo. Siempre se ha visto la figura del docente, ligado a un



libro y a una tiza, bajo la cual se apoya la enseñanza de contenidos y sobre la cual, el maestro/a pone todo su empeño para que su alumnado empiece a engranar la maquinaria del aprendizaje significativo y constructivo, actualmente, basados en los Aprendizajes Basados en Problemas (ABP) para trabajar y desarrollar las competencias básicas en la Educación Primaria, produciéndose un aprendizaje a lo largo de toda la vida (ALV).

De lo anteriormente mencionado, se puede deducir la enorme importancia que tienen las pizarras tradicionales en la labor docente, puesto que permiten una explicación verbal y visual de todo lo que acontece en el mundo del conocimiento y del saber, ya que su facilidad de uso y posibilidades a la hora de utilizar instrumentos variados (reglas, mapas, compases, etc.) captan la atención del alumnado de manera asombrosa, activando la participación del mismo.

La mejora de las pizarras tradicionales se plasmó en las pizarras blancas de rotuladores, pero aun así no se han integrado de forma tajante, debido a que su rival (la pizarra tradicional) ostenta una posición privilegiada de la cual es difícil destronar, puesto que incluso las metodologías asociadas a la misma la crean un escudo de protección muy alto.

Pero llegados a este preciso instante, nos plantearemos la siguiente pregunta: ¿Podría la tecnología incorporarse al aula y ganarle terreno a los elementos por antonomasia de la enseñanza? Cualquier docente dudaría a corto plazo de que esta situación se produjera, pero si se trata de maestros/as innovadores, la respuesta sería clara, ya que la sociedad se ha digitalizado de una forma exponencial casi de un día para otro, proceso en el que la tecnología inunda e impregna todas nuestras posibilidades de acción.

Así, nace nuestra Pizarra Digital Interactiva, mediante tres elementos que se encuentran a la orden del día y que son ya comunes en la mayoría de las administraciones de los países desarrollados, como es el caso de un ordenador, un videoprojector y la propia Pizarra Digital Interactiva, dando



lugar a establecer un escenario tecnológico de aprendizaje con multitud de herramientas digitales, como es el caso de presentación de vídeos, paquetes de software para el tratamiento de imágenes, procesadores de texto y todo un arsenal de aplicaciones educativas de cara a explicar los contenidos educativos en soporte digital (Paquetes SCORM).

Este hecho provoca que nuestro alumnado, el cual se encuentra altamente familiarizado con el mundo de la tecnología, ya que han nacido con ella, conecte directamente su atención a la Pizarra Digital Interactiva, motivo claro de que le resulta amena y cotidiana a sus intereses, permitiendo un trabajo colaborativo y dinámico entre las relaciones docente/discente.

Al interactuar con el ordenador y la Pizarra Digital Interactiva, se pone de manifiesto muchos aspectos que desarrollan la autonomía y la iniciativa personal, además de mejorar las relaciones en público a la hora de presentar contenidos y llevar a cabo las explicaciones oportunas, pero lo más importante, es el aspecto inclusivo y de accesibilidad que se produce con su utilización, puesto que por ejemplo el alumnado que presente dificultades motrices, puede mejorar su escritura (debido al trazo interactivo que es sumamente eficiente) o captar la atención del alumnado con necesidades educativas especiales, lo que redundará en su participación en la clase.

Las posibilidades que ofrece la Pizarra Digital Interactiva son casi infinitas, por lo que la conexión a Internet será su principal baluarte, pudiendo ver la prensa electrónica, la radio a través de la red o incluso cortos y animaciones de cine, lo que nos lleva a poder afirmar que su papel en el desarrollo de la Alfabetización digital y mediática propuesta en este Trabajo Fin de Máster es crucial, hecho por el cual merece ser defendida y aplicada lo antes posible dentro de las aulas.

Queremos indicar ya desde este momento, que el docente debe estar perfectamente formado en el uso de la Pizarra Digital Interactiva, conociendo ya no solo su carácter didáctico, sino su aspecto técnico, debido a que su mala práctica puede llevar a crear ambientes de clase poco motivadores, yendo en detrimento de lo que buscamos, que no es otra cosa, que la utilización de una herramienta educativa tecnológica atractiva para todos, que mejore su rendimiento académico y su competencia digital y de tratamiento de la información, para incorporarse a la sociedad electrónica con las mayores destrezas y habilidades posibles en este aspecto.



En este sentido, volvemos a incidir en la idea de que el docente, ante el uso de una Pizarra Digital Interactiva, debe ser guía de aprendizaje de su alumnado, dejándole que participe y sea artífice de su propia construcción de conocimiento, por lo que se deberán mejorar las comunicaciones y analizar las necesidades e intereses del alumnado dentro de un contexto definido. Según Pere Marqués

(2006) existen varios modelos a utilizar, como es el caso de apoyar las explicaciones, presentar actividades y utilizar recursos para el tratamiento de la diversidad (aspecto clave a la hora de llegar a esa accesibilidad e inclusión que andamos buscando desde el área de Alfabetización digital y mediática) presentación de contenidos al resto de personas, implicando al alumnado, apoyar los debates generados, crear un espacio informático dentro del aula, estar informado a tiempo real en contextos mediáticos a través de Internet, realizar videoconferencias y comunicaciones colectivas online en clase, así como fomentar la creación de plataformas virtuales de aprendizaje por parte del propio centro en donde la comunidad educativa sea la encargada de gestionarla y mantenerla.

PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA DE BAJO COSTE.

Uno de los principales problemas que nos encontramos con las Pizarras Digitales Interactivas, es su alto coste de adquisición (en torno a los 2000 €) por lo que los centros educativos así como las administraciones educativas son incapaces de sostener mediante fondos públicos todo un arsenal para cubrir y llenar de Pizarras Digitales Interactivas todas las aulas existentes.



Como ya hemos visto, la contribución de esta herramienta tecnológica a la alfabetización digital y mediática es casi única, puesto que permite alcanzar los objetivos del área que propusimos anteriormente, trabajar todos los contenidos establecidos a lo largo de los bloques, desarrollar las competencias digitales y mediáticas necesarias, así como promover metodologías en donde el uso de las Nuevas

Tecnologías sea el principal eje vertebrador de la misma. Por ello, no nos podemos dar por vencidos y prescindir de esta oportunidad de subirse al tren tecnológico que nos lleve por el recorrido y la senda de la inclusión educativa, cuya primera parada sea el inicio de la Sociedad del Conocimiento.

De ahí, que propongamos ante esta nueva era digital, el uso de la Pizarra Digital Interactiva de bajo coste (creada por Johnny Chung Lee) para la contribución de crear un escenario digital de aprendizaje a la vez que desarrollemos las competencias digitales y mediáticas, por apenas 50 € en total y contando con los recursos de que dispone un centro (ordenadores y proyectores) para ser utilizadas ya no solo en nuestra propuesta de área, sino en todas las demás.

Así, el material a utilizar será:

- El mando de la Videoconsola Wii, puesto que su alta tecnología detecta cualquier punto infrarrojo de una superficie (que convertiremos en interactiva)
- Un adaptador bluetooth, por lo que no existen cables.
- El puntero infrarrojo (conocido como *IRpen*) que será nuestra tiza digital.
- El software oportuno para su conexión.

Una vez creada e instalada dentro del aula, nos permitirá trabajar virtualmente con todos los elementos que serán necesarios para nuestra alfabetización digital, como es el caso de los chats académicos, las Wikis, foros, los Blogs educativos, Webquest, etc. por lo que poco a poco iremos reduciendo las diferencias existentes entre los grupos sociales (Brecha digital y Brecha mediática ya mencionada) y aunque queda mucho camino por recorrer, debemos luchar incesantemente por ello. Su funcionamiento es bastante simple, pues una vez que se proyecta la imagen sobre la superficie deseada, tan solo debemos poner el mando de la Wii frente a ella, de modo que escanee y analice toda la imagen, conectarlo por Bluetooth al ordenador y utilizar el *IRpen* para conseguir que detecte la señal infrarroja, por lo que se convierte en un auténtico ratón con el que podemos interactuar libremente y con resultados sorprendentes.

Nos damos cuenta, pues, que muchos de los componentes son de uso habitual en la mayoría de los centros educativos actuales, por lo que con una pequeña inversión, cada docente podría ser capaz de construir su propia Pizarra Digital de bajo coste independientemente del contexto en el que se encuentre, favoreciendo en todo momento al alumnado a la hora de formarlos para convertirlos en verdaderos ciudadanos competentes en la era digital.

A pesar de los grandes beneficios que pueden reportar la instalación de Pizarras Digitales de bajo coste en las aulas de los centros educativos, no debemos dejarnos llevar por la ilusión y el fanatismo de que las nuevas tecnologías suplantarán todo y estaremos controlados única y exclusivamente por ellas, por lo que para conseguir la situación ideal con las mismas y el máximo rendimiento, tenemos que ir concienciando al colectivo docente para ello, haciendo una fructífera y pragmática formación en las mismas, para que poco a poco la sociedad vaya despojándose de los estereotipos que marcan y adoctrinan a los actuales sistemas educativos, provocando de esta manera que se lleguen a consolidar otra serie de metodologías, como es el caso de la educomunicativa, para que a partir de los conocimientos previos que se tienen, se aprendan otros nuevos.

De ahí, que las aportaciones personales del alumnado deban verse convertidas en protagonistas de esa construcción de conocimientos, pues hoy en día “*la experiencia de vida de los educandos es desvalorizada*” (Kaplún, 1998:23) y el uso de tecnologías que atiendan la diversidad de estilos, ritmos y habilidades de aprendizaje pueden lograr el giro y el cambio tan esperado por nuestra parte.



I) Conclusiones del Trabajo Fin de Máster.

Tras la realización del Trabajo Fin de Máster, podemos llegar a afirmar que la necesidad de implantar en el currículum oficial de Educación Primaria un área instrumental que verse sobre la Alfabetización Digital y Mediática es indiscutible, puesto que nos encontramos ante una sociedad que demanda unas dosis electrónicas exponenciales, en cada día, a cada segundo.

Ha sido de gran ayuda, la escueta pero objetiva investigación-acción llevada en el colegio entrevistado, la cual nos muestra el hecho irrefutable del gran acierto que supondría su puesta en marcha dentro del sistema educativo, debido a que si el currículo y la didáctica van de la mano, su éxito sería rotundo.



No obstante, sabemos de la dificultad que ello implica, ya no solo de carácter económico e institucional, sino de la implicación que supondría para los docentes en su conjunto, hecho que partiría de la base de que su formación fuera absoluta, cuya dedicación y compromiso se salieran fuera de lo común. De ahí, que el freno que supone la actual situación por las que están atravesando las sociedades más avanzadas (debido, en parte, a la crisis económica) no debe hacernos tirar la toalla y caer en el error de que todo esfuerzo que realicemos por incorporar las Tecnologías de la Información y

la Comunicación dentro de las aulas va a ser un esfuerzo en vano, míseramente reconocido e incluso abucheado por algunos sectores de la población. Debemos ir más allá, despojarnos de todo lo que nos lastra hacia la nueva era Digital y mediática del conocimiento, elevar la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje a la categoría de arte, creer en nosotros mismos y confiar en que juntos, unidos como una verdadera comunidad educativa, lograremos acabar con las desigualdades, promoviendo y afianzando una participación conjunta que vele por los intereses de todos y cada uno de los sujetos implicados en tan maravillosa aventura del saber.

Como culminación a este Máster y en honor al subprograma de investigación, tenemos que conseguir que cualquier niño/a pueda tener un acceso a la cultura sin restricción alguna, dejándonos la piel en que la inclusión de la que tanto hemos hablado sea una realidad llena de gratas experiencias, y no un fugaz sueño que nos entristezca cada vez que comprobamos como se hundan todos los valores por los que se debería regir la Humanidad.

Terminamos, pues, con unas ganas insaciables de que nuestra idea de alfabetizar digital y mediáticamente a la sociedad se logre algún día, cueste lo que cueste, pues lo que importa es no abandonar el camino, sino recorrerlo con paso firme, hacia la nueva y gloriosa Sociedad del Conocimiento.



m) Bibliografía y Referencias Normativas.



• **Bibliografía:**

- AGUADED, G. y TELLO, J. (2009) *Desarrollo profesional docente ante los nuevos retos de las T.I.C. en los centros educativos*. Pixel-Bit. Revista de medios de comunicación, pp. 31-47.
- AGUILLO, I.F. (2007) *Brecha digital española*. Anuario thinkEPI, pp. 26-28.
- AIBAR, E. (2008): “*Las culturas de Internet: la configuración sociotécnica de la red de redes*”. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Número 11, páginas 9-21. ISSN. 1850-0013.
- ALA-MUTKA, K. (2011) *Mapping Digital Competence: towards a conceptual understanding*. JRC European Commission.
- APARICI, R. (coord.) (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona. Gedisa.
- APARICI, R.; CAMPUZANO, A.; FERRÉS, J.; GARCIA MANTILLA, A. (2010): *La educación mediática en la escuela 2.0*. Informe.
- AREA-MOREIRA, M. (2008) *Innovación pedagógica con T.I.C. y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Investigación en la escuela. Facultad de Educación de la Universidad de la Laguna, pp. 5-18, Tenerife.
- BERNAL, O.M. (2009) *Education 2.0. New horizons for educational innovation*. Telos. Revista de comunicación e innovación, nº78.
- CALLEJO, J. y VIEDMA, A (2006) *Proyectos y estrategias de Investigación Social: la perspectiva de la intervención*. Editorial McGraw Hill.
- CASADO, R. (Director) (2007) *Claves de la alfabetización digital*. Fundación Telefónica.
- CASTELLS, M. (2009): “*Comunicación y poder*”. Madrid: Alianza.
- CORBETTA, P. (2009) *Metodología y técnicas de investigación social. Edición Revisada*. Editorial McGraw Hill.
- COLL, C. (2008) *Aprender y Enseñar con las T.I.C.: expectativas, realidad y potencialidad*. Madrid.



- COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS. (2010) *Iniciativa Europea i2010 para la inclusión digital. Participar en la Sociedad de la Información*. Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. T.I.C. Networking.
- COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS. (2007) *Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital*. Comunicación de la comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones. Bruselas.
- DOMINGO-GONZÁLEZ, A. y GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (2012) *Integración de las T.I.C. en la práctica escolar y selección de recursos en dos áreas clave: Lengua y Matemáticas*. Universidad de Salamanca.
- ESCAMILLA GONZÁLEZ, A (2009): “*Las competencias en la programación de Aula: Infantil y Primaria (3-12 años)*”. Graó.
- ESCRIBANO GONZÁLEZ, A. (2004): “*Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general*”. UCLM.
- FERRÉS, J. y PISCITELLI, A. (2012) *La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Comunicar nº38. Revista científica de Educomunicación. ISSN 1134-3478, pp. 75-82.
- GÓMEZ-HERNÁNDEZ, J.A. (2007) *Alfabetización Informacional: cuestiones básicas*. Anuario thinkEPI, pp. 43-50.
- GUTIÉRREZ, A. (2003): *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona. Gedisa.
- KRÜGER, K. (2006): “*El concepto de sociedad del conocimiento*”, Biblio 2W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales. ISSN: 1138-9796. Depósito legal: B. 21.742-98. Vol. XI, nº683, 25 de octubre de 2006.
- MARQUÉS, P. (2002): *La pizarra digital en los contextos educativos*.
- MARQUÉS, P. (2002) *Estudio de investigación Competic. Estudio de las competencias básicas en T.I.C*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE ESPAÑA. (2011) *Alfabetización mediática y competencias básicas*. Madrid.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE ESPAÑA. (2011) *Competencia mediática:*





investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España. Instituto de Tecnologías Educativas. Madrid.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE ESPAÑA. (2011) *Competencia digital*. Instituto de Tecnologías Educativas. Departamento de proyectos Europeos. Madrid.
- OSUNA, S (2011): *Aprender en la Web 2.0. Aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales*. Revista digital la educ@ión, nº145, mayo 2011. ISSN: 0013-1059.
- PLANELLA, J. y TRAVIESO, J.L. (2008) *La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica*. UOC papers. Revista sobre la Sociedad del Conocimiento. Barcelona.
- RUIZ RUIZ, J. M. (2005): “Teoría del Currículum: diseño, desarrollo e innovación curricular”. Universitas.
- WILSON, C. (2012) *Media and information literacy: pedagogy and possibilities. Alfabetización mediática e informacional: proyecciones didácticas*. Revista comunicar. ISSN 11343478, pp. 15-24.
- WILSON, C. y GRIZZIE, A. Y OTROS. (2011) *Alfabetización Mediática e Informacional: currículum para profesores*. Sector de la Comunicación y la Educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. París.

• **Referencias Normativas:**

- Constitución Española de 1978.
- Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo.
- Ley de Educación de Castilla-La Mancha 7/2010 de 20 de julio.
- Ley 51/2003 de 2 de diciembre en igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.
- Ley 13/1982 de Integración Social de Minusválidos.
- Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre de Enseñanzas Mínimas en Educación Primaria.
- Decreto 68/2007 de 29 de mayo por el que se establece para la Comunidad de Castilla-La Mancha el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Decreto 138/2002 de 8 de octubre por la que se ordena la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en el ámbito de la Comunidad de Castilla-La Mancha.

