



educación y comunicación
1: 57-66 Nov. 2010

LA COMPETENCIA DIGITAL EN LA ESCUELA: UN RECURSO EDUCATIVO DECISIVO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL, CULTURAL Y ECONÓMICA. -ESCOLARES ENTRE PANTALLAS-

(The digital competition in the school: an educational resource decisive for the social, cultural and economic transformation- students between screens-)

Flores Domínguez Caro

floresdemayo28@hotmail.com

Miembro del Grupo de Investigación

EDUCOM-Universidad de Cádiz (España)

hachetetepe

Resumen:

La competencia digital, se sitúa entre las ocho competencias básicas que debe haber desarrollado la persona al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Con esta competencia, el profesorado, facilitará el aprendizaje disponiendo al educando de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Es muy importante, por otra parte, que el profesorado enseñe a utilizar los tiempos “de pantalla” con una adecuada filosofía y bienestar, tanto para la salud de la persona usuaria, como para sus relaciones en general.

Palabras claves: Competencia, básica, recurso didáctico, recurso educativo, cultura audiovisual, bienestar, lenguaje audiovisual, ciudadanía competente.

Abstract:

The digital competition, it places between eight basic competitions that the person must have developed on having finished the compulsory education to be able to achieve his personal accomplishment, exercise the active citizenship, join to the adult life of a satisfactory way and be capable of developing a permanent learning along the life. With this competition, the professorship, it will facilitate the learning arranging the pupil of skills to search, to obtain, to process and to communicate information, and to transform it into knowledge. It incorporates different skills, which go from the access to the information up to his transmission in different supports once treated, including the utilization of the technologies of the information and the communication as essential element for Essential to be informed, to learn and to communicate. It is very important, on the other hand, that the professorship teaches to use the times “of screen” with a suitable philosophy and well-being, so much for the health of the user person, since for his relations in general.

Key words: Competition, basic, didactic resource, educational resource, audio-visual culture, well-being, audio-visual language, competent citizenship.

(Solicitado: 12-01-10 / Aceptado: 11-09-10)

Introducción

Muchas son las personas, que aún, siguen pensando que el aula es un mundo aparte ajeno a lo que ocurre en el exterior. Eso no es cierto; ya que una de las principales funciones que tiene la escuela, es hacer que el niño y la niña, se conviertan en ciudadanas y ciudadanos competentes. Estamos viviendo una sociedad de bienestar y de libertad. Los jóvenes no han sido preparados para luchar por ello. Las personas nacidas hace cinco, cuatro e incluso tres décadas anteriores tuvimos que “correr, ser castigados y castigadas, oponernos, discutir, encerrarnos...” por creer que otra sociedad, otro mundo era posible. Lo conseguimos, lo vamos manteniendo, pero ahí está, y son muy pocos los y las adolescentes que sepan de ese esfuerzo.

«En aquella enseñanza de capón y brazos en cruz no aprendimos a ser libres pero al menos aprendimos a desearlo» (Téllez, 2008: 7-10).

Aprendimos a desear algo mejor para nuestros hijos

e hijas, y ahora es el momento de implicar a nuestros responsables públicos en temas de educación en abordar el tema de la ciudadanía, como una herramienta decisiva y fundamental para el empeño de una participación social, económica y política adecuada y que no sea esto, otra sociedad “dictatorial” en cubierto, donde los medios interactivos, multimedia, digitales..., nos hacen estar en el redil en lugar de prepararnos para un aprendizaje activo y decisivo.

A pesar de que las reformas educativas insisten e insistirán en democratizar el sustrato social de la enseñanza, lo cierto es que los estudios y las investigaciones, (Bruner, y Haste, 1990: 14; Aznar Minguet, 1995: 63; Musitu, Román y Gracia, 1998: 104) nos muestran que los acontecimientos iban cambiando los esquemas familiares tan profundamente que los padres y las madres, al contrario de lo deseado, que era una implicación profunda y deseada, terminaban en gran medida desentendiéndose del proceso docente y dejando al profesorado toda la responsabilidad de la educación de sus hijos e hijas.

Por ello se necesita una escuela que dote a los



discentes de recursos o medios didácticos, así como de recursos o medios educativos adecuados, para que el aprendizaje llegue a ser satisfactorio, pleno y con la necesidad de dar a los y las estudiantes las expectativas que la sociedad les está demandando.

«En la planificación didáctica hay que considerar el análisis de necesidades como una pieza clave, ya que es precisamente la información recogida en este análisis la que posibilitará una buena adecuación de la intervención a sus destinatarios y destinatarias. Asimismo, en la planificación, aparte de las intenciones educativas y los medios, es necesario prever el funcionamiento de mecanismos de evaluación, ya que constituyen el dispositivo pedagógico de control de los elementos que interactúan en el seno del ambiente organizado en que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje» (Parcerisa, 2008: 54).

- Se entiende por recurso didáctico cualquier material elaborado con la intención de ayudar o de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Será un recurso educativo cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o que facilite el desarrollo de las actividades formativas. Tanto unos como otros permiten en el aula:
 - Informar.
 - Canalizar los aprendizajes
 - Ejercitar habilidades.
 - Motivar.
 - Evaluar.
 - Presentar simulaciones muy cercanas a la realidad del alumnado.
 - Mostrar entornos de expresión.

El aula es la representación, a escala, de una reali-

dad social. Entre esas cuatro paredes debe cocerse la responsabilidad, la implicación, la solidaridad y la empatía. Por sus ventanas debe salir aire fresco que haga reaccionar a las nuevas generaciones.

«Seguro que en los pupitres de hoy en día éstas y otras cuestiones que tienen que ver con los derechos humanos, con los derechos civiles o, simplemente con los derechos y deberes de toda sociedad democrática, van a irse planteando como logaritmos de lo porvenir. Pero si los más jóvenes llegan a plantearse que los seres humanos no puedan moverse libremente a lo largo y ancho de este planeta en un mundo globalizado en donde las mercancías y el dinero circulan a su aire, difícilmente podremos explicar fuera de clase la perentoria necesidad de fronteras y visados, la conveniencia, o no de cualquier guerra, el incumplimiento suicida del protocolo de Kyoto cuando el efecto invernadero puede cambiar para siempre nuestra vida sobre la tierra» (Téllez, 2008: 7-10).

La escuela actual, la del siglo XXI, debe ser una escuela abierta a las nuevas tecnologías. Una escuela que facilite al discente desarrollar todas sus capacidades y que sea un ciudadano y una ciudadana competente. Una persona que mire al mundo con unos ojos de esperanza y de futuro y, donde las nuevas tecnologías y los nuevos aprendizajes audiovisuales, tienen mucho que decir y que enseñarnos.

«La didáctica puede proporcionar elementos que faciliten moverse en el conflicto (en un proceso de cambio permanente que es propio de la sociedad) y ayudar a plantear la dirección que se desea para este cambio y este movimiento en el interior del cambio» (Parcerisa, 2008: 62).

Esta escuela debe ofrecer unas prestaciones pedagógicas que posibilite la utilización de una

adecuada plataforma tecnológica sustentada por unos recursos didácticos y educativos creativos y útiles.

«Probablemente, consideramos la escuela como un lugar idóneo, aunque no sea el único, para llevar a cabo la alfabetización. Ahora bien, la escuela ha de ser el entorno garantista para paliar las diferencias entre los miembros de una comunidad. Es por ello que, le otorgamos al aula (también para los alumnos y alumnas universitarios/as) el marco idóneo para acercarse al conocimiento del lenguaje audiovisual y para que empiecen su proceso de alfabetización que ha de continuar con la formación permanente» (Amar, 2009: 30).

Se hace imprescindible una nueva forma de enseñar, precisamente para acercar a las cuatro paredes del aula una realidad social que es la que, nuestros alumnos y alumnas, están viviendo fuera y en nada se parece a lo que se sigue impartiendo en ellas. Es necesaria una nueva educación que cubra estas carencias y, que en cierta manera, aún no dan respuesta a la cultura en los momentos actuales.

«Estos fenómenos que algunos autores han denominado “hiperrealidad” generan una “pedagogía cultural” que es mucho más significativa y mucho más eficaz que la que se desarrolla en los contextos educativos tradicionales, desde los que los intentos por abordar esta problemática. Probablemente, consideramos la escuela como un lugar idóneo, aunque los intentos por abordar esta problemática han sido más bien escasos» (Fueyo, 2003: 457).

Un nuevo momento, una nueva realidad requiere, sin duda, una nueva educación. Los medios de comunicación, con sus nuevas tecnologías y lenguajes

audiovisuales, han entrado de forma abrupta en el entramado social, pero pocos ciudadanos y ciudadanas han puesto en marcha mecanismos para entenderlos, para comprenderlos, para gozarlos... (Aguaded, 1997). Académicamente no se les han preparado el papel de la escuela es fundamental para que se aprendan estos nuevos saberes. La historia de nuestro sistema educativo ha estado marcada por el reto de superar importantes déficit históricos. Partiendo de esa realidad y viviendo en un contexto dominado por continuos cambios sociales, se hace necesario adaptar la educación a los nuevos retos educativos del siglo XXI.

En nuestra sociedad actual, la educación se ha convertido en uno de los grandes factores estratégicos para cualquier comunidad, tanto por su aportación al desarrollo económico, como a la cohesión social. La formación del nuevo profesorado deberá ir en esta línea, es decir “mirando la realidad y el momento”, tal como decía el educador John Dewey. Según el sociólogo suizo Philippe Perrenoud (Doctor en sociología y profesor en la Universidad de Ginebra. Famoso por sus trabajos sobre la creación de desigualdades y de fracaso escolar, le han llevado a investigar y a interesarse por la diferenciación de la enseñanza y, de forma más global, por el currículo. Es un importante referente en la formación en torno a los desafíos del sistema educativo del futuro), las competencias permiten hacer frente a una situación compleja, construir una respuesta adaptada a la realidad en la que se está viviendo. Se trata de que el estudiante sea capaz de producir una respuesta que no ha sido previamente memorizada.

El aprendizaje por competencias trata de formar personas no sólo para que participen en el mundo del trabajo sino para que sean capaces de desarrol-



lar un proyecto personal de vida. La escuela debe formar, ya, personas con capacidad para aprender permanentemente, tanto de manera formal como informal es decir, lectores inquietos, ciudadanos y ciudadanas que participen en la sociedad, padres y madres implicados, trabajadores y trabajadoras que innoven, que creen y responsables con sus ideales.

«Ante la situación actual, un ejercicio de prospectiva hace pensar en la necesidad de acercar el sistema educativo reglado a la educación no formal, en una perspectiva que contemple de manera global la educación de la persona» (Parcerisa, 2008: 22).

La aproximación a esta nueva forma de enseñar, es decir desde las competencias, trata de luchar contra los saberes muertos y contra la fragmentación del conocimiento en asignaturas. Es por ello por lo que los saberes académicos que nos han ido inculcando, nos dificultaban actuar competentemente en situaciones de la vida cotidiana. Debemos educar para que nuestros discentes interpreten y elaboren sus aprendizajes de forma que les sean útiles para sus vidas. J. Bruner, uno de los psicólogos más influyentes de los últimos decenios, tituló, en uno de sus estudios: “*Beyond the information given*” (*Más allá de la percepción dada*), que deberíamos saber utilizar la mirada inteligente, ya que ella anticipa, previene, utiliza la información sabida, reconoce e interpreta (Marina, 2007: 31)

Competencia digital y tratamiento de la información

La competencia digital es una de las ocho competencias, más concretamente la número 4. Esta competencia consiste en disponer de habilidades para

buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

Disponer de información no produce de forma automática conocimiento. Transformar la información en conocimiento exige destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprenderla e integrarla en los esquemas previos de conocimiento. Significa, asimismo, comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no sólo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

Ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento

de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento. Se utilizarán en su función generadora al emplearlas, por ejemplo, como herramienta en el uso de modelos de procesos matemáticos, físicos, sociales, económicos o artísticos. Asimismo, esta competencia permite procesar y gestionar adecuadamente información abundante y compleja, resolver problemas reales, tomar decisiones, trabajar en entornos colaborativos ampliando los entornos de comunicación para participar en comunidades de aprendizaje formales e informales, y generar producciones responsables y creativas. “La escuela en red es una escuela abierta al mundo, no un lugar para encerrar niñas, niños y adolescentes” (Adell, 2005: 10).

La competencia digital incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y sociolaboral. Asimismo supone manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware que vayan surgiendo. Igualmente permite aprovechar la información que proporcionan y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo, tanto en su vertiente sincrónica como diacrónica, conociendo y relacionándose con entornos físicos y sociales cada vez más amplios. Además de utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla para conseguir objetivos y fines de aprendizaje, trabajo y ocio previamente establecidos. En definitiva, la competencia digital comporta hacer uso habitual de

los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetando las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes. No dejemos a un lado que: “Una escuela o un instituto conectados a la internet sería muy pobre, si se limitara a usar los ordenadores como un mero soporte de los materiales de estudio” (Adell, 2005, 7) Nuestra vida cotidiana está agitada por la vertiginosa innovación de las tecnologías de la comunicación y de la biotecnología, es por lo que la escuela debe ser pionera en dotar a los discentes en este arte. Además sabemos más sobre cómo aprende la gente y que ámbitos ha descuidado la escuela. El conductismo nos hizo creer que se aprendía mejor en pequeños fragmentos en forma de asignaturas escolares. Sin embargo, ahora sabemos varias cosas. Una de ellas, en buena medida es consecuencia del pensamiento sistémico, la mayor parte de la gente tiene un cerebro holístico en lugar de analítico.

Comprender las cosas sistémicamente significa literalmente colocarlas en contexto y establecer la naturaleza de sus relaciones. En resumidas cuentas que la



mayoría de las personas aprenden mejor si primero tienen una visión global del problema que se desea analizar. Esto, por ello, casa muy, pero que muy mal con la segmentación del conocimiento en asignaturas y si se me da la libertad de opinar, en decir que también por cursos.

Vivimos en una época en la que hay que trabajar con un nuevo concepto de alfabetización, donde las pantallas tienen prioridad absoluta y con las que hay que enseñar a aprender los nuevos saberes. También, por supuesto a utilizarlas adecuadamente. Una buena formación académica no garantiza la posibilidad de afrontar los retos que en muy diversos escenarios conforman la vida de las personas. Por ello no sólo se puede desarrollar en la escuela la inteligencia lógico-matemática y la lingüística. Junto a ellas existen: cinestésica, espacial, introspectiva, emocional, etc, que son indispensables para desarrollarnos como seres humanos completos y competentes, capaces de convivir con los demás, de contribuir al bien común y personal.

«El animal repite monótonamente una técnica heredada, mientras que el hombre crea nuevas técnicas y somete su obra a planes elegidos por él mismo. A este modo de obrar, que resuelve problemas nuevos y que permite un ajustamiento flexible a la realidad, lo llamamos inteligencia» (Marina, 2007: 19).

La preocupación subyace en cómo conseguir que de nuestras escuelas salgan personas competentes que aprendan durante toda su vida. No podemos olvidar que las ventajas son evidentes, no sólo por lo atractivo que resulta el material para los y las jóvenes, por su contribución a la mejora del medio ambiente, por ofrecernos un aprendizaje interactivo, sino por los

resultados que vamos a obtener, ya que esta forma de enseñar, dotará a la persona a que siga aprendiendo siempre, desde su pantalla, en cualquier lugar del mundo.

Salud en las pantallas

La tecnología no sólo está cambiando la productividad empresarial, la economía, la sociedad y multiplicando la cultura mundial. Además, está cambiando la forma en la que aprenden los niños y las niñas y cómo se relacionan entre sí y con los demás, incluidas sus familias. Esto, en sí, no es ni bueno ni malo.

«Las nuevas tecnologías tienen numerosos efectos positivos aunque comporten los riesgos propios del aprendizaje y la formación del ser humano» (De las Fuentes y Sabaté, 2008).

El tiempo que se pase delante de las pantallas será beneficioso o perjudicial, dependiendo del aprendizaje que hayamos tenido anteriormente. La escuela y la familia son los mejores emisores de este aprendizaje, pues de él dependerá la salud de las nuevas generaciones. No debemos olvidar que, el uso de la tecnología nos brinda las ventajas, tanto para el rendimiento escolar como para el ocio y el desarrollo de habilidades sociales. Es, también, cierto que cada vez es más necesario el uso del ordenador para el trabajo cotidiano, en cualquier sector, y por ello las horas de “sentada” que tenemos son extremadamente largas. Estas sesiones de trabajo, deberán hacerse de manera beneficiosa para nuestro cuerpo, pues son cada vez más numerosas las lesiones producidas por un exceso de repeticiones en la posición. Una lesión ocurre

cuando la tensión se aplica en una articulación, tirando de los tendones y los músculos alrededor de la articulación. Cuando esto se hace de forma repetitiva, el área dañada no tiene tiempo para recuperarse y se irrita. El cuerpo reacciona a la lesión aumentando, así, la cantidad de líquido en la zona para reducir la tensión en el tendón o músculo. (Dowshen, S -Director, Outpatient Therapeutic and Rehabilitative Services, 2008). Las lesiones más comunes que se producen por el mal uso del ordenador son:

- Síndrome del túnel carpiano.
- Radiculopatía cervical.
- Epicondilitis.
- Quiste del ganglio.
- Distrofia comprensiva refleja.
- Tendinitis.
- Síndrome de visión en computadora.

Es necesario ayudar a prevenir lesiones tomando medidas preventivas y reajustando el contexto del ordenador. Es muy importante hacer pequeños descansos y levantarse unos minutos para estirar las piernas, ir a caminar o montar en bicicleta, ya que, normalmente, perdemos la noción del tiempo y olvidamos ese significativo descanso. Todas las medidas preventivas pueden ayudar a los niños y a las niñas a evitar lesiones y a tener una mejor calidad de vida. A la hora de fabricar los elementos que conforman el entorno de un ordenador no se tiene en cuenta el cuerpo de un adolescente y, menos aún, el de un niño o una niña, por lo que el esfuerzo que debe hacer para su utilización será mayor mientras más pequeño se sea y, por tanto, las lesiones se producirán a más temprana edad.

Cuanto más tiempo pasan los y las adolescentes delante de la TV o usando el ordenador, más probable es que las relaciones entre sus padres, madres e iguales vayan empobreciéndose. Tal resultado se puede apreciar en distintos estudios elaborados por distintas Universidades, tales como la de Nueva Zelanda y de Otago. Sus conclusiones fueron:

- -Universidad de Nueva Zelanda: (muestra de 3.043 adolescentes)

Las y los adolescentes que más tiempo pasaban delante de las pantallas tenían más probabilidades de ir perdiendo el contacto con sus familiares y con sus amistades.

Los y las jóvenes que pasaban menos tiempo en las pantallas y éste estaba reglado, tenían un contacto más alto que la muestra anterior. En su tiempo libre se dedicaban a hacer otras actividades.

- -Universidad de Otago: (muestra de 976 adolescentes).

Por cada hora adicional que estos y estas adolescentes estaban delante de las pantallas tenían un riesgo incrementado de un 13% de bajo contacto con sus familiares y aumentaron un 24 % el riesgo de bajo contacto con los iguales.

«Hay un buen número de razones posibles por las que demasiadas horas ante la pantalla puede afectar las relaciones de los adolescentes con la familia y los colegas, indicaron los autores del estudio. Por ejemplo, adolescentes que tienen la TV en su dormitorio pasan más tiempo viéndola que compartiendo actividades familiares. “Sin embargo, es también posible que los



adolescentes con relaciones pobres de contacto con los iguales cercanos y la familia utilizan actividades basadas en la pantalla para obtener nuevas figuras de contacto tales como amistades en red o relaciones parasociales” escribió Rosalina Richards y sus colegas» (Preidt, R- Health Day MARZO, 2010).

El profesorado sabe de la importancia de la salud, para el bienestar y la realización personal, es por lo que la educación y las investigaciones que se están llevando a cabo (tales como las de Pérez Tejada, Acuña Pardo y Rúa Martínez de la Universidad de La Habana (Cuba) que el 26 de mayo de 2008, publicaron “ *Impact of the use of computers on Health*” y en la Revista pediátrica volumen 11 nº 4 de julio a septiembre de 2009, por los doctores Vara Robles, Pons Grau, Lajara Latorre, Molina Villarejo Romera y Planas Sanz en investigación “ *Impacto del abuso de pantallas sobre el desarrollo mental*”) son necesarias para supervisar el efecto que el uso, o mejor dicho abuso, de las pantallas tienen en el desarrollo social y el bienestar psicológico y físico de nuestros adolescentes. El contacto con los padres, madres y amistades es necesario para su equilibrio y para su desarrollo. Una buena educación, dirigida a mejorar “estos vicios”, hará que el uso de las pantallas sea preciso, útil, rico y beneficioso para el aprendizaje.

Referencias

- Adell, J. (2005). Del software libre al conocimiento libre. *Andalucía Educativa*, 51; 7-10.
- Aguaded, J. I. (1997). *La otra mirada a la tele. Consumir de otra forma..., mirar de otra manera. Hacia un nuevo espectador*. Sevilla: Junta de Andalucía
- Alba Pastor, C. (1991). *Evaluación sumativa y formativa de software educativo para la etapa infantil*. Universidad Complutense de Madrid.
- Amar, V (2009): *El cine y otras miradas .Contribuciones a la educación y a la cultura audiovisual*. Sevilla: Comunicación Social.
- Cabero, J. (1990): *Análisis de medios de enseñanza*. Sevilla: Alfar.
- Del Río Martínez, J. y González Videgraray, M. (2007). *Trabajo prolongada con computadoras: consecuencias sobre la vista y la fatiga cervical*. México: D.F. SEMAC.
- Fueyo, A. (2003). Alfabetización audiovisual: una respuesta crítica a la pedagogía cultural de los medios, en Aparici, R. (coord.): *Comunicación educativa en la sociedad de la información*. Madrid: UNED.
- Gómez del Castillo, T. (2002). ¿Cómo se reflejan los contenidos transversales en los programas educativos multimedia? *Revista Pixel-Bit*, 19; 93-106.
- Marina, J. A. (2007). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.
- Marqués Graells, P. (2001). *Metodología para la creación de materiales formativos multimedia. Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona. Praxis.
- Parcerisa, A. (2008). *Didáctica en la educación social. Enseñar y aprender fuera de la escuela*. Barcelona: Grao.
- Pérez- Campero, M. P. (1994). *Cómo detectar las necesidades de intervención Socioeducativas*. Madrid: Narcea.
- Perrenoud, P. (2004). *Dix nouvelles compétences pour enseigner. Invitation au voyage*. Barcelona: Graó.

Téllez, J. J. (2008). Los derechos civiles ante el pupitre. *Andalucía Educativa*, 66; 7-10.

Yelo, S. (2002). Análisis del contenido. Aprender los mass-media. *Comunicación y Pedagogía*, 180; 44-49.

Zaragoza, J. y Cassado, A. (1992). *Aspectos técnicos y pedagógicos del ordenador en la escuela*. Madrid: Bruño.

Webgrafía

www.uncedul/lib/launcch/oct96n.htm#internet

(Consultada el 20 de septiembre de 2010)

<http://alexia.lis.uiuc.edu/~janicke/Evaluate.htm>

(Consultada el 20 de septiembre de 2010)

www.cpromelloso.net/.../wp.../uso_y-abuso-de-las-tecnologias.doc

(Consultada el 22 de septiembre de 2010)

www.um.es/analesps/v18/v18_2/06-18_.pdf

(Consultada el 29 de septiembre de 2010)

www.semac.org.mx/archivos/9-47.pdf

(Consultada el 3 de octubre de 2010)

ec.europea.eu/education/lifelong-learning-policy/.../memo_es.p

(Consultada el 3 de octubre de 2010)

bus.sid.cu/revistas/spu/vol34_4.../spu12408.htm

(Consultada el 5 de octubre de 2010)

www.belt.es/noticiasmdb/home2_noticias.asp?id=6533

(Consultada el 5 de octubre de 2010)