



Presentación del número *Educación mediática y Generación App. Nuevos retos, nuevas propuestas*

Presentation of the number *Media Education and Generation App. New challenges, new proposals*

Ignacio Aguaded (*), María José Brites (**) y Rosa García-Ruiz (***)

(*) Universidad de Huelva - España, (**) Universidade Lusófona do Porto - Portugal y (***) Universidad de Cantabria - España

Tener habilidades digitales es tener el mundo en la mano. Tal vez esta afirmación padezca de alguna exageración, pero en la sociedad actual la verdad es que lo digital es ineludible, aunque no es aconsejable entenderlo sin el contexto social más amplio, incluyendo el offline. También es ineludible saber vivir en el contexto digital y adquirir competencias esenciales para el funcionamiento de la vida cotidiana.

Pensar en las competencias digitales es también reflexionar sobre cómo se desarrollan, o pueden desarrollarse, en el espacio familiar, en la escuela y en otros contextos diversos. Estos espacios no viven por sí mismos, son fundamentales en su conjunto. Por eso mismo, es valiosa la renovación de la investigación en torno a este tema, incluyendo investigación que cruza estas dimensiones de la vida en sociedad, incluyendo el uso de nuevos métodos de investigación.

Este ámbito ha adquirido relevancia mucho más allá de las fronteras nacionales. Ha constituido una temática de la que se han ocupado instituciones como las Naciones Unidas, la Comisión Europea y el Consejo de Europa, que se han preocupado por demostrar su relevancia. Esto sucede no sólo desde el punto de vista de las competencias en sí mismas en términos digitales, sino también desde el punto de vista de las competencias mediáticas más amplias y de los derechos inherentes. Veamos algunas de estas propuestas.

El DigComp 2.0 indica que cerca de la mitad (44,5%) de la población europea entre los 16 y los 74 años manifiesta competencias digitales insuficientes ([Vuorikari, Punie, Carretero & Brande, 2016](#)). Esta situación nos hace pensar que incluso entre los jóvenes hay todavía un largo camino por recorrer, para saber “nadar en el mar digital”, como sugiere la metáfora del DigComp. Este panorama lleva a que sean necesarias soluciones diversas que respondan a la necesidad de mejorar las competencias básicas y, al mismo tiempo, acompañar a quién es capaz o está capacitado para resolver problemas complejos del día a día en la sociedad digital.

La educación para los medios ha merecido en los últimos años la preocupación de la Comisión Europea, primero con la creación, en el marco del Digital Single Market, del “Grupo de expertos en alfabetización para los medios de comunicación” y más recientemente con la creación del “Alto Grupo de Expertos en Noticias Falsas y Desinformación”.

Los derechos digitales a todos los niveles no se consideran como tales. El [Consejo de Europa](#), a través del [Comité de Ministros \(2018\)](#), ha emitido una recomendación para que los Esta-

dos miembros garanticen que los niños puedan tener derechos digitales, conscientes de que las tecnologías son fundamentales para la educación, la socialización, la expresión e inclusión, sin olvidar que pueden también, significar riesgos a tener en cuenta. La recomendación, incluso, apunta a que los Estados miembros deben acometer políticas, legislación y prácticas. Es decir, se trata aquí de asegurar principios que están en una dimensión paralela y fundamental a los proyectos que la sociedad civil, como las escuelas y la academia, procuran implementar, aun cuando las políticas públicas no son incisivas. En realidad, este camino de la consideración de los derechos digitales ya tiene una historia, aunque corta, puesto que el acceso a Internet fue reconocido como derecho humano ([Naciones Unidas, 2016](#)). Sin embargo, la teoría no siempre es acompañada por la práctica.

Los informes recientes sobre alfabetización digital apuntan a una diversidad de iniciativas de *stakeholders* de la sociedad civil y también de la academia en el ámbito de la educación para los medios ([Brites \(Coord.\), 2017](#), [European Audiovisual Observatory, 2016](#)). Además, los niveles de alfabetización varían mucho de un país a otro ([European Audiovisual Observatory, 2016](#)), revelando también que el enfoque presente y futuro debe ser múltiple.

Este número temático, partiendo de la investigación sobre dos de los dispositivos más usados en el día a día - los smartphones y las tablets - y las redes sociales, aporta algunas pistas para seguir pensando en el actual espacio digital en el que nos encontramos, presentando diferentes enfoques que pueden significar líneas de trabajo futuro para relacionar la Educación Mediática y la Generación App.

La vida online está condicionada por motivaciones que se relacionan con nuestros intereses. Rosa García-Ruiz, Ramón Tirado Morueta y Ángel Hernando Gómez centraron la investigación en tres redes sociales muy populares entre estudiantes de secundaria y universitarios, Facebook, Instagram y YouTube, que pueden considerarse como espacios educativos. Los investigadores apuntan a las ventajas que se obtendrán si se consideran estos espacios y las motivaciones de naturaleza formativa. Irina Salcines-Talledo, Antonia Ramírez-García y Natalia González-Fernández también proponen una visión holística que atiende sobre el innegable reparto de responsabilidades y espacios entre diferentes actores sociales, especialmente la familia. Las autoras optaron por una metodología innovadora para llegar a las familias, con el envío de cuestionarios a través de la aplicación WhatsApp. Este es definitivamente un aspecto a tener en cuenta, la elección de las mejores metodologías (a veces innova-

doras) que pueden responder a las preguntas en la investigación sobre lo digital.

El derecho a la participación en el mundo digital es abordado por Ana Castro Zubizarreta, Mari Carmen Caldeiro Pedreira y María del Mar Rodríguez-Rosell. Su investigación presenta el diseño y validación de un instrumento que ha sido creado para que los niños más pequeños se expresen y participen a través de él en la investigación. La participación de los niños en la investigación parece, como un modo de evitar la visión protagonista del adulto en la investigación académica. Siendo inusual este tipo de investigación participativa con niños, se evidencia como una oportunidad, primero, para la infancia y luego para la comunidad educativa.

Ana Pérez Escoda aborda el contexto de uso y penetración del móvil y las redes sociales - relevantes para el desarrollo de competencias digitales y sociales -, con un estudio de caso de la red social Musical.ly, por la importancia que tiene entre niños y jóvenes de 11 a 16 años. La autora apunta a la necesidad de que en el futuro se amplíe la investigación sobre las redes sociales como herramienta de aprendizaje, en sus dimensiones diversas, desde las informales a las formales, articulando contextos diversos, desde los familiares a los escolares.

La historia de los smartphones y su impacto social son planteados por Inmaculada Berlanga-Fernández, Vicent Gozávez-Pérez, Paula Renés Arellano e Ignacio Aguaded. A partir del análisis presentado en un programa de televisión, se analizan las implicaciones positivas y negativas de estos dispositivos en nuestras vidas. Como expresan en el artículo, hay que considerar que "Educación mediática que pasa por tomar conciencia del 'diablo que llevamos dentro', y por intensificar formas de comunicación (diálogo) enriquecedoras, necesarias para romper con la soledad interconectada a la que nos somete el nuevo entorno tecnológico".

María Celia Etchegaray Centeno, Ana María Duarte Hueros y María Dolores Guzmán Franco presentan las posibilidades del recurso multimedia "Mine-ducation", un recurso educativo implementado en Educación Primaria. El recurso es valorado por expertos de manera positiva por facilitar una educación más individualizada y mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los artículos que conforman este número especial demuestran la vitalidad del campo de la educación para los medios, no sólo a nivel temático, sino también metodológico, así como la capacidad que la investigación posibilita para considerar el presente, así como los desafíos del futuro. Desafíos estos que empiezan a ser objeto de una mirada más atenta al nivel de las instancias supranacionales en Europa y en el mundo, que pretenden saber navegar con competencias adecuadas.

Este monográfico ha sido editado con el apoyo del Proyecto I+D+I Coordinado "Competencias mediáticas de la ciudadanía en medios digitales emergentes (smartphones y tablets): prácticas innovadoras y estrategias educomunicativas en contextos múltiples" (EDU2015-64015-C3-1-R) (MINECO/FEDER), y de la "Red de Educación Mediática" del Programa Estatal de Investigación Científica-Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento (EDU2016-81772-REDT), financiados por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) y Ministerio de Economía y Competitividad de España.

Referencias

- Brites (Coord.), M. J. (2017). *Digital Literacy and Education: Country Reports*. Retrieved from European Literacy Network: <https://www.is1401eln.eu/en/gca/index.php?id=149>
- Recommendation CM/Rec (2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment (4 July 2018).
- European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of media literacy practices and actions in EU-28 (National Annex - Portugal), European Audiovisual Observatory/European Commission. Strasbourg. Retrieved from <https://rm.coe.int/media-literacy-mapping-report-en-final-pdf/1680783500>
- United Nations (2016). The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet (A/HRC/32/L.20). Retrieved from http://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/HRC/32/L.20
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Brande, L. V. d. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Retrieved from <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-20-digital-competence-framework-citizens-update-phase-1-conceptual-reference-model>