

Pantalles... educatives?

Oriol Ripoll - www.oriolripoll.net - @oriolripoll

Hi ha vegades que et proposen un títol per una xerrada i, amb el que et diuen, ja s'amaga tot el que necessiten que diguis. Aquest és el cas. Al títol hi ha el culpable que fa que estiguem aquí: un interrogant. Si la xerrada fos: literatura educativa, cinema educatiu o contes educatius, no hi hauria cap problema. Així que faré d'aquest interrogant el centre d'aquesta xerrada.

Per què quan parlem de pantalles, videojocs o xarxes socials hi posem un interrogant? L'interrogant és un sinònim de desconeixement, d'inseguretat i de por. Els adults som immigrants digitals i, encara que visquem enganxats a un mòbil o a la pantalla d'un ordinador, la rapidesa amb que apareixen les novetats ens obliga a saber que sempre estarem en terreny contrari.

I aquest terreny contrari i aquest interrogant he volgut resumir-lo en tres preguntes:

- Per a què volen la tecnologia?
- I quins perills tenen?
- I jo, quin paper hi jugo?

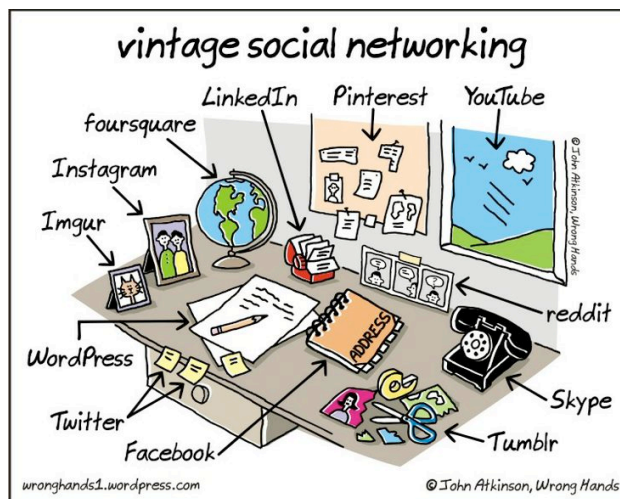
I. Per a què volen la tecnologia?

El primer que em ve al cap és: per a viure. I aquest viure el centraré en tres mirades: aprendre, lleure i comunicació.

I.1. Aprendre

Fa anys sentíem la frase "la informació és poder". I durant anys ens vam creure que aquesta informació era important. Avui ja no. La informació no és poder, sinó que hi és a tot arreu i hi és en excés. La mirada del segle XXI ja no està centrada en tenir informació, sinó en saber gestionar la informació. Hem passat de la persona que sap a la persona que busca, i tots sabem que ens els nostres llocs de feina cada cop més serà així.

Per tant l'educació canvia i ha de canviar (malgrat la resistència dels



professors) des d'un t'explico coses a un t'acompanyo en el descobriment de coses. I com a conseqüència és necessària una cultura digital: saber on buscar, com buscar i com gestionar aquesta informació.

Qualsevol petit treball o investigació que es proposin des de les aules pot ser respost des dels llibres en paper i des de les pantalles, sense que una mirada sigui millor que l'altra, són complementàries.

Per tant, la cultura digital forma part dels aprenentatges que els infants hauran de fer des del primer moment. A major cultura digital, més riquesa de recursos. I, de nou, sense que aquesta cultura hagi de matar el que podem aprendre al món real.

Què ens aporten les pantalles:

- Saber buscar,
- tenir criteri per incorporar el que hem buscat,
- conèixer eines que ens facilitin la feina.

Lectures associades:

- [Nuevas alfabetizaciones: lecturas en pantalla](#)
- [25 ways to develop 21st century thinkers](#)

I.2. Lleure

Mesurem els paràmetres del lleure en funció del que va ser el nostre lleure de petits i com nosaltres no teníem videojocs i els desconeixem, ens fan por. I aquesta por és social. Les frases sobre tot allò dolent dels videojocs s'estenen com la pólvora i les repetim: violència, addició, poca socialització. Però cap d'aquestes frases està suportada per una dada o un estudi.

Perquè quan ens anem als estudis, trobem tot el contrari. Els videojocs, per centrarnos en un dels problemes que més preocupen als pares de primària (i als d'infantil, perquè veuen que serà un problema futur), tenen beneficis d'aprenentatge en la resolució de problemes, en presa de decisions, en conceptes d'espai, de llengua, de matemàtiques...



I llavors venim amb la idea: d'acord, però els videojocs aïllen. I de nou tenim estudis que ens demostren el contrari. Però més enllà dels estudis, el problema molts cops és que usem els videojocs com a guarderies, com a llocs on l'infant estarà sol i tranquil i nosaltres podrem fer coses.

Ara li dono la volta i us proposo que pensem usos dels videojocs per ajudar a la socialització i al diàleg familiar i veurem que no té res diferent al que fem amb qualsevol altre tipus de joc:

- **Partides compartides** (anant en el mateix equip o en equips contraris). De la mateixa manera que farem jocs de taula, que sortirem a jugar al parc, podem trobar estones per compartir un videojoc i parlar sobre ell. Podem crear clans, grups, partides on anem junts i d'altres on ens oposem. Només cal buscar el joc ideal per fer-ho, o crear l'estructura competitiva ideal.
- **Qui té el millor rànquing?** I si no trobem la manera de jugar junts, al mateix moment, podem provar de jugar en moments separats però "picar-nos" a veure qui ha aconseguit la millor puntuació.
- **El pare ajuda a descobrir un videojoc al fill i a l'inrevés.** De la mateixa manera que fem amb els llibres, amb les jocs de taula, amb el cinema o amb les joguines, deixem que els videojocs formin part de la cultura de transmissió, d'allò que descobrim i que després expliquem o deixem que ens expliquin.

Per acabar, pensem que ens aporten els videojocs. Múltiple elecció, narrativa, experiència artística àmplia (música, text, gràfics), assaig i error...

Què ens aporten les pantalles:

- Narrativa
- Presa de decisions
- Experiència artística
- Assaig i error

Lectures associades:

- [Aprender jugando: un vínculo mucho más fuerte de lo que pensamos](#)
- [Si és dolent t'ho recomano. Steven Johnson. La Campana.](#)
- [Los videojuegos dentro del proceso de socialización](#)
- [Los videojuegos como herramienta de aprendizaje y diversión. El comecocos.](#)
- [Guia de videojuegos](#)
- [Qui posa les regles del joc?](#)

1.3. Comunicació

Un dels problemes de les pantalles és la vessant social: els adolescents i joves es “pengen” al facebook, al whatsapp, a l’snapchat, i a tres mil propostes que sortiran en els propers anys. El primer que m’agradaria destacar és que em sembla un fet curiós perquè fa uns anys dèiem el contrari, que les pantalles aïllaven.

El problema no és de la xarxa, és de l’ús que li donem. I no és de l’ús, és de les normes de comportament que hi associem. Us explicaré un truc que jo utilitzo: quan la meua mirada d’immigrant digital fa que no estigui tranquil amb el que estan fent, em pregunto si els deixaria fer el mateix amb un llibre o xerrant amb els amics per telèfon (unes tecnologies amb les què els adults ens hi trobem ben còmodes). Amb les xarxes socials no hem de permetre res que no permetríem amb llegir o amb estar amb els amics.

Permetríem que els nostres fills estiguessin dinant i parlant per telèfon amb els amics? Permetríem que en una reunió familiar segués amb un llibre i passés de la resta? I que es passés tot el dia tancat a la seva habitació llegint? I que no es veiés amb els amics i només parlés per telèfon?



Així que, de la mateixa manera que els jocs durant les campanyes de Nadal són una gran oportunitat de reflexionar sobre el paper que tenim com a consumidors, totes les xarxes socials són una gran oportunitat per parlar sobre els usos socials que tenim com a família. I evidentment aquí també hi podem posar altres reflexions sobre privacitat de les nostres dades i què estem dient de nosaltres mateixos quan pengem fotografies o comentaris.

Què ens aporten les pantalles:

- Reflexió sobre els comportaments que tenim com a famílies
- Reflexió sobre privacitat i sobre la nostra imatge

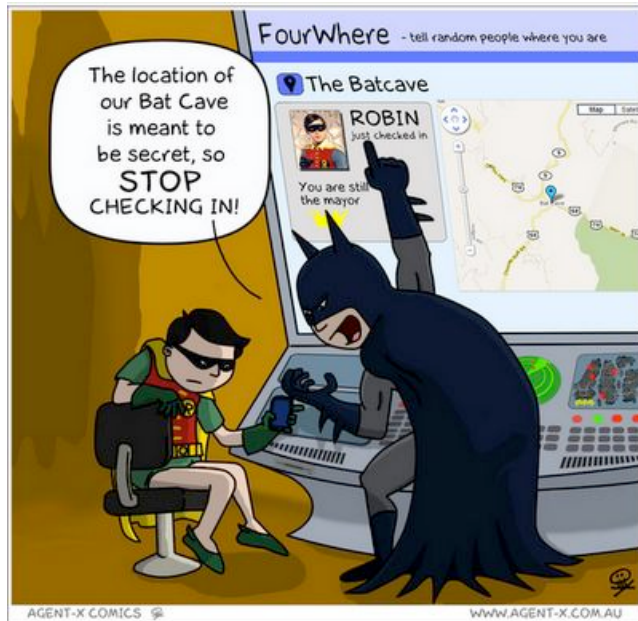
Lectures associades:

- [Secció Internet del Via Lliure. Genís Roca. 23/11/13](#)

2. Tenen molts perills?

Qualsevol pare de qualsevol època deu haver pensat que el seu entorn és perillós. De petit la meva mare tenia por que em segrestessin, que em donessin droga a la sortida de l'escola, que algun desconegut m'ensenyés coses que no calia veure. Però al final l'únic que tenien era la confiança que m'havien donat les eines per no fer cas a qui no tocava i per no voler experimentar amb el que no calia.

I amb les tecnologies estem en el mateix cas: hem de donar les eines perquè sàpiguen usar-les correctament:



- no parlis amb desconeguts: oi que no parlaries amb algú que se t'apropés al carrer? doncs a la xarxa has de fer el mateix.
- no facis a la xarxa res que no faries al carrer: posaries fotos teves perquè les veiés tothom? i deixaries les claus de casa i marxaries? o diries a un grup de lladres que ets fora una setmana?
- sigues segur a la xarxa, protegeix els teus comptes.
- i si t'has equivocat, sóc aquí. I és que el més important és que sàpiguen que si han fet alguna cosa malament, trobarem plegats la solució.

Però, com passa amb tot el que s'ha comentat fins ara, per tal de ser orientadors hem de conèixer com funcionen les xarxes i provar-les amb la mirada de com podem ajudar.

En aquest sentit, proposo seguir l'estratègia d'en Genís Roca de buscar informació sobre els teus fills a la xarxa i assegurar-se que no es troba res (la trobareu descrita a l'entrevista que es referencia a l'apartat anterior).

Què ens aporten les pantalles'

- Donar eines als nostres fills sobre com relacionar-se amb el món
- Aprendre a confiar

ALL DIGITAL CITIZENS

PROTECT • PRIVATE INFORMATION

for themselves
and others.

• RESPECT THEMSELVES AND OTHERS

in online communities.

STAY SAFE • ONLINE

by listening to
their gut feelings.

STAND UP TO • CYBERBULLYING

when they
see it happening.

• BALANCE THE TIME

they spend using
media and doing
other activities.

For information and resources about digital citizenship,
visit www.commonsense.org/educators.

common sense
media

Per tenir criteri:

- [Com parlar als joves sobre els perills d'internet](#)
- [Tu sentido común: aprende a usarlo](#)
- [Protégeles](#)

3. I jo quin paper hi jugo?

De fet aquest és el centre de tot el que hem comentat fins ara. Ens fa por allò que desconeixem. I, per una altra banda, quan els infants arriben a l'adolescència, s'afegeix un altre problema: no som referents en tecnologia i el seu ús (malgrat que siguem molt tecnològics, ells sempre acabaran veient que hi ha un ús que nosaltres no li donem i que no els entenem).

De nou l'interrogant ens pesa tant que difumina la mirada. Al final el que interessa és que fem de pares i mares i no de referents tecnològics. Per tant "la nostra feina" haurà de ser posar límits i normes de convivència. I buscar-los aquelles persones que els poden fer de referents: mitjans de comunicació, vídeos, imatges. D'aquesta forma fem un doble paper important: som catalitzadors dels seus aprenentatges alhora que no oblidem que estem fent una feina important: donar criteri.

Què ens aporten les pantalles:

- Obren la mirada al món

Per tenir criteri:

- [Generació digital \(ràdio i tele\)](#)
- [Blog de cultura digital del Departament de cultura](#)
- [Internet segura](#)



4. Enllaços per voltar una estona

El món digital no para de moure's, les idees creixen, d'altres desapareixen i allò que avui és veritat, demà ja no ens aporta informació. Per aquest motiu, de la mateixa manera que els passa als nostres fills, ens cal algú que ens aportï criteri.

En els enllaços anteriors heu pogut trobar moltes propostes amb “teoria” sobre el tema. Aquesta tria d'enllaços no són teòrics, són idees concretes que podeu investigar, descobrir i compartir. Cada enllaç és una porta: remeneu els webs, visiteu-los sovint i aneu provant les novetats que ofereixen.

- [Petits clicks](#)
- [Nice tales](#)
- [Apps en català](#)
- [Orisinal](#)
- [Apps mama](#)
- [Wwwhats new?](#)
- [Aplicacions perquè infants aprenguin a programar](#)
- [Aprender jugando](#)
- [Illustrum](#)
- [Aplicacions per aprendre anglès](#)
- [Duolingo](#)
- [Pequetablet](#)