



# Materia optativa de diseño propio de centro: uso ético y adecuado de las nuevas tecnologías

Autor: Isidro José Pacheco Carrión

Tipo de tesis: Tesis doctoral

Directoras: Rocío Fernández Piqueras y Soledad Gómez García

Departamento: Servicio de E-learning y Nuevas Tecnologías

Universidad: Universidad Católica de Valencia «San Vicente Mártir»

Programa: Doctorado en Ciencias del Matrimonio y Familia

Fecha de presentación: 14 de febrero de 2014

Fecha de recepción: noviembre 2014 • Aceptado: enero 2015

El mundo de la adolescencia no se ordena hoy de la misma manera que hace décadas. Influyen, entre otros factores, las tecnologías disponibles, que son bastante distintas, dado el acelerado ritmo de cambio tecnológico de los últimos años.

Esta aceleración tecnológica ha aumentado la brecha digital entre las generaciones, es decir, entre padres e hijos, al menos en algunos aspectos. Los adolescentes han ido creciendo mientras hacían uso de tecnologías que sus padres han empezado a conocer como adultos y, por tanto, las viven con mucho menos entusiasmo que sus hijos.

La distancia tecnológica, que es clara en los ordenadores, lo es aún más en tecnologías más recientes, como los teléfonos móviles, internet, las videoconsolas, las redes sociales... Así, por ejemplo, la inmensa mayoría de los padres no han jugado nunca con una videoconsola, y para muchos que lo han hecho, la razón ha sido el intentar aproximarse algo al mundo de sus hijos.

La regulación que permita la protección de los menores, de los peligros que puede ocasionar un mal uso de estas nuevas tecnologías, plantea nuevos retos legales en el ámbito mercantil, de las telecomunicaciones, de la educación, etc., que es necesario resolver.

El propósito de esta investigación es divulgar la necesidad de que, en el sistema educativo español, es necesaria la creación de una materia específica que enseñe a utilizar de forma idónea las nuevas tecnologías, de las que los jóvenes son grandes consumidores.

A lo largo de la tesis, se describen de forma detallada los hábitos y los usos que los jóvenes hacen de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a través de diversos estudios que hacen referencia, sobre todo, al consumo de internet, teléfonos móviles y videoconsolas.

La necesidad de incorporar en el currículo educativo una materia cuya finalidad sea educar en las TIC se justifica a través de varias vías: en primer lugar, se realizaron entrevistas con expertos relacionados con el mundo escolar y la seguridad tecnológica. También se hizo un estudio del currículum de la materia de Informática, en principio destinada a tratar los asuntos relacionados con las nuevas tecnologías, tanto en Europa como en España y de forma exhaustiva en la Comunidad Valenciana, que será el lugar para el que se creará dicha materia. Se exponen las observaciones y las entrevistas que a lo largo de una década he obtenido de mis propios alumnos, cuyas edades se sitúan en torno a los 16 años, en relación con el uso que hacen de sus pantallas. Por último, se presentan los resultados de una

encuesta pasada a los alumnos de tercer curso de educación secundaria obligatoria de dos institutos de la ciudad de Valencia, ya que la materia que se propone, por condiciones legislativas, será creada para este curso académico.

En la investigación, se plantea la necesidad de crear una materia en la que primen los contenidos que faciliten la alfabetización digital desde el *saber ser*, frente al *saber hacer*, obviando los contenidos puramente instrumentales, para dar paso a los contenidos que faciliten un pensamiento crítico frente a las formas de actuar que adoptan los menores ante sus pantallas, ofreciendo recomendaciones y pautas de actuación adecuadas para que su experiencia tecnológica sea enriquecedora y se minimicen los riesgos.

Se presenta pues una materia que ayude a prevenir y, en su caso, a poner remedio a posibles problemas tecnológicos que aparezcan o padezcan los menores, así como la promoción de herramientas que minimicen y los protejan frente a posibles riesgos externos cuando interactúan con sus dispositivos.

Obviamente se considera que sería necesario que esta materia se implantara de forma obligatoria en las escuelas. No obstante, para la Comunidad Valenciana, se facilita la posibilidad de proponer materias optativas de diseño propio de centro para el tercer curso de educación secundaria obligatoria, en aquellos institutos en los que se imparta formación profesional relacionada con dicha materia. Para ello, se deberá proponer a la Administración una memoria que conste de los siguientes apartados:

- Criterios que justifiquen la selección de la materia.
- Currículo de la materia, que conste al menos de los siguientes apartados: introducción, contribución a la adquisición de las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación.
- Materiales y medios didácticos de los que se dispone para el desarrollo de la materia propuesta.

Por ello la materia diseñada en esta tesis se realiza siguiendo los apartados que exige la Administración, y además, se han añadido la metodología didáctica y los instrumentos de evaluación. La materia propuesta consta de 16 unidades didácticas que forman parte de los siguientes bloques temáticos:

1. Aplicaciones peligrosas, fraudes y recomendaciones que se deben adoptar al usar internet, teléfonos móviles inteligentes (*smartphones*) y videojuegos.
2. Herramientas y aplicaciones que permiten proteger los dispositivos más utilizados: ordenador personal, teléfono móvil y videoconsolas.
3. Riesgos, consecuencias y recomendaciones que se deben adoptar frente a comportamientos inadecuados en internet, teléfonos móviles y videoconsolas: adicción, acceso a contenidos inapropiados, *ciberbullying*, *grooming*, etc.
4. Riesgos, consecuencias y pautas de actuación positivas que se deben adoptar frente a las redes sociales.
5. Organismos y líneas de denuncia a las que recurrir en caso de problemas con las nuevas tecnologías.