

L'educació davant la societat digital

José Luís Rodríguez Illera

Presentació

Els articles reunits en aquest monogràfic, que és una iniciativa conjunta de la revista *Temps d'Educació* i de la revista en línia *Interactive Educational Multimedia*, reflexionen sobre les conseqüències educatives de la societat digital.¹ És veritat que se n'ha escrit molt, i que és només el principi dels canvis que s'estan produint: comparats a vegades amb la impremta i altres vegades amb la pròpia escriptura, molts autors acostumen a situar la revolució digital per damunt de totes les altres revolucions tecnològiques. Al costat d'aquestes tecnofílies, en determinats moments completament acrítiques, la reflexió que qüestiona els canvis ha anat minvant progressivament davant l'avenç generalitzat de les telecomunicacions i de la informàtica, potser com a resultat d'un sentiment d'inevitabilitat. Afortunadament no és el cas dels articles reunits per a aquest monogràfic que incorpora diferents treballs d'un alt contingut.

En primer lloc, nosaltres mateixos revisem la noció d'alfabetització digital i la situem en el context dels canvis que han esdevingut a la idea mateixa d'alfabetització, i analitzant breument un exemple aparentment clar com és el caràcter multimedial dels continguts digitals.

A continuació, Carles Monereo es planteja en què consistiria una ment virtual, nascuda ja en l'era digital i completament *nativa* cap a les tecnologies, per mostrar-nos el seu gran nombre de deficiències i problemes. Després, argumenta per les necessitats i ajudes educatives que hauriem d'oferir als estudiants, actuals i futurs, que tindran entorns tecnològics molt avançats.

Més endavant, Lalueza, Brià, Crespo, Sánchez i Luque porten a terme una exposició sistemàtica del projecte Cinquena Dimensió de M. Cole i

(1) La traducció d'aquests articles al català ha estat realitzada per Marc Fuertes, membre del GREAM a qui agraïm la seva valuosa col·laboració.

el seu equip, que s'ha anat estenent a diversos països, i que destaca els punts fonamentals d'una aproximació sociocultural a l'ús de la tecnologia en contextos educatius.

Per últim, Escofet i Rubio fan una anàlisi crítica de les conseqüències que els videojocs tenen sobre la construcció de la identitat de gènere, analitzant primer detalladament la situació teòrica i les múltiples interpretacions, i després mitjançant un estudi empíric.

Creiem que els articles reflecteixen, globalment, un elevat grau de problematització sobre els efectes de les tecnologies digitals, tant en l'educació com en la vida quotidiana en el seu conjunt: en algun cas portant les comparacions al límit, com en la idea de ment virtual, en altres analitzant el que és aparentment més concret, les diferències de gènere, expressades com a públic i com a continguts dels videojocs.