

Gewerc, A. y Martínez-Piñeiro, E. (coords.) (2019). *Competencia digital y preadolescencia. Los desafíos de la e-inclusión*. Madrid: Editorial Síntesis. ISBN: 978-84-9171-381-4. 154 páginas.

Competencia digital y preadolescencia. Los desafíos de la e-inclusión, coordinado por Adriana Gewerc y Esther Martínez-Piñeiro, se enmarca en el campo de los estudios de tecnología educativa, en concreto, en esta obra se analiza la competencia digital (CD) del alumnado del último curso de la educación primaria. El libro, publicado por la editorial Síntesis, es el colofón del proyecto de investigación CDEPI: CD en estudiantes de educación obligatoria: entornos socio-familiares, procesos de apropiación y propuestas de e-inclusión, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad y en el que participan las comunidades autónomas de Galicia y Madrid.

La obra se compone de siete capítulos, comenzando por una introducción en la que se aborda el marco teórico y la metodología empleada en la investigación. A continuación, los siguientes cinco capítulos recogen cada uno de los estudios de caso realizados para, finalmente, acabar el libro con un capítulo a modo de conclusiones y reflexiones.

En el capítulo que abre la obra, «Competencia digital e inclusión social: cuando las condiciones socioculturales se imponen», firmado por Adriana Gewerc y Fernando Fraga, se manifiesta la necesidad de ahondar en la brecha digital «relativa a los modelos culturales de apropiación de la tecnología y de las habilidades y competencias que se ponen en juego en función de los diferentes entornos socioculturales» (p. 20). Se opta por una metodología cualitativa a través de un estudio de casos múltiple con niños y niñas de Galicia y Madrid y se emplean diferentes instrumentos (entrevistas, grabaciones, diarios, observación del uso de ordenadores, tabletas, móviles, etc.), todo ello impregnado de los constructos teóricos de Pierre Bourdieu y las relaciones entre competencia digital, *habitus*, campo y capital cultural.

«Del búnker a YouTube: los escenarios de la competencia digital de Jaime», escrito por Esther Vila y Eulogio Pernas, relata la vida de Jaime, un niño de 6º de Primaria que vive en Galicia y que presenta TDAH y dificultades en el aprendizaje. En su hogar cuenta con diferentes dispositivos destinados al ocio y los videojuegos son su gran pasión (afición que comparte con su padre). Pasa las tardes en su habitación, denominada «búnker» por su madre, quién a su vez afirma que los videojuegos suponen una oportunidad para su hijo porque logran mantenerlo concentrado y tranquilo. Jaime también utiliza YouTube en su tiempo de ocio, sigue a *youtubers* que comparten sus partidas en los videojuegos y él mismo tiene un canal propio en el que sube contenido. Se aprecia como el desarrollo de su CD está muy vinculado al ocio y cómo aprende por imitación del comportamiento de un adulto, su padre.

Esther Martínez-Piñeiro y M^a Helena Zapico-Barbeito, en «Interpretando la competencia digital de Lucía y Catarina: entre acordes de familia y amistades», se acercan al día a día de dos hermanas gemelas a las que le apasiona la música y cuya familia fomenta todo tipo de actividades culturales. Están habituadas al uso del ordenador desde pequeñas pero no tienen móvil ya que en su casa existen normas con respecto a la utilización de los dispositivos.

Además, no usan las TIC para comunicarse con su círculo de amistades y las redes sociales no son relevantes en su vida diaria. En el desarrollo de la CD las dos hermanas se apoyan resolviendo las dudas que surgen y la dimensión informacional e instrumental prima sobre la comunicacional y de seguridad que apenas tiene cabida.

En el capítulo «Bieito: ¿competente digital? Una responsabilidad de todos y de nadie», Fernando Fraga-Varela y Ana Rodríguez-Groba relatan el caso de Bieito, un niño que proviene de un contexto social y económico difícil que vive con sus abuelos y hermanos. La televisión, el móvil y la consola son los tres dispositivos que utiliza y que ha adquirido por «herencia digital». El nivel de CD de Bieito es bajo y, aunque el sistema escolar podría tener la oportunidad de compensar los déficits familiares, en esta realidad no se produce. La excesiva burocracia, la escasa presencia de la CD en las evaluaciones internacionales y la preocupación por los resultados y el desempeño, podrían ser en palabras de los autores algunos de los impedimentos que diluyen la posibilidad de que la escuela fortalezca la CD de Bieito.

«Norali: entre el terror a las tecnologías digitales en casa y su deseabilidad en el colegio» es el quinto capítulo escrito por Rosa Esteban, Ada Freitas, Moussa Boumadan, Carmen Andrés, Joaquín Paredes-Labra y Pablo Sánchez-Antolín. Relatan la historia de Norali, una preadolescente que utiliza microordenadores en el colegio y en su hogar cuenta con muchos dispositivos aunque no muestra demasiado interés en ellos. Tras sufrir un episodio de engaño pederasta, sus padres están preocupados por la seguridad en internet y la participación en redes sociales, motivo por el que ejercen un control parental intensivo. La familia considera que la CD va a ser un elemento crucial e imprescindible en el futuro de sus hijas de modo que, en palabras de los autores, «la valoración o consideración de las TIC es un péndulo que va del terror de las TIC en casa, como un espacio temido por los padres, a la deseabilidad de las TIC en la vida futura y la escuela» (p. 113).

El sexto capítulo, firmado por Adriana Gewerc y Almudena Alonso-Ferreiro con el título «¿Jugamos al Clash Royale? Videojuegos y desarrollo de la competencia digital», muestra cómo dos hermanos gemelos trabajan la CD a través del videojuego Clash Royale. En palabras de las autoras, «se apropian de los videojuegos como aparato cultural que les permite desarrollar determinadas prácticas que involucran procesos de alfabetización digital, teniendo en cuenta las disposiciones sociales que orientan esas apropiaciones» (p. 119). Frente a la adicción o los valores y contenidos inapropiados que transmiten ciertos videojuegos, Gewerc y Alonso-Ferreiro identifican potencialidades como el crecimiento cognitivo, la resolución de problemas, la interacción con otras personas a través de sus identidades virtuales o el desarrollo de habilidades transmedia.

Finalmente, «Competencia digital y «new literacies» de jóvenes preadolescentes: diversidad en la apropiación», escrito por Boris Vázquez-Calvo y Uxía Fernández-Regueira, es el último capítulo y en él se incide en una de las principales ideas que está presente a lo largo de todo el libro: «la competencia digital no se materializa de la misma manera ni con la misma intensidad en contextos escolares que en contextos de ocio, y depende, en gran parte, del capital económico, social y cultural invertido» (p. 135). Se ofrece una recapitulación de los casos a la

vez que se reflexiona sobre la CD y *new literacies* y la necesidad de acercar estas posturas. Por último, se sintetizan las líneas argumentales recurrentes en los estudios de caso, destacando el videojuego como ocio por antonomasia, el vídeo como práctica letrada en auge, la desconexión entre el ocio y escuela y entre el aprendizaje en contextos de ocio y en el contexto escolar y la presión que el currículo y las leyes educativas ejercen sobre la escuela.

La lectura de esta obra es muy necesaria en un contexto en el que las tecnologías impregnan el día a día de los preadolescentes ya que ayuda a resolver interrogantes a la vez que formula otras inquietudes o controversias también necesarias para continuar investigando y entendiendo las relaciones entre la sociedad, la escuela y la tecnología.

Antía Cores Torres

Universidade de Santiago de Compostela

antia.cores.torres@usc.es