

# Pedagogía para la Alfabetización Digital de Personas Mayores Mediante Propuestas Analógicas Basadas en el Juego

## Pedagogy for the Old People Digital Literacy by Analogical Proposal Based on the Game

Miguel Ranilla Rodríguez

Universidad Complutense de Madrid, España

La presente comunicación quiere mostrarnos una pedagogía desarrollada en el MediaLab Prado de Madrid, a lo largo de 4 meses en los cuales, se presentó una propuesta pedagógica llamada: Mayores en Juego y que consistía en alfabetizar a las personas mayores de los centros de la zona Centro de Madrid. Esta pedagogía quiere enseñar la contemporaneidad digital desde dinámicas analógicas, es decir, usando los conocimientos previos de los participantes, y recuperando las estrategias de los juegos clásicos que las personas mayores conocen y por consiguiente, partir de premisas relacionadas con el empoderamiento para encontrar nuevas vías conceptuales orientadas a lo didáctico y a la alfabetización digital. Entender el mundo actual asumiendo la socialización digital que nos une; encontrar la comunión de las personas mayores con el mundo y generar una propuesta de reconocimiento social en contra del aislamiento social que muchas de estas personas sufren. Un proyecto de humanización de lo pedagógico.

**Descriptor:** Cultura digital, Mayores, Arte analógico, Juego.

The current communication wants to show a pedagogy developed in MediaLab Prado in Madrid during 4 months, when it was presented a pedagogical proposal called: adults in game and it consisted of teaching to read and write old people in the centre area of Madrid. This pedagogy wants to show the digital contemporaneous since analogical dynamics, it means, using the previous knowledge of the participants and recovering the strategy of classical game which old people and starting with the premise related to empowering to find new conceptual ways pointing to educational and digital literacy. Understanding the current world assuming the digital socialization which joins us together, finding the communication between old people in the world and generate a proposal of social recognition against the social isolation which many of these people suffer. A project of making more pedagogy more human.

**Keywords:** Digital culture, Old people, Analogical art, Game.

## Introducción y contextualización

La vida cotidiana del ahora gira y parece ir por delante nuestro (Bauman, 2007) aunque muchos no lo queramos, pertenecemos al entorno a la tecnología y la “sociabilización digital”. Muchas de nuestras actividades cotidianas giran alrededor de las máquinas y dispositivos de muchas clases. En esta transición del lugar del conocimiento, parte del sector de gente mayor se ha quedado atrás (Lipovetsky, 2003). El miedo a la no comprensión del nuevo funcionamiento del mundo aboca en ocasiones a tener que prescindir del uso de esta nueva realidad, que en muchos de los casos, beneficiaría sus posibilidades comunicativas —en interacción propia y directa con el mundo y con Otros sufragando posibles situaciones relacionadas con la individualidad (Beck, Giddens y Lash, 1997) y la soledad (Elías, 1989). Es

por ello, que se presentó en 2014, en el MediaLab Prado de Madrid, un proyecto que entendía que se debían cubrir éstas necesidades.

Desde este punto de partida, se quiso acceder al lugar del conocimiento de éstas personas desde lo familiar, volcando nuestra concepción de estrategia didáctica en estar basado en los juegos que esas personas desde jóvenes conocían, como decía Baudrillard (1978), «la vida es un decorado en movimiento», la esencia de ciertas cosas se mantiene; acercando por tanto dinámicas estructurales pedagógicas de procedimientos que entendieran queríamos insuflar los nuevos conocimientos tecnocráticos, todo, basado en su recreación análoga conceptual. Según palabras de Loris Malaguzzi (2001): «las cosas de los niños y para los niños se aprenden sólo con los niños (p.14)». Y si tenemos en cuenta que en muchas de las actitudes/aptitudes de la gente mayor, las cosas para mayores se aprenden sólo con mayores. Es decir, evitar construir una pedagogía que se base simplemente en lo explicativo, intentando, en el caso de lo digital, hacer –según palabras de Maldonado (1998)- de lo técnico un objeto de reflexión (p. 199).

José Luis Brea (2007), define el contexto de esta reeducación digital como Cultura RAM: “Cultura RAM significa: que la energía simbólica que moviliza la cultura está empezando a dejar de tener un carácter primordialmente rememorante, recuperador, para derivarse a una dirección productiva, relacional” (p. 13).

## Desarrollo de la experiencia

Es por ello que en el proyecto decidimos dividir en tres Modos la estructura pedagógica en aras de la alfabetización digital: a) la sintaxis, b) la gramática, c) la narrativa.

La Sintaxis, como punto de partida, quiere establecer las bases de los conceptos elementales y terminológicos. Las sesiones comenzaban con un juego similar al *Póker Indio* pero con cartas con conceptos relacionados con la cultura digital y en donde las adivinanzas –de las cartas del otro- buscaban reconstruir y familiarizar a los participantes con los elementos básicos. Un punto de partida entre significados y significantes.

La Gramática; la idea prístina partía de generar desde el juego análogo que los participantes conocieran. Para ello, se diseñó una variación del concepto de la baraja de cartas, para recrear juegos como el Chinchón, el tute, la brisca, etc. juegos que todos los participantes conocían y que no sirvió para generar una estrategia de *entertainment* para incluir en los palos u figuras de la baraja misma, todos los conceptos relacionados con la cultura digital (router, wifi, etc.). Con la misma dinámica *del juego familiarizado* se re-crearon otros juegos, como el dominó<sup>1</sup> (del concepto navegar y lo táctil), peonza (rizoma conceptual), las chapas (la linealidad), canicas (los nodos y lo relacional), la gallinita ciega (encontrar), los chinos y veo-veo (adivinar), el corro de la patata y pase misí (concepto grupal y redes sociales), el escondite (*passwords*), buscar pareja (asociaciones e interacción), etc. en definitiva, la comunión entre lo artístico y lo lúdico, lo pedagógico y lo terapéutico en pro de mostrar y afianzar en los participantes la gramática digital.

Finalmente, el nivel Narrativo que, previamente asumidos los conceptos básicos del lenguaje digital, pone en práctica y entendimiento la *aplicabilidad* de los pasos anteriores y por ende,

---

<sup>1</sup> Imagen de los protagonistas jugando al dominó. Recuperado de: <http://mayoresenjuego.blogspot.com.es/2015/11/arrancamos-nuestro-blog.html>

explica los funcionamientos de ciertos sistemas de comunicación y de interacción digital pero prioritariamente, dando protagonismo siempre a la conceptualización desde lo analógico. En varias de las sesiones, se merendaba/comía sobre un mantel de papel y se dibujaba mientras – como algo casi podríamos decir: costumbrista–, al final, con los dibujos resultantes, nos dedicábamos a que cada cual los uniera conceptualmente a su antojo. Ergo, con los elementos representados podíamos inventar historias, éstas, nos servían como medio para explicar en qué manera funciona estructuralmente una búsqueda internauta, y en qué forma los metarrelatos se construyen, en un mundo en que la información es la economía y el capital social. De esta manera, mediante dinámicas similares, divertidas y atractivas, se pudieron explicar los mecanismos de funcionamiento de muchos de los programas y aplicaciones de ordenadores y móviles.

Una vez entendidas las dinámicas, aplicábamos los conocimientos adquiridos, sintaxis, gramática y narración al uso propio de los dispositivos y programas. Los adultos pudieron usar entendiendo muchas de las aplicaciones que hoy por hoy se usan: Whatsapp, Skype, Messenger, Twitter, Facebook, etc. Herramientas para la alfabetización digital y sociabilización con amigos y seres queridos. Una verdadera forma de Compartir.

## Conclusiones

Se pudo comprobar que supuso un desarrollo cognitivo importante para muchos de ellos. Especialmente se hizo un progreso muy notable en la sociabilización (por medio de las redes sociales y programas relacionados con la comunicación) de los participantes.

El proyecto tuvo como cierre la charla<sup>1</sup> que ofreció el MediaLab Prado de Madrid el 17 de Diciembre de 2016, a cargo de Beatriz Rincón Arranz, explicando los pormenores y los resultados del proyecto.

A día de hoy sigue en uso una plataforma creada por el proyecto y los participantes, en que se pueden contenidos/juegos/instrucciones y un blog en el que se cargaban las experiencias del proyecto amén de las vivencias del mismo.

La conclusión del proyecto es la re-creación de una pedagogía colaborativa, afable, comunicacional y comunicativa, un banco del conocimiento pensado en lo cercano y en lo sublime de lo que mundano y que tiene como fin acercar a las personas entre sí a la vez de poder alfabetizarse en lo contemporáneo.

## Referencias

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Brea, J. L. (2007). *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Beck, U., Giddens, A. y Lash, S. (1997). *Modernización reflexiva*. Madrid: Alianza.
- Domenech, A. (1989). *De la ética a la política. De la razón erótica a la razón inerte*. Barcelona: Crítica.

---

<sup>1</sup> Recuperado de: <https://vimeo.com/155097816>

- Elias, N. (1989). *La soledad de los moribundos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Maldonado, T. (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós.
- Maldonado, T. (2007). *Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*.  
Barcelona: Gedisa.
- Lipovetsky, G. (2003). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.