

Zapping informático, un mal entre usuarios de internet

Gutiérrez Ruiz, Niza del Consuelo

2014

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/1467>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Zapping informático: un mal entre usuarios de internet.

Ante un título o imagen atractiva presentada a través de la Web, la respuesta inmediata es el *clic*, seguida de la revisión parcial de su contenido o simplemente la mirada se dirige a lo que nos interesa. Acto continuo, encontrarse con algo más que pueda atraer nuestra atención y repetir la misma acción.

El *zapping informático* hace referencia a la conducta compulsiva consistente en saltar de una a otra información sin llegar a procesarla de manera adecuada. Esta acción es muy común entre los usuarios de internet y puede incluir la opción *copiar-pegar*, compartir y retuitear a través de las redes sociales, sin al menos revisar y/o analizar su contenido.

Esta acción puede tener sus consecuencias en el ámbito educativo, particularmente en modalidades *e-learning* (totalmente virtual) y *b-learning* (combinación entre lo presencial y lo virtual), ya que la interacción es prácticamente en internet. Algunos usuarios suelen *acceder-entregar tarea-salir*, dejando en segundo plano las instrucciones, sugerencia de materiales y aportaciones para el resto del grupo al que pertenece, alterando la dinámica establecida. Participar en estas modalidades demanda dominio de lectura y escritura en *entornos y comunidades virtuales*; denominado como *alfabetización digital*.

Algunas consideraciones para no caer en la conducta:

- Observa la imagen o texto antes de dar *clic* ¿Realmente te interesa?
- Indaga el sitio web, ¿Qué ofrece? ¿Es útil?
- Verifica la información ¿Es actual? ¿Es relevante compartirla?

En ambientes educativos:

- Explora instrucciones. ¿Qué tendrás que hacer?
- Identifica fechas de entrega. ¿Cuánto tiempo tendrás para hacerlo?
- Consulta material e información general. ¿Fortalece tu dinámica y calidad de trabajo?

El exceso de *zapping informático* puede afectar el proceso de aprendizaje, incluso en prácticas solicitadas en aula. Sea cual sea el contexto, hay que ser responsables y conscientes en su aplicación, ya que también contribuye al desarrollo de la *cultura virtual* entre los usuarios.

Niza Gutiérrez Ruiz