

Algunos rasgos del estudiante universitario en la era digital

Fernando Escobar Zúñiga

Correo: fer@iteso.mx

RESUMEN

Los jóvenes están cambiando, en especial a partir de su interacción con las tecnologías. Este artículo revisa diversas fuentes, entre ellas varias investigaciones latinoamericanas, para identificar algunas características de los jóvenes, en particular de los estudiantes universitarios, y plantear algunas propuestas sobre el rol del educador y su práctica docente en el marco de este nuevo entorno.

Palabras clave: redes sociales, multitareas, conectividad, inmediatez, dispositivos, interactividad.

ABSTRACT

Our students are changing, specially due to their interaction with the information and communication technologies. The article is a reviewing of different sources, among them several Latin American research, to identify some characteristics of young people, in particular university students, and raises some proposals about the role of the teacher under this new environment.

Keywords: social networks, multitask, conectivity, immediacy, gadgets, interactivity.



Introducción

Muchos cambios están ocurriendo en nuestro entorno, algunos propiciados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las actividades humanas. Las instituciones educativas, por ejemplo, las han incorporado como un objeto de estudio o para dar apoyo a las viejas prácticas. Las TIC son herramientas, recursos, pero, como todos los artefactos con los que interactuamos, afectan no sólo nuestras actividades, sino nuestra concepción del entorno, las relaciones, la comunicación y el entretenimiento. A su vez, esta interacción transforma a la persona. De acuerdo con el enfoque

educativo socio-cultural,¹ el individuo se constituye, se forma a partir de las prácticas sociales que incluyen la interacción con los artefactos culturales. Es obvio que esta transformación alcanza a los jóvenes con quienes pretendemos realizar nuestra acción educativa —formal o informal—; por lo tanto, es indispensable saber quiénes y cómo son.

El entorno, los desafíos

El impulso a los nuevos enfoques educativos va de la mano con los desafíos que enfrenta la humanidad en esta nueva era (Pérez Gómez, 2011). Las tecnologías son a un tiempo causa y alternativa, claves para el

manejo de la información y también para impulsar el desarrollo de nuevas habilidades. Observamos, de hecho, cómo niños y jóvenes aprenden a través de su interacción con los medios de comunicación y las tecnologías, en un uso independiente, al margen de la escuela (Escobar, 2011: 2). Sartori, a través de su ensayo *Homo videns* (1998), postula y manifiesta su preocupación por esta separación cada vez más notable entre el aprendizaje escolarizado y el informal a través de los medios. Según algunos, este último parece ser incluso más significativo que el primero (Sagástegui, 2002).

No es posible entender ni hablar del perfil del nuevo alumno sin esta mirada al entorno en que se desarrolla y actúa. Aun cuando no podemos aceptar un determinismo ambiente sobre las personas, tampoco podemos negar que las afecta.

Es necesario hacer una precisión en este punto. Cada vez que se habla de estos fenómenos parece decirse que la presencia de la tecnología y sus implicaciones son universales. Sin duda, la tecnología está afectando a la mayor parte de la humanidad, directa o indirectamente, pero debe reconocerse que un gran número de personas no tiene acceso a muchas tecnologías, y esto, paradójicamente, se convierte en la primera afectación sobre su desarrollo como personas, ya que las margina de una serie de hechos, informaciones y recursos; en suma, de posibilidades.

A pesar de los esfuerzos realizados por distintos gobiernos e iniciativas de origen muy diverso, la brecha digital existe.² Más aún, tiende a ampliarse en ciertos sentidos. Según Ferrés (2008: 34-37), el problema no se reduce al acceso: el dominio de los medios y sus códigos convierte a algunos en productores de mensajes y contenidos frente a una gran mayoría que es básicamente consumidora.

Según el informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2015: 2),³ la brecha de acceso a internet está correlacionada con el ingreso, el género, la edad, la educación y la ubicación geográfica (rural/urbana). Si en efecto se cree en la potencialidad de estas tecnologías para impulsar el desarrollo personal y social, es claro que hay una enorme tarea por hacer tan sólo en el tema del acceso.

Los jóvenes universitarios: algunos rasgos

Si bien los jóvenes de muchas partes del orbe, sobre todo los de ciertas zonas urbanas, comparten numerosas características entre sí, también tienen diferencias importantes. En esta descripción de atributos privilegio el reporte del proyecto “Monitor de cultura juvenil” de la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina (Ausjal) realizado con jóvenes de trece universidades latinoamericanas. El proyecto surgió justamente con la intención de conocer con mayor precisión las características más relevantes de la cultura que encarnan sus jóvenes estudiantes.

Para contextualizar los resultados del estudio se comparten algunos rasgos que enmarcan y describen a la población objetivo. La mayor parte de los estudiantes pertenece al nivel socioeconómico medio y medio-alto, y depende de la familia. Resalta también que en poco más de la mitad de la muestra el nivel de instrucción de los padres es universitario o postuniversitario.

Conviene señalar que en el estudio se hace referencia a que los elementos revisados no difieren mucho de otros estudios realizados en América Latina.

Síntesis del perfil. El perfil descrito en este mismo estudio caracteriza a un joven que depende de su familia, que estudia y trabaja para realizarse personalmente y adquirir conocimiento, aunque no le resta importancia al logro de un mayor estatus socioeconómico por medio del estudio o del trabajo. Se aproxima a la sexualidad buscando principalmente afecto, aunque no descuida el placer. Se interesa por compartir socialmente con otros de manera virtual y presencial. Valora las relaciones con otros para encontrar sentido, afecto y apoyo en su vida, siendo la familia uno de los otros significativos.

Al mismo tiempo se encuentra que los estudiantes son poco participativos en actividades políticas y artísticas y “se dedican más bien al consumo cultural pasivo”, es decir, son espectadores.

Revisemos algunos aspectos:

La lectura. Contra lo que se supone, los jóvenes leen más. Es cierto que no lo hacen como desearían muchos adultos (como ellos lo hicieron, en los libros), pero leen más. Las nuevas generaciones leen en internet, en diversos recursos y aplicaciones. Un poco como lo confirma el video *A vision of students today* (Wesch, 2007), donde un grupo de estudiantes señala que leerán ocho libros en un año, además de 2300 páginas en la web y cerca de 1300 mensajes en las redes sociales. El video presenta el resultado de una indagatoria y resalta además que a juicio de los estudiantes apenas una cuarta parte de las lecturas encomendadas por los profesores resultó relevante. Diversos estudios confirman esta tendencia (Petit, 2006: 97-126; Rideout, et al., 2010: 2-5; Asensio Álvarez, 2003: 129).

Los medios de lectura y el tipo de mensajes —contenidos— nos hablan de una preferencia por las narrativas audiovisuales. Un cambio innegable que establece demandas sobre las prácticas docentes que mantiene gran parte del profesorado.

Es interesante contrastar con estos datos la idea de Joan Ferrés (2008) sobre la importancia de transformar la acción docente, como lo indica en su libro *La educación como industria del deseo*: modificar el tipo de mensajes atendiendo a estas preferencias y características de los estudiantes. El autor resalta que estamos frente a una paradoja, pues los publicistas “diseñan sus mensajes en función del receptor, pese a que están al servicio del producto [...] mientras que los educadores diseñan sus mensajes en función del producto —los contenidos curriculares—, pese a que están —o dicen estar— al servicio del receptor. La ausencia de éste en los mensajes educativos resulta particularmente contradictoria” (Ferrés, 2008: 44).

La familia. A pesar de las modificaciones palpables en la configuración del núcleo familiar, los jóvenes lo refieren como un valor importante. Resaltan su función como soporte económico (82%), como apoyo en la toma de decisiones (60%) y como respaldo en la solución de problemas (58%) (Ausjal, 2010). Es observable también cómo los alumnos van

independizándose de la familia conforme avanzan hacia los últimos semestres de su formación.

La experiencia familiar, los usos y las costumbres y los valores que expresan explícita o implícitamente los influyen de manera significativa en muchos aspectos: su capacidad de adaptarse a contextos culturalmente diferentes, zanjar la brecha digital, manejar situaciones de abuso y acoso y asumir responsabilidades en tareas y acciones, así como la tolerancia frente a las diferencias, la nutrición y la salud (Strom y Strom, 2009).

La música. Las investigaciones revelan que el papel de la música en los jóvenes no se reduce a una mera forma de entretenimiento: es ante todo un lenguaje, un marcador de identidad (Ausjal, 2010; Reguillo, 2010). Ahora bien, sus hábitos de consumo se centran en la selección personal (*playlist* que pueden compartir con otros) en reproductores portátiles, que se convierten en “prótesis auditivas” y establecen otra forma de relación con el entorno.

Los estudios. Nueva acotación: ser estudiante de educación superior en Latinoamérica sigue siendo un privilegio de unos pocos. Un gran número de jóvenes no puede acceder a ella por cuestiones económicas, pero también por desinterés, el cual “podría estar asociado a la desvinculación de la escuela con los problemas y realidades que viven hoy los jóvenes” (Ausjal, 2011). En México, la población estudiantil pasa de 76.8% en jóvenes menores de edad (de 15-17 años) a 32.8% en jóvenes de 18-24 años (edad asociada con la etapa universitaria).

El 84% habla de que estudia para lograr la superación personal, lo cual contrasta con el comportamiento cada vez más insuficiente de la educación para proporcionar medios de inserción social. El resto de los jóvenes estudiantes asume la asistencia escolar como una vía para obtener el empleo anhelado (9%), para complacer a la familia (3.4%) y, en menor cuantía, mientras espera algún trabajo u otra actividad (1.1%). Las respuestas de los jóvenes reflejan una búsqueda de beneficio personal y no aparecen otras motivaciones de orden social.

Algunos hábitos o estrategias de estudio

Sorprende que un poco más de la mitad de los estudiantes prefiera trabajar en forma individual y no en equipo; deciden, además, no utilizar medios audiovisuales para hacerlo. El reporte explica esta situación en función de los académicos, pues en su práctica docente favorecen poco el uso de estos métodos, medios y estrategias. Esta conclusión parece fortalecerse, pues el propio reporte de la Ausjal señala que más de tres cuartas partes de los estudiantes creen que trabajar en equipo y usar información de los medios de comunicación social son estrategias y recursos deseables; es decir, se trata de una actividad interesante, pero prefieren no hacerla. Lo dicho coincide también con el estudio realizado por la Universidad de Colima, México (Sánchez, 2007: 2), donde 83% de estudiantes considera importante utilizar las tecnologías para su formación académica.

Aunque no existen números precisos respecto al tiempo que los jóvenes utilizan las tecnologías para aprender, es claro que las usan. En diálogos con estudiantes y en las reseñas de los profesores aparecen estas referencias. Sus búsquedas de información, confiesan, las hacen casi siempre a través de los buscadores de internet (Google, principalmente). Colocan unas pocas palabras como descriptores y en pocas ocasiones analizan a detalle más de dos o tres referencias. El problema básico, dice Carina Lion (2006: 66-67), “se presenta cuando las búsquedas se vuelven triviales e ingenuas, con criterios erráticos [...] sin justificaciones en el marco disciplinar y metodológico. No parece haber un ejercicio sistemático, crítico, para la búsqueda, localización y utilización de la información”.

¿Cómo son los jóvenes alrededor de las tecnologías?

Algunos de los rasgos, según Prensky (2001: 2-6), son los siguientes:

- Están acostumbrados a recibir información de manera rápida.
- Prefieren la información gráfica sobre la textual.

- Prefieren el acceso aleatorio o no lineal a la información (hipertexto).
- Están acostumbrados a la gratificación instantánea y a las recompensas frecuentes.
- Prefieren el juego sobre el trabajo serio.
- Realizan actividades en paralelo (multitareas); a veces esto tiene como consecuencia cierta dificultad para lograr y mantener la atención.
- Operan mejor cuando están conectados a la red.
- Procesan información de manera diferente a como lo hacían las anteriores generaciones.

Anderson y Reinie (2012: 1-5) agregan otros rasgos: una sed por la gratificación instantánea (ya mencionada), el conformismo con respuestas rápidas y la falta de paciencia. Todo esto parece chocar con nuestras visiones sobre los procesos educativos y los atributos del buen estudiante. En más de algún caso podremos justificar nuestra posición, y tal vez con razón. Prensky habla de un parteaguas, enmarcado por un sinnúmero de tecnologías como los videojuegos, las computadoras, los teléfonos celulares, el correo electrónico, la mensajería instantánea, las videocámaras o los reproductores de música. Habría que agregar las redes sociales, en sus diversas versiones.

Otra característica de esta evolución-revolución tecnológica es la convergencia (Kerckhove, 2005: 4), personalizada en el teléfono celular. Muchas de las tecnologías mencionadas convergen en este dispositivo, que además llevan consigo todo el tiempo y les permite disparar en cualquier momento interacciones diversas. Esto sin duda es un hecho significativo.

Algunos autores explican esta transformación desde las neurociencias (Wallace, 2001; Carr, 2011: 29, 55, 170-172). Sostienen que las interacciones que realizamos con la tecnología exigen diferentes respuestas, tipos de actividad mental que a su vez provocan cambios en las conexiones neuronales de nuestro cerebro. La plasticidad de este órgano lo hace posible. Carr refiere que la lectura de un

libro nos pide centrar la atención y fortalece habilidades como la abstracción y la creatividad; exige comprender a profundidad los códigos y los conceptos que representan. La lectura en la computadora, con las múltiples aplicaciones abiertas a un tiempo, es una verdadera revolución en nuestro acercamiento a la palabra escrita: “El tránsito de la página a la pantalla no se limita a cambiar nuestra forma de navegar por un texto. También influye en el grado de atención que prestamos a un texto y en la profundidad en la que nos sumergimos en el mismo” (Carr, 2001: 114-115).

Nos rodean variados estímulos (sume los enlaces o hipertextos), y nuestra atención se distribuye entre ellos. Aunque esta forma de navegar nos permite decidir hacia dónde ir, qué deseamos realmente conocer, en qué profundizar, es un hecho que junto a estas posibilidades se genera también dispersión y se divide la atención del sujeto. Nuevas aplicaciones nos permiten manipular la información, replicando, por ejemplo, nuestros viejos ficheros de investigación de un modo sofisticado y mucho más poderoso. Ya no se requiere copiar a mano o teclear dichos textos, ahora se copian y se pegan. Pero estos procesos que realizan las tecnologías por nosotros, advierte Carr, merman nuestro cerebro, pues estamos dejando de ejercitar determinadas funciones; ofrecen ventajas, pero también restan algunas habilidades. ¿Perdemos? ¿Ganamos? Considero que es muy pronto para hacer un balance, y no debemos precipitarnos.

¿Qué tecnologías usan y para qué?

Zickhur (2011: 3) establece una categoría de usuarios entre los 18 y 34 años de edad en Estados Unidos, los *millennials*. Si bien el rango de edad no se ajusta de manera precisa a quienes identificamos como “el nuevo alumno”, los datos son interesantes. La tabla titulada “Dispositivos en manos de los jóvenes” presenta datos interesantes.

Habría que agregar que la mayoría cuenta con acceso a internet a través de diversos servicios, muchos de los cuales convergen, como ya se señaló, en sus teléfonos celulares. En el caso de la población latinoamericana la situación no es igual, aunque tiene cierta semejanza si se compara con el estrato urbano de clase media y media alta. Petit (2006: 111-126) describe los principales usos, que compilo en la tabla “Uso de dispositivos”.

Algunas reflexiones permiten puntualizar esta situación, como se hace a continuación. Los estudiantes defienden el uso de los juegos; aseguran que agilizan su mente, descargan tensiones y pueden compartirse con sus amigos. Reconocen también que les restan tiempo para otras actividades, incluso de relación social; que quedan atrapados por horas y se sienten agresivos luego de utilizar juegos violentos (Petit, 2005: 125; Small, 2008: 53).

El mismo estudio reseña lo siguiente respecto al chat: no se prohíbe decir nada, permite el lenguaje obsceno y los insultos. Se puede decir lo que sea y es un espacio para conocer personas. El 39% cree

DISPOSITIVOS EN MANOS DE LOS JÓVENES

<i>Dispositivo</i>	<i>%</i>	<i>Dispositivo</i>	<i>%</i>
Teléfono celular	95	Consola de juegos	63
Computadora de escritorio	57	Lector de libros digitales	5
Laptop	70	Tableta (tipo iPad)	5
iPod/mp3 Player	74	Ningún dispositivo	1

USO DE DISPOSITIVOS

<i>Aplicación</i>	<i>%</i>	<i>Principales usos</i>
Internet (navegar)	92	Descargar fotos, música, chistes o información solicitada por la escuela. Información sobre pasatiempos.
Correo electrónico*	98	Con amigos, enviar información de temas cotidianos, de su interés, normalmente no escolares. Contacto con personas que no conocen cara a cara.
Chat*	42	Para conocer personas, expresarse libremente, sin límites.
Messenger (Whatsapp recientemente)	96	Diálogo con un grupo más restringido de conocidos y amigos; sin embargo, a través de ellos amplían su red de contactos. Hablan de cosas cotidianas, como lo que ocurrió en la escuela; organizan salidas; se habla de chicos(as); intercambian chismes, fotos, música.
Videojuegos	24% en casa, 43% en el cybercafé	50% son practicados en la red. Tipos de juegos: hombres: competencias, deportes, estrategia, guerra; mujeres: “Sims”, deportes.

* En los últimos años, estas actividades se realizan más por redes sociales y mensajería (Facebook, Whatsapp).

que a través de este medio se consiguen verdaderas amistades que luego continuarán cara a cara.

El incremento en el uso de videojuegos es de gran magnitud. Tal vez la ampliación de los tipos de juego, las interfaces vinculadas al cuerpo (incorpóreas), su gesticulación, parecen estar convocando no sólo a nuevos jugadores, sino a un juego cada vez más social. Lo mismo ocurre con los juegos de rol o de estrategia en la red.

Un pequeño número de jóvenes utiliza también internet para explorar más sobre sus intereses y encontrar información que les permite ir más lejos (Mizuko, 2008: 1). Las búsquedas, como ya se mencionó, parecen poco sistemáticas o intencionadas, en general, incluso en temas escolares. Los jóvenes hacen su selección por los títulos de las referencias y revisan en realidad pocas citas, lo que no impide que algunos profundicen y se enriquezcan a partir de los recursos disponibles.

Las redes sociales y las relaciones

Parker, Lenhart y Moore (2011) confirman los principales usos ya descritos para otros dispositivos y aplicaciones, que conformaron los que antecedieron a las actuales redes sociales: relacionarse con sus conocidos y parientes y extender, a través de ellos, sus redes sociales. En menor número, también las usan para explorar sus intereses en diálogos con otros. Hay temas coyunturales, de los momentos que vive el país de cada participante, que también son abordados. En ellos aparece una incipiente preocupación (notoria por la forma de abordarlos) por los temas sociales, por el interés común. Sin embargo, en muchas de las redes, tal vez por el lenguaje “libre” (sin prohibiciones) que desarrollan, las críticas y los comentarios se vuelven agresivos y presentan pocos argumentos formales. Se trata, en muchos casos, de intervenciones viscerales.

La red, ya se dijo, les sirve para estar en contacto con conocidos y compañeros de la universidad con quienes tienen una relación cotidiana intensa. Sin embargo, no hay evidencias de que las relaciones virtuales estén reemplazando o debilitando las formas de encuentro y sociabilidad habituales; más aún, parecen ampliar los circuitos tradicionales de encuentro (Winocur, 2006: 551).

Otros cambios en los jóvenes

El reporte *Digital Youth Project: Living and Learning with New Media* (Mizuko, 2008: 1-3), que parte de la experiencia de los jóvenes con las tecnologías, agrega algunos elementos para la reflexión.

Los jóvenes, dice, se involucran en redes de pares, realizan procesos de aprendizaje autodirigido o apoyados por amigos y compañeros. Sin rehuir la presencia de adultos, que ocasionalmente participan en estas redes, establecen relaciones de igual a igual. En muchos casos los adultos presentes mantienen ese mismo perfil; están ahí porque se adaptan, son uno más del grupo. El entorno lleno de diferentes tecnologías es parte de su cultura. La autoidentidad se concede con base en los conocimientos; el adulto que participa no tiene un reconocimiento automático por su edad o su experiencia. Se definen nuevas reglas de operación y relación.

Son nuevos mundos que conforman parte de su identidad y autonomía, con otras formas de relación, entretenimiento y autoexpresión.

Aportes para la comprensión del fenómeno

Las tecnologías pueden entenderse como causa y a la vez reflejo de los profundos cambios sociales y personales producidos en el entorno cultural (Ferrés, 2008: 65-75). Estos cambios se deben a la presencia y la interacción de los sujetos con las tecnologías.

Ferrés va más allá. Identifica los síntomas y los hace corresponder con cinco grandes cambios sociales; de ahí su acercamiento a la comprensión del fenómeno: son causa y efecto. Si pensamos en estos síntomas como las características de las interacciones de los jóvenes con las tecnologías, más de alguna situación resultará explicable.

- a) Intensificación de la sensorialidad y la concreción. El lenguaje escrito (el texto, el libro) impulsó la abstracción y la conceptualización; las nuevas tecnologías manejan información gráfica (icónica) mucho más sofisticada, intensifican la sensorialidad —la percepción de lo inmediato— y la concreción, los objetos visibles.
- b) Incremento del dinamismo. Al igual que ocurrió con la televisión, continúa el incremento del dinamismo, la sucesión de planos, de escenas. Existe una sobreestimulación basada en la fragmentación de la información. El usuario pasa de una vista a otra, con esperas cada vez más breves que suponen no sólo una nueva faceta de la misma, sino un cambio completo del tema. Los videojuegos representan otro escenario de enorme dinamismo.
- c) Refuerzo de las emociones primarias. El texto escrito privilegia respuestas de carácter reflexivo (estoy o no de acuerdo, por ejemplo); la imagen, por su proximidad con las emociones, engendra respuestas de carácter emotivo (me gusta o no). “A veces las emociones primarias derivadas de los sentidos son tan satisfactorias para el sujeto que éste se ahorra el esfuerzo necesario para acceder a las emociones secundarias derivadas del sentido. No necesita el placer provocado por el sentido; basta el provocado por los sentidos.”
- d) Potenciación del procesamiento intuitivo y sintético. Se sustituye la linealidad del texto por un “tratamiento en *flashing*, global, sintético e intuitivo”. No hace falta la descripción extraordinaria que hacen muchos novelistas de los espacios para ubicarnos en un lugar, recreado por sus frases y nuestra imaginación; la imagen es directa, comprensible.
- e) Fomento de la interactividad. Las TIC se caracterizan por una mayor posibilidad de participación del usuario. Éste ya no es sólo espectador, ahora selecciona, decide caminos, crea, utiliza aplica-

ciones... siempre en el marco de una mayor interactividad; “Cuantas más posibilidades de participación activa tiene el usuario, más implicado se siente en el proceso”.

Con excepción del último “síntoma”, los demás suelen causar recelo en los educadores; parecen ir justo en dirección contraria “a las habilidades y actitudes que se requieren para el perfecto funcionamiento de la maquinaria educativa”.

El papel del educador

La tarea del educador no es sencilla, incluso cuando se habla de incorporar las tecnologías a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- El vínculo inicial de estos jóvenes con la tecnología tiene que ver con la diversión y la socialización. La tecnología en el entorno escolar genera cierta expectativa de que debiera ser igual. Algunos se niegan a vincularla con el estudio, les parece un intento por tergiversar, prostituir “su sentido original”. Por supuesto, hay también quienes aprecian la utilización de estos recursos en la escuela.
- No es posible separar de manera efectiva los usos académicos del resto de usos y aplicaciones. Aparece el fenómeno del control de la actividad de los estudiantes, quienes tienen a su disposición un sinnúmero de programas e información de todo tipo, por los cuales navegan, al parecer, sin más guía que sus gustos.
- Esta disponibilidad afecta su desempeño en el aula; rompen con el currículo y las actividades establecidas; parecen moverse de manera errática, según sus gustos e intereses, que no están vinculados —desde la perspectiva adulta— a un proyecto de vida, de aprendizajes; entran, entonces, fácilmente en con-

frontación con visiones y estructuras. Esta situación resalta la importancia de acompañar los procesos de construcción de identidad de los estudiantes, su visión de futuro y expectativas. Es obvio que más pronto que tarde se verán obligados a tomar posiciones, a decidir, a ganarse la vida.

El camino no es sencillo ni tiene una respuesta obvia; es justo lo que tendremos que abordar en los próximos años. Así pues, se abonan a continuación algunas ideas al respecto.

Queremos que usen las tecnologías en la forma en que nosotros lo hacemos, o al menos como concebimos su uso.

Es mentira que los educadores no conocen las tecnologías; muchos tienen diversos niveles de dominio, si bien, como es natural, las adaptaron a sus modos de hacer. Más aun, las adoptan cuando logran empatar su uso con alguna de sus prácticas, a veces transformándolas un poco, en otros casos simplemente reproduciéndolas con nuevos medios.

Por desgracia, los educadores piden que el uso de las tecnologías se restrinja a las concepciones que logran, y así lo reflejan en las actividades y los productos que solicitan a sus estudiantes.

Los maestros tienen una importante tarea por delante: identificar las nuevas prácticas posibles, ser observadores permanentes y abiertos de lo que los jóvenes estudiantes van construyendo, descubrir y experimentar juntos.

Mucho camino por recorrer

Hay mucho por descubrir sobre los temas abordados. Cuáles y de qué magnitud serán las transformaciones de la persona y la sociedad debido a este nuevo entorno son aspectos difíciles de predecir. Sin duda, continuarán apareciendo tecnologías, aplicaciones y nuevas formas de hacer que, a su vez, continuarán incidiendo en la manera de entender la realidad, las relaciones, el trabajo, el entretenimiento y la propia concepción de la persona.

Notas

¹ Formulado inicialmente por Vigotski, este enfoque asume que el individuo aprende y se desarrolla en su interacción con otros y con los artefactos culturales.

² El sitio <<http://www.internetworldstats.com>> es un buen referente donde se pueden apreciar las distancias existentes entre los países desarrollados y aquellos en vías de desarrollo.

³ La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) es el organismo especializado de las Naciones Unidas para las tecnologías de la información y la comunicación. Está comprometida para conectar a toda la población mundial: “Protegemos y apoyamos el derecho fundamental de todos a comunicar”. Vale la pena consultar su portal: <<http://www.itu.int/es/Pages/default.aspx>>.

⁴ Conviene también explorar el concepto *gamification*.

⁵ “El medio es el mensaje.”

RECOMENDACIONES PARA EL AULA

1. Prensky (2009:3) sugiere impulsar su atención y aprendizaje a través de estrategias utilizadas en los videojuegos y menciona algunos ejemplos en campos específicos. ¿Es el único camino para lograr la atención y participación activa de este nuevo tipo de estudiantes? Los educadores confían en que la respuesta sea no, y consideran que sería menospreciar sus propias capacidades e inteligencia. Pero, sin duda, la demanda es mayor imaginación, interacción y uso de diferentes canales perceptivos-multimedia que incorporen el uso de la imagen y el video.

2. “Ser un buen educador [...] supone una gran habilidad mediadora”. Ferrés (2008: 27-28) rescata otro elemento importante: la necesidad de prestar atención al mensaje, qué se comunica con ellas. “No sólo ha cambiado el medio, también se modifica el mensaje. Si bien sabemos por el viejo [*sic*] aforismo de McLuhan que las características del medio afectan el mensaje”, la sugerencia es construir un tipo de mensaje centrado en el estudiante, en conectar con su realidad, sus emociones y percepciones, sin renunciar —atención— a las propuestas formativas, aunque no hay que descartar la reestructuración del currículo. De otra manera se corre el riesgo de hacer cierta esta otra expresión de McLuhan (1969): “La sociedad fuerza a los nuevos medios a desempeñar el papel de los viejos”.

3. Prensky (2001: 4) retoma esta misma idea de McLuhan: “Los profesores de hoy deben aprender a comunicar en el lenguaje y estilo de los estudiantes. Esto no significa cambiar el sentido de lo que es importante o de las habilidades de pensamiento. Pero sí significa, entre otras cosas, ir más rápido, menos paso por paso, más en paralelo, con mayor acceso aleatorio”.

4. Es necesario utilizar las TIC para el aprendizaje, son las herramientas con las que ellos interactúan en forma cotidiana (de hecho, están aprendiendo con ellas) y serán también las que utilizarán para desenvolverse en un futuro muy próximo.

5. Es importante, además, no situarse bajo los esquemas tradicionales de enseñanza; entender que muchos de los contenidos están disponibles en internet, a veces bajo diversos y atractivos formatos. Utilizar el aula para presentarlos con pobres recursos (presentaciones sin imágenes, llenas de texto y esquemas no legibles) y con un discurso monótono y a veces poco estructurado es una invitación a que nos ignoren; así, no debe sorprendernos que se dediquen a ver sus dispositivos electrónicos. La investigación de la información que confronte diferentes perspectivas y genere productos multimedia, que exigen a veces síntesis apretadas —muy elaboradas—, son algunas alternativas. Es necesario resignificar el sentido del aula como un espacio de reflexión, de construcción conjunta.

REFERENCIAS

Anderson, Janna Quitney y Lee Rainie. “Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives”. *Pew Research Center's Internet & American Life Project* (2012). Disponible en: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2012/Hyperconnected-lives.aspx>>.

Asensio Álvarez, María, et al. *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*. Madrid: Ministerio de Cultura, Educación y Deporte (2003). Disponible en: <<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/los-habitos-lectores-de-los-adolescentes-espanoles/investigacion-educativa/13614>>.

Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina. *La cultura juvenil en las universidades de Ausjal*. (2011). Disponible en: <http://www.ausjal.org/tl_files/ausjal/imagenes/contenido/Investigacion/Informe%20Juvenil%20Digital%20VF.pdf>.

Carr, Nicholas G. *Superficiales. ¿Qué está haciendo la internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus, 2011.

Castro, Graciela. “Los jóvenes y la vida cotidiana: elementos y significados de su construcción”. *Espacio Abierto*, 14. 1 (2005): 7-23.

Escobar, Fernando. “Proyecto de informática educativa”, sin publicar. Ciudad de México: Hermanos Maristas: Provincia de México Occidental (2011).

Escobar, Fernando. “Nuestras expectativas sobre los nativos digitales”. Centro de Apoyo a Maestros: KidsPC. Disponible en: <<http://kidspc.com.mx/cam/para-reflexionar/nuestras-expectativas-sobre-los-nativos-digitales.htm>>.

Ferrés i Prats, Joan. *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa, 2008.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. *Panorámica la población joven en México desde la perspectiva de su condición de actividad 2103*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2014.

Kerckhove, Derrick de. “Los sesgos de la electricidad. Lección inaugural del curso académico 2005-2006 de la uoc”. Disponible en: <<http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>>.

Lion, Carina. *Imaginar con tecnologías: relaciones entre tecnología y conocimiento*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2006.

Llarena Berrios, María Rosa Buxarrais. "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos". *Monografías Virtuales. Ciudadanía, Democracia y Valores en Sociedades Plurales*, 5. Disponible en: <<http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>>.

McLuhan, Marshall. *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*. México: Diana, 1969.

Mizuko, Ito, et al. *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Chicago: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, 2008.

Parker, Kim, Amanda Lenhart y Kathleen Moore. *The Digital Revolution and Higher Education*. Washington, D. C.: Pew Research Center, 2011.

Pérez Gómez, Ángel. "El sentido de las competencias como finalidades del currículum". Conferencia magistral. Simposium de Educación ITESO 2011. Guadalajara, México.

Petit, Cristina (comp.). *La generación tecnocultural. Adolescentes. El uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías*. Córdoba, Argentina: Encuentro. Grupo Editor, 2006.

Prensky, Marc. "Digital natives, digital immigrants". *On the Horizon*, 9.5 (2001). Disponible en: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.

Prensky, Marc. "H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom". *Innovate. Journal of Online Education*, 5.3 (2009). Disponible en: <<http://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=innovate>>.

Reguillo, Rossana. "Navegaciones errantes: Música, YouTube, redes en las culturas juveniles". Artículo presentado en el marco de la Ruta de Formación para Docentes, ITESO. México, 2011.

Rideout, Victoria J., Ulla G. Foehr y Donald F. Roberts. *Generation M²: Media in the Lives of 8 to 18 Year Olds* (2010). Kaiser Family Foundation Study. Disponible en: <<http://www.kff.org/entmedial/upload/8010.pdf>>.

Sagástegui, Diana. "Tecnologías, identidad y hecho educativo". Presentación hecha dentro del taller Comunidades de Aprendizaje en Entornos Virtuales. X Simposium de Educación del ITESO. México, 2002.

Sánchez, Alejandro. "Diagnóstico en el uso de las TIC de los estudiantes de primer ingreso a nivel superior en la Universidad de Colima". Disponible en: <<http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/8/24.pdf>>.

Sartori, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus, 1998.

Small, Gari, y Gigi Vorgan. *El cerebro digital. Cómo las nuevas tecnologías están cambiando nuestra mente*. Barcelona: Urano, 2008.

Smith, Aaron, Lee Rainie y Kathryn Zickuhr. "College students and technology". *Pew Internet & American Life Project* (2011). Disponible en: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2011/College-students-and-technology.aspx>>.

Strom, Paris, y Robert D. Strom. *Adolescents in the Internet Age*. Charlotte: Information Age Publishing Inc., 2009.

Trejo Delarbre, Raúl. *Viviendo en el Aleph: la sociedad de la información y sus laberintos*. Barcelona: Gedisa, 2006.

Unión Internacional de Telecomunicaciones. *Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información 2015. Resumen Ejecutivo*. Disponible en: <[https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/publications/misr2015/MISR2015-ES-S.pdf](https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2015/MISR2015-ES-S.pdf)>.

Wallace, Patricia. *La psicología de internet*. México: Paidós, 2001.

Wesch, Michael. *A vision of students today* (2007). Kansas City: Kansas State University. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=XrggMBAvCkc>>.

Winocur, Rosalía. "Internet en la vida cotidiana de los jóvenes". *Revista Mexicana de Sociología*, 68.3 (2006): 551-580.

World Bank. *World Development Report 2016: Digital Dividends*. Washington, D. C.: The World Bank (2016).

Zickuhr, Kathryn. "Generations and their gadgets". *Pew Internet & American Life Project*. Disponible en: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2011/Generations-and-gadgets.aspx>>.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

McLuhan, Marshall. *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*. México: Diana, 1969.

Prensky, Marc. "Digital natives, digital immigrants". *On the Horizon*, 9.5 (2001). Disponible en: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.

Prensky, Marc. "H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom". *Innovate. Journal of Online Education*, 5.3 (2009). Disponible en: <<http://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=innovate>>.

Recibido: 25 abril 2016

Aceptado: 22 agosto 2016