

BLOG de la RED CVEC

Edición N°32: Marzo 2015

La cultura de la hiperconectividad y la educación

Entrevista a Luis Carlos Díaz

Coordinador de Comunicaciones del Centro Gumilla

Glocal | Tejedor de redes | Tecnologías, activismo digital e infocidadanía |

HangoutPolítico | BOBs 2013

¿Cómo y en qué observas que las redes sociales, simulaciones y juegos interactivos impactan el aprendizaje de los niños, adolescentes y jóvenes de hoy?

Partimos del principio de que todas las prácticas realizadas por los chicos enseñan de alguna manera, desde subirse a un árbol hasta repetir palabras de sus padres. **Toda experiencia genera algún aprendizaje y tiene impacto en la forma en la que se modela el joven.** Cómo y cuánto afecta es otra discusión y corresponde a los estudios sobre efectos, sin embargo, es evidente que la incorporación de estas nuevas prácticas culturales y lúdicas se han incorporado al mundo de vida del joven de una forma definida y cotidiana. Me atrevería a decir que también es “evolutiva”. Es decir, no responde a una moda, es algo que llegó hace décadas, ha ido tomando cada vez más espacio y allí estará reacomodándose y conviviendo con nosotros aunque queramos huirle. Las redes y los videojuegos representan, por una parte, **nuevos espacios de socialización**, donde conforman la sociedad del conocimiento que a su vez construyen y modifican, por otro lado, los juegos representan **recorridos y experiencias donde transitan un diseño narrativo donde generan curvas de aprendizaje.**

Aunque aún estamos parados en un momento de incertidumbre enorme, ya podemos apuntar algunas tendencias que son parte del mundo digital:

– Redes sociales

Las redes dinamitan la geografía. Ya la gente no está en un lugar sino en un número de teléfono, en una dirección web, en una cuenta a la cual le llegan contenidos que le permiten tejer relaciones con otras personas sin compartir el mismo techo.

Las redes también modifican la temporalidad de los mensajes, porque no exigen sincronía, no exigen que hablemos de forma simultánea. Como los mensajes son asincrónicos, podemos estar conversando durante todo el día y la noche y nuestros contenidos puedes trabajar por nosotros en redes. Por ejemplo: actualizas tu perfil de Facebook en la mañana y generará comentarios, reacciones y conversaciones en tu comunidad de seguidores durante todo el día. Puedes intervenir algunas veces y mantener la conversación viva. Pero no exige tu atención plena ni dedicación exclusiva. Sin embargo, como puedes mantener innumerables conversaciones en simultáneo, el estímulo no cesa, por eso la fascinación y la cantidad de horas dedicados a eso, porque están tejiendo redes.

Las redes también representan abundancia informativa y gratuidad, lo que cambia el paradigma tradicional de escasez de contenido en pocas fuentes y pago para el disfrute de bienes de consumo cultural. En espacios digitales la música, las series, las películas, los cómics, textos y libros tienden al infinito, por lo que cada usuario construye su menú de referencia y cura contenidos basados en gustos propios, recomendaciones de amigos y fenómenos de moda. Es increíble porque a pesar del fin de los medios de comunicación de masas, en redes también se construye una opinión pública, una serie de contenidos populares que todos conocen, pero cuya difusión es usuario a usuario y no seleccionada para grandes medios.

Por último, *las redes son públicas y monitoreables*. Eso hace que los jóvenes estén migrando de una plataforma a otra. Ya Facebook está perdiendo público joven porque sienten que es un espacio muy vigilado por sus padres. Es como sentarte a la mesa de una cena familiar donde todos te ven. Por eso algunos chicos van probando otras plataformas que puedan ser más privadas, como la mensajería instantánea y redes inmediatas como SnapChat, entre otras, que te permiten intercambiar contenido que no será visto por tus tías. Es similar a jugar con los amigos en el cuarto cerrado. Es su propio espacio de privacidad y así debe ser respetado.

Por supuesto, los riesgos de privacidad, acceso a información no clasificada y reforzamiento de conductas negativas están también disponibles en el menú digital, pero es imposible librarlo de eso. Si tienes un cuchillo con filo para comer, también ese filo representa un peligro para muchos otros usos.

– Videojuegos

La ventaja de los videojuegos es responden a un diseño desarrollado por empresas. A diferencia de la espontaneidad absoluta de las redes, *los videojuegos son recorridos narrativos e interactivos que plantean una mecánica (una forma de hacer las cosas) y reta al jugador a superar niveles, ganar experiencia y reforzar sus competencias en esa mecánica*. Incrementan su dificultad y tienen un principio, nudos y finales. Eso en términos generales. Otros juegos son de mecánicas repetitivas y sin mucha evolución salvo el desarrollo de toma de decisiones eficientes, como los rompecabezas, los juegos deportivos y otros donde los ejercicios son rutinarios.

Sin embargo, los videojuegos no sólo son ya un producto de consumo cultural al nivel del cine, la caricatura y otras artes, también son una gran oportunidad de diseño de narraciones atractivas para brindar nuevas formas de aprendizaje a sus usuarios. Como *las mecánicas de juego son infinitas, significa que las estrategias de abordaje de problemas y soluciones son tan amplias como la imaginación humana*.

Si se fijan, los videojuegos presentan una novedad interesante de la que el mundo educativo podría aprender: *en los videojuegos no hay temor al error. Se aprende sobre errores*, y perder vidas o morir no frustra y hace abandonar el juego, como sí lo hace raspar una materia o perder un examen. **¿Qué tiene de atractivo el juego?** Que su dinámica de reconocimiento de logros y la posibilidad de aumentar competencias y habilidades recompensan todos los errores cometidos, por lo tanto el error es parte del aprendizaje porque es experiencia incorporada en la toma de decisiones futuras. Ojalá las dinámicas educativas fuesen así.

A los videojuegos se les incorporan otras dimensiones desde hace años, y son los trabajos colectivos, los juegos en red y la resolución conjunta de problemas. En juegos masivos como World of Warcraft, los jugadores incluso desarrollan reputaciones, arman comunidades y dependen de la colaboración de otros para lograr cosas. Eso rompe con la idea de la soledad del jugar.

Por supuesto que en una competencia de estímulos, los videojuegos tienen una galería más rica y seductora que muchos otros espacios de la vida, pero no por eso son los grandes enemigos a vencer en la vida moderna, más bien la escasez de otros espacios de socialización. Por otro lado: los videojuegos también están clasificados por edades y plantean temas infinitos. Es responsabilidad de los padres seleccionar qué y cuánto juegan sus chicos.

¿Podría darnos algunos “tips” para lograr que los alumnos hagan un uso consciente y responsable de la tecnología en su vida personal, relaciones sociales o como apoyo para su formación?

No soy amigo de lo consciente y responsable, porque ante la innovación, la libertad de uso también nos permite descubrir maneras novedosas de usar las cosas. *Si Internet viniera con manual, no tendríamos esta maravilla en la actualidad.* Si el teléfono tuviera un manual de buenos usos, o Twitter o un juego masivo en línea, se acabaría la curiosidad, la experimentación y las nuevas soluciones creativas a las cosas. Por eso hay que ir con cautela. El discurso de los buenos usos y la responsabilidad en ocasiones es esterilizador y conservador. Evidentemente, hay maneras buenas de manejar un carro y maneras de hacerlo mal y atropellar gente, pero en el mundo digital hay espacio de maniobra. **Vamos a experimentar.**

Creo que hay que hacer énfasis en *temas como la definición de información privada y pública*, para que los chicos se aproximen a este entorno sabiendo que pueden hacerse vulnerables. También es importante que conozcan nociones de identidad y reputación digital, porque la construyen con sus acciones a cada momento. La diferencia es que los errores de las generaciones anteriores no quedaban grabados y publicados.

Otro elemento importante es que el mundo digital es también una calle, y los padres deben dar la mano para cruzarla. Eso no puede olvidarse. Asumir que teléfonos, videojuegos y computadoras son niñeras es igual a dejar a los chicos en la calle por su cuenta.

Por otro lado, en las escuelas puede haber espacios de uso creativo de tecnologías. Desde hacer vídeos y micropelículas hasta incorporar esas nuevas formas de narrar y hacer cosas a las estructuras tradicionales. Si algo demuestra Internet cada día es que los chicos leen, escriben y hablan de lo que les apasiona. Pueden desarrollar conocimientos y profundizar en temas que les encanten y quizás la escuela no está hablando de eso. Allí hay matrimonios pendientes que pueden mejorar la experiencia en el aula.

¿Qué competencias consideras se debe formar en los docentes para asumir el entorno digital en que viven los alumnos en sus aulas?

Deben caminar con ellos. Deben experimentar. Deben conocer los nuevos códigos y extraer de ellos nuevas claves de abordaje de experiencias lúdicas y educativas en el aula. El mundo digital no es un intruso, es ya el espacio natural de socialización de los más jóvenes, así que la estructura de un aula donde se escucha pasivamente durante horas a una sola persona evidentemente generará ruido en chicos acostumbrados a otros estímulos y otras maneras de construir conocimientos y experiencias.

Sin acompañarlos en ese mundo será muy difícil que se haga una evaluación justa sobre la pertinencia y uso de estas plataformas, y eso es territorio fácil para los prejuicios, ataques, cierres y soluciones inútiles como las prohibiciones.