

Inés Dussel: “No es cierto el concepto de nativos digitales”

Por: Tiching. 05/05/2016

Los ordenadores han colonizado ya la mayoría de nuestras aulas. ¿Esto las convierte en mejores espacios de aprendizaje?

No las hace mejores por sí mismas, aunque creo que es importante que las aulas incluyan la cultura digital porque son parte de nuestra vida. De una u otra manera, física o simbólicamente, deben estar incluidas. Esta es la sociedad en la que vivimos. En definitiva, las tecnologías digitales han cambiado la forma en la que nos relacionamos, producimos y hacemos circular el conocimiento.

Pero no está convencida de que sea oro todo lo que reluce...

No... Hay muchas promesas, algunas muy grandilocuentes, que aseguran que las tecnologías van a mejorar el aula, y en esto yo no creo. Los estudios demuestran que para que una aula sea buena tiene que haber un buen docente, una buena perspectiva pedagógica, preocupación por el aprendizaje, una relación entre seres humanos. Y esto las computadoras no te lo garantizan.

¿Es importante discernir entre espacios con conexión y sin conexión en los centros educativos?

Sí y no. Es importante que la escuela tenga en cuenta las tecnologías, las use, las promueva... Pero no creo que tenga que ser un lugar hiperconectado con la última tecnología. Lo que hay que tener claro es para qué tenemos estas herramientas y cómo las queremos utilizar.

¿Cuáles cree que son los desafíos de los docentes en un entorno digital?

En primer lugar, tener en cuenta los cambios a la hora de producir y hacer circular el conocimiento, como decía antes. Si nosotros lo que queremos es educar a las nuevas generaciones para que desarrollen todo su potencial, para que aprendan, para que tengan lenguajes más ricos y rigurosos, para que puedan participar mejor de la sociedad, debemos incorporar las TIC ya sea como recursos, como entornos, repositorios, etc. También como objeto de trabajo. Hay que darles criterios, debemos promover trabajos de búsqueda que promuevan la discusión para que aprendan a distinguir, comparar, verificar. Que investiguen.

¿Saben utilizar bien las herramientas que les proporcionamos?

Eso suponemos todos, pero damos mucho por sabido. No es cierto eso de los nativos digitales. Algunas investigaciones evidencian que los conocimientos que tienen son muy rudimentarios, precisamente porque son intuitivos. Si les pedimos hacer un vídeo, saben grabar y editar, pero no saben sacarle jugo a la herramienta.

¿Se saben manejar lo suficiente?

Algunos tienen más fluidez, otros menos. Si los chicos y chicas van a hacer un vídeo, que lo hagan bien. Igual que nos preocupábamos de que hicieran una buena redacción, con ortografía correcta, la gramática pulida, una buena caligrafía... con el material audiovisual, también. Hay que enseñarles a escoger las buenas fuentes, las buenas imágenes, no solo que sean llamativas o chocantes, que sean rigurosas, veraces.

¿Qué criterios deben prevalecer a la hora de trabajar con recursos audiovisuales y con imágenes?

Lo que más buscan los chicos y chicas es que las imágenes sean llamativas. A los docentes les preocupa ser capaces de capturar la atención de los alumnos. Buscan recursos llamativos, a veces de la industria del entretenimiento, pero me parece que ahí se desplaza el qué y el cómo.

¿Por ejemplo?

Pues algunos docentes para explicar Historia Antigua pasan la película *Gladiator*, que no es precisamente una película documentada rigurosamente a nivel historiográfico. Tienes a los chavales atendiendo, pero no están aprendiendo lo que deberían. Este desplazamiento es bastante frecuente.

¿Qué criterios recomendaría?

Que tengan muy claro qué es lo que quieren enseñar. Qué tipo de recursos quiere utilizar y son los más apropiados. Tener cuidado con que la forma no se coma al contenido. Preocuparse por que los contenidos sean buenos pedagógicamente y científicamente.

¿Cómo puede la escuela enseñar a sus alumnos a tener sentido crítico?

Yo recomendaría que se promuevan situaciones o secuencias didácticas en donde vayamos poniendo en juego esos criterios. Si van a sacar información, que expliquen de dónde lo han hecho y porqué, que puedan criticar y sopesar la fuente. En internet todo cambia muy deprisa, y lo que antes eran sitios confiables ahora nolo son. Eso también hay que explicarlo.

Los videojuegos, ¿son una buena herramienta para introducir en el aula?

Sí, yo creo que sí. Tiene ventajas, pero también inconvenientes, claro. Pero, como todo, hay varias maneras de utilizarlos. Por ejemplo, hay toda una línea de videojuegos conocidos como Serious games o videojuegos educativos, hay una variedad muy rica para trabajar. A su vez, hay videojuegos comerciales que resultan interesantes y desafiantes. De nuevo, lo importante es saber para qué los introducimos, qué esperamos que los niños aprendan a través de esto.

¿Todos los juegos valen?

No, es interesante ver si la jugabilidad, la competitividad del propio juego, sirve para enseñar el contenido que los alumnos deben aprender. Hay que hacer un uso reflexivo, pensar qué cosas pueden ser objeto de juego, qué otras cosas no tanto. Qué podemos vincular a nuestros objetivos pedagógicos. Hay que tener en cuenta que los videojuegos tienen una característica y es que jugamos para ganar, para competir, y esto en ciertos conocimientos puede ser problemático.

Muchos profesores utilizan los videojuegos para convertir el aprendizaje en algo divertido. ¿Cree que lo logran?

Bueno, quizás lo logran, pero lo que deberíamos preguntarnos todos es qué aprenden. Creo que hay que repensar esta demanda de que “hay que ser divertido”.

¿Qué significa que una actividad sea divertida? Hay cosas que hacemos que nos cuestan, que no nos hacen reír mientras las llevamos a cabo, pero nos interesan, nos estimulan, nos desafían. Me parece que está bien que la escuela tenga contenidos lúdicos, pero hay que tener precaución con la demanda de ser divertidos porque puede caerse en la lógica del entretenimiento vacío, sin contenido.

¿Por ejemplo?

En las investigaciones hemos hecho un ejercicio. Les preguntamos a los chicos qué buscaban cuando querían ver vídeos graciosos por internet, queríamos saber qué palabras clave buscaban. Y nos respondían que escribían “videos graciosos” en

Youtube. Claro, no hay que establecer un juicio moral sobre si es divertido o no, lo problemático es que el humor se estandariza. Si Youtube va a terminar definiendo qué es gracioso, tenemos un problema. Ante esto, vemos que debemos trabajar en la escuela el humor, la ironía. Debemos explicarles históricamente qué era lo que hacía gracia, buscar márgenes, qué es humor en una cultura y en otra, en el cine, en la literatura...

Los videojuegos apelan más a la intuición del individuo que a la racionalidad. ¿Son una buena herramienta para desarrollar estas capacidades?

El lenguaje de programación de un videojuego es muy lógico. Si enseñáramos lenguaje de programación, que yo creo que deberíamos, los alumnos verían que al final todo se reduce a opciones binarias. Parecen ambientes muy ricos, hay mucho trabajo visual, sonoro, de discurso, pero en un momento dado el programador tuvo que hacer una opción binaria.

¿Y qué determina qué opción escogemos?

Los jugadores expertos no saben verbalizar la lógica que utilizan a la hora de jugar. Tiene un nivel muy intuitivo y somático. Esto es muy interesante y muy rico, porque pones en juego los sentidos, te emocionas, te involucras, y en este sentido es interesante y recomendable. Pero la experiencia muestra que cuando pides que esas intuiciones se conviertan en reglas o pautas, en general no se consigue.

¿Qué se puede hacer al respecto?

Hay que pensar qué hacer con esto. Hay opciones y recursos que no son exactamente videojuegos, pero que sí toman algunas lógicas de este. El punto en el que creo que se da el salto es en la verbalización de la actuación. De lo que no estoy segura es si la escuela debe demandar que esto se verbalice, no acabo de ver que sea estrictamente necesario convertirlo en una regla.

Los videojuegos entonces...

No son la llave mágica. Nos permiten expandir lenguajes, nos ayudan a traer nuevos temas y nuevos procedimientos, pero no resuelven todos los problemas. La cuestión de abstraer ciertas reglas, pensar más lógicamente, transferir conocimientos de una actividad a otra... es el gran problema de la educación y es aquí donde yo creo que la acción del docente es fundamental. Si dejamos a los niños jugando, van a jugar, sí, pero para usar ese aprendizaje en otras operaciones se requiere de alguien que les ayude.

Fuente: <http://blog.tiching.com/ines-dussel-no-es-cierto-el-concepto-de-nativos-digitales/>

Fotografía: [blog.tiching](http://blog.tiching.com/)

Fecha de creación

2016/05/05