

Los nativos digitales, los migrantes digitales y el futuro

Pablo Farfán

Licenciado en CCEE, Máster en proyectos educativos y sociales,
Doctorando en Ciencias de la educación y tecnologías
pcfarfan@hotmail.com

1. Introducción

Cuando a un novel docente le enfrentan a un grupo de estudiantes, casi automáticamente le viene a la mente un desafío, y es ¿cómo asegurar que lo que va a decir sea entendido? Y la respuesta también automática es, reproducir el modelo de aprendizaje que él tuvo. Lógicamente estamos hablando de una diferencia generacional de al menos 15 años, y si le sumamos a esto que aquel aprendiente o educando o alumno (o como se le quiera llamar) actuará profesionalmente luego de 10 o 15 años más, el asunto educativo se vuelve complejo.

Cuando hablamos de aprendizajes, no solamente nos referimos al de las aulas, sino a los cotidianos. Imaginemos aquella persona que sale de su país y decide radicarse en uno distinto al suyo, los llamados migrantes, ¿qué proceso sigue para intentar adecuarse a su nueva patria?, ¿cómo logra identificarse con las nuevas costumbres, idioma, comida, política, pensamiento, etc.? De seguro que lo que logrará será imitar en el mejor de los casos a aquellos que son nativos, pero siempre le quedará uno o varios rasgos de su identidad inicial, en ese medio son fácilmente identificables como migrantes, es decir, se les nota que son foráneos y lo serán por siempre.

En estos dos pequeños análisis, lo común es que, hay una confrontación entre lo que se es generacionalmente o identitariamente, frente a una nueva y diversa realidad. Por su puesto que el impacto será menor cuando la adaptabilidad sea más fluida, utilizando algunos medios (represivos o persuasivos)

¿Qué pasa entonces, con los estudiantes del siglo XXI, que generacionalmente estudian con la guía de docentes del siglo XX o XIX?

Estas interrogantes las trataré de responder, desde una recopilación de pensadores e investigadores sobre esta temática como son Mark Prensky, Sergio Balardini, Nicholas Negroponte, y Carolina Arenes.

2. Nativos y migrantes digitales

¿Podemos definir a nuestros alumnos actuales como nativos digitales mientras que la mayoría de profesores somos inmigrantes digitales? El concepto de nativo digital lo puso de moda Mark Prensky²⁰ y tiene más o menos las siguientes características: es un sujeto en el que la ortografía se convierte en un código impenetrable; son capaces de teclear SMS con una sola mano y a una velocidad más que razonable; pueden llegar a mantener diez conversaciones diferentes simultáneamente con mensajería instantánea (*Messenger*), se conecta fácilmente con los nuevos y novedosos instrumentos, iPad, iPhone, etc., etc.

La mayoría de adultos tienen o tenemos dificultad en hacer las cosas, si es que previamente no hacemos un procedimiento, aunque sea mental, ¿recuerdan el método escolástico, verdad?

1. Presentar nociones generales sobre la materia a transmitir.
2. Exponer y significar el concepto de los términos oscuros o de múltiple significación.
3. Presentar o exponer los principios, nociones o verdades ya establecidas que tienen relación directa o posterior con las cuestiones que se tratan de resolver.
4. Enunciar la proposición y probarla.
5. Proponer y resolver las dificultades y objeciones contra las proposiciones

20 El norteamericano MARC PRENSKY es fundador y director ejecutivo de *Games2train* –compañía de aprendizaje basado en el juego– y fundador de *The Digital Multiplier* –organización dedicada a eliminar o paliar la brecha digital que subyace hoy en la enseñanza y en el aprendizaje en todo el mundo–. Es un extraordinario orador y conferenciante, escritor, consultor y diseñador de juegos de aprendizaje, muchos de los cuales ya se utilizan en el mundo de la educación. Asimismo, es el creador de los sitios www.SocialImpactGames.com, www.DoDGameCommunity.com y www.GamesParentsTeachers.com. Marc Prensky tiene un MBA por la Universidad de Harvard y un máster en Pedagogía por la Universidad de Yale.

Este es uno de los conflictos fundamentales para encarar esta cuestión. Los alumnos saben muchas cosas y son capaces de trabajar con abundante información a la vez pero tiene muchos vicios de aprendizaje, desde la mentalidad del adulto, porque ningún profesor les enseñó. Todo lo adquirieron a través de «colegas» o siendo autodidactas mediante el sistema ensayo/error.

Resulta evidente que nuestros estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores. Además, no es un hábito coyuntural sino que está llamado a prolongarse en el tiempo, que no se interrumpe sino que se acrecienta, de modo que su destreza en el manejo y utilización de la tecnología es superior a la de sus profesores, educadores y padres.

«Diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales», afirma textualmente, al respecto el doctor Bruce D. Berry, de la Universidad de Medicina de Baylor, cuya afirmación nos hace pensar que, debido a dicha instrucción tecnológica, los cerebros de nuestros jóvenes experimenten cambios que los convierten en diferentes a los nuestros.

¿Cómo denominar a estos «nuevos» estudiantes del momento? Algunos los han llamado N-GEN, por Generación en Red.

2.1. Generación en red

Por primera vez en la historia, los jóvenes poseen un mayor dominio que los adultos del saber que definirá el futuro perfil político y económico del mundo, un cambio de eje de consecuencias invaluable, ciudadanos privilegiados de la nueva metrópolis virtual²¹, cosmopolitas domésticos, como lo ha pensado el filósofo español Javier Echeverría, capaces de relacionarse con el mundo entero sin moverse de su asiento frente a la pantalla; los jóvenes de hoy cosechan los frutos de ese protagonismo pero también la mirada desconfiada de las generaciones anteriores. Es que los adultos, inseguros todavía en el nuevo mundo *desterritorializado* e incorpóreo, suelen moverse con paso ambivalente, entre la admiración y el miedo, entre el deslumbramiento y el prejuicio.

Ejemplo 1. En un aeropuerto, madre e hijo irreconciliables: la típica frase del o la adolescente no-quiero-salir-en-la-foto. Harto de la insistencia, el joven acepta a desgano participar en el cuadro. Hasta que la madre se pone a ver las fotos y descubre perpleja que el hijo o hija no salió en ninguna. Desafiante y soberbio, seguro en sus saberes digitales, él mismo se encarga de explicarlo: se había borrado de la foto. El verbo se conjuga en presente juvenil: yo *photoshopeo*; los adultos no *photoshopean*.

La escena es una de las anécdotas a las que recurre Sergio Balardini, licenciado en psicología, investigador y coordinador del programa de estudios sobre juventud de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Flacso), para dar una idea del modo en que la era electrónica modificó no ya solamente el mundo del trabajo y la economía sino también la sociedad, la cultura y la familia. Porque leído en clave generacional, el impacto de las nuevas tecnologías, además de profundizar las diferencias de oportunidades en una población con marcadas desigualdades socioeconómicas, también ahonda otra distancia, la de la brecha generacional: los jóvenes se mueven en el mundo digital como peces en el agua mientras los grandes hacen un esfuerzo enorme para no naufragar. «En la era tecnológica, los chicos son los ricos y los adultos, los pobres», dice Nicholas Negroponte²², uno de los máximos gurúes de la comunicación en tiempos de revolución digital.

Los ejemplos son elocuentes: Jerry Jang y David Filo, los fundadores del famoso buscador Yahoo, tenían 25 y 22 años, respectivamente, cuando sacaron el programa y el sitio. Shawn Fanning lanzó en 1999, a los 19 años, el Napster, primer programa de intercambio de archivos que se utilizaría para intercambiar música. Yair Goldfinger, responsable tecnológico de Mirabilis, la empresa que está detrás de ICQ, tiene 26 años; Arik Vardi, con 27 años, es el consejero delegado; Sefi Vigiser, 25 años, es el presidente. Crearon ICQ en 1996, es decir, hace 17 años: todos ellos eran entonces adolescentes. «Por primera vez en la historia –dice Balardini–, los jóvenes tienen más conocimientos que los adultos, no ya sobre el acotado fragmento de la cultura juvenil, como hace 40 años sucedió con el rock, por ejemplo, sino que están más capacitados que los adultos respecto del saber hegemónico de su tiempo, aquel sobre el que se está desarrollando el nuevo perfil económico, político y social del mundo. Esto sí es un cambio de eje cuyas consecuencias no podemos evaluar todavía».

Ejemplo 2.

- ¿Cómo hago para bajar un archivo de música? (pregunta el adulto)
- ¿Un mp3?, ¿desde el internet? Desde ¿dónde?
- Sí, bah, no sé...
- Deja, yo te lo bajo.
- No, lo quiero hacer yo.
- Bueno, espera que te enseñe.

22 Nicholas Negroponte, (1 de diciembre de 1943), es un arquitecto estadounidense de origen griego, más conocido como fundador y director del *MIT Media Lab*, un laboratorio y *think tank* de diseño y nuevos medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts MIT y en el cual es profesor desde 1966.

El hecho de que quien tiene el saber (¿el poder?) sea el hijo de 10 años y no el padre marca un hito en el modo de relación intergeneracional. Porque, además, no es solo una cuestión de padres e hijos, en donde todo se puede resolver con una sonrisa o una decisión heroica de no perderse el tren tecnológico aunque se haya llegado un poco tarde a la estación. Escenas similares se repiten en los trabajos, en donde muchas veces los jóvenes son percibidos como una amenaza por los más grandes, y en las escuelas, con alumnos más capacitados que sus maestros para tomar decisiones en el mundo digital.

¿Por qué para ellos es tan fácil? «Porque crecieron con la tecnología –dice Balardini–. Para los jóvenes, especialmente para aquellos de clases media y media alta, la tecnología es naturaleza. No hay nada extraño, nada que los haga sentirse inseguros o ajenos, porque desde que nacieron estuvieron entre pantallas de televisión y computadoras, videojuegos, controles remotos y videograbadoras. Los adultos, de todos modos, vamos aprendiendo de a poco a familiarizarnos con los secretos de la red, pero el uso que más hacemos de ella es meramente instrumental. En los jóvenes, se ve claramente una marca de identidad, un código que los interpela y en el que pueden reconocerse.»

2.2 D-GEN, por Generación Digital

Están muy cerca de practicar la ubicuidad, gracias al Internet, pues bien pueden estar en un lugar físicamente, pero en muchos más –como las redes sociales– mientras están en una reunión de trabajo o terminando un proyecto.

En una entrevista para El País, Le Maréchal (director del Instituto Francés de Encuestas, BVA) explicó que los D-GEN son desconfiados por naturaleza y no creen en gobiernos, corporativos ni marcas. Cuando compran algo, el proceso para encontrarlo es casi igual de importante que la compra por sí misma. Los nativos digitales disfrutan emplear todas las herramientas a su alcance para encontrar el mejor precio posible. La marca, como en cualquier juego de estrategia, es el enemigo a destruir.

Frente a estas designaciones la que más describe a lo que acontece es la de «nativos digitales», puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular «lengua digital» de juegos por ordenador, video e Internet, y por lógica a los que por edad no hemos vivido tan intensamente ese aluvión, pero, obligados por la necesidad de estar al día, hemos tenido que formarnos con toda celeridad en ello somos los «inmigrantes digitales».

¿Cuáles serían, a grandes rasgos, las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales?

- Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.
- Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.
- Prefieren los gráficos a los textos.
- Se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos).
- Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red.
- Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas.
- Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

Por el contrario, los inmigrantes digitales no parecen valorar suficientemente las habilidades que los nativos digitales han adquirido y perfeccionado, año tras año, a través de interacción y práctica, y prefieren moverse dentro de lo que les es conocido en virtud de su forma de aprender –que es también la forma en que los enseñaron a ellos–.

En consecuencia, se decantan por instruir lenta y seriamente, paso a paso, dentro de un orden (método escolástico). Del mismo modo, rechazan que los estudiantes puedan trabajar y aprender mientras ven la televisión o escuchan música, porque a ese precepto restrictivo se habituaron ellos desde siempre. Los inmigrantes digitales no justifican que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda y deba ser ameno y divertido, es también costumbre del inmigrante digital que luego de hacer un proceso tecnológico (pago de cuentas, paso de notas, envío de correo...) siempre hay la imperiosa necesidad de imprimir, el inmigrante digital es casi el único que lee varias veces los catálogos de los equipos electrónicos o de música.

Los inmigrantes digitales que se dedican a la enseñanza están empleando una «lengua» obsoleta» dice Prensky, De ahí que a los estudiantes actuales les impacienten y cansen las conferencias, así como la lógica del aprender «paso a paso» y la instrucción que está cimentada en «pruebas de valoración». Los inmigrantes digitales, por el contrario, piensan que los métodos por los que ellos aprendieron no están obsoletos, sino que los que empiezan su formación rechazan el esfuerzo y la seriedad, como también les ocurrió a ellos cuando se iniciaban. Habituarse a los métodos tradicionales, pues, solo sería cuestión de tiempo y voluntad, más que de intentar hablar la misma «lengua» tecnológica.

3. Temores

Entre los temores más frecuentes que manifiestan los padres están: 1) el supuesto poder adictivo de la red que lleve a anular otras actividades como la lectura o los deportes (las encuestas coinciden en que la respuesta más frecuente a la pregunta «¿qué estarías haciendo si no estuvieras en Internet en este momento?» fue «estaría mirando televisión»); 2) que la alta frecuentación de lenguajes visuales vertiginosos y de estímulos fuertes contribuya a desarrollar una cultura de la impaciencia que dificulte la concentración de más largo aliento; 3) la dificultad para controlar con quién se comunican los hijos cuando la tendencia muestra que empiezan a navegar cada vez más pequeños; 4) la proliferación de sitios pornográficos o violentos y el ingreso al correo electrónico de imágenes indeseables; 5) el desarrollo de un «*slang* digital» que desvirtuaría el uso correcto del idioma.

4. Conclusión

Para tratar de disminuir la brecha existente en el ámbito educativo se propone que los profesores del siglo XXI aprendan a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de un estilo común. Ello no significa cambiar el significado de lo importante, de lo trascendente, ni tampoco implica fijar otras habilidades distintas.

Muy al contrario, significa, por ejemplo, abandonar el «paso a paso» por el «ir más rápido»; implica profundizar más, pero siempre en paralelo, implica acceder desde y bajo el azar, etc., pero olvidándose de la eterna y desazonadora pregunta, reveladora de inconscientes prejuicios: «¿Cómo se enseña lógica, matemáticas o idiomas, de esa manera, con tales procedimientos?».

Contemplamos dos tipos de contenidos: los llamados de «herencia» y los llamados de «futuro». En el contenido de herencia se incluye la lectura, escritura, matemáticas, pensamiento lógico..., enfocados desde la modernidad.

En el contenido de futuro se incluye lo digital y lo tecnológico: *software*, *hardware*, robótica, nanotecnología, genomas..., sin olvidar la ética, política, sociología, idiomas, etc. Sin duda ninguna, el contenido de futuro es extremadamente interesante para quienes estudian hoy, pero ¿cuántos inmigrantes digitales están preparados para enseñarlo? ¿O será mejor dejarlo en manos de los nativos digitales?

