

Educación y TIC

- [Nuevos alfabetismos](#)

Celulares: ¿herramientas para el aprendizaje?

En los 80, fue la PC; en los 90, internet. Hoy, la revolución es el móvil: así resume **Howard Rheingold** la evolución de las nuevas tecnologías en las últimas décadas. Y observa que, en torno a estas, se han desarrollado organizaciones colectivas espontáneas, virtuales, inteligentes; y nuevos usos de la tecnología, liderados en la mayoría de los casos por los usuarios más jóvenes. Basta con ver el [uso masivo que los nativos digitales hacen de los mensajes de textos](#), para distintos fines.

Contra la lógica de estos fenómenos, que tienden a auto-organizarse de manera espontánea y compleja, las instituciones tradicionales intentan imponer no pocas restricciones, que aspiran a [regular los usos de la tecnología](#). Apocalípticas más que integradas, lo que aparece en muchas de estas iniciativas son visiones simplistas acerca del rol de la tecnología en la vida cotidiana, y de cómo ésta nos cambia y cambia nuestras organizaciones.

No obstante, en algunos casos, los docentes han diseñado sus propias estrategias pedagógicas para integrar a los nuevos medios -entre ellos, los teléfonos celulares- en los procesos de enseñanza-aprendizaje, aunque estos usos son todavía experimentales y deparan resultados inciertos. Por su parte, especialistas en esta temática como **Marc Prensky** arriesgan algunas propuestas sobre la educación en la era digital, que incluyen a los videojuegos, de un modo más sistemático.

Aprendizaje colaborativo con los alumnos

El punto de partida de Prensky, en un trabajo titulado [Listen to the natives](#) - *Escuche a los nativos*-, es su observación de que los estudiantes se han introducido en el siglo XXI, mientras que las escuelas todavía están pegadas al siglo XX. Su pregunta, entonces, es: **¿cómo pueden las escuelas alcanzar a los estudiantes y proveerles educación relevante?**

La propuesta de este diseñador de juegos educativos es la siguiente: los docentes no necesitan ser expertos en nuevas tecnologías sino dedicarse a hacer lo que ellos hacen mejor; ésto es: coordinar el debate de ideas en las clases. Pero sí resulta fundamental que encuentren modos de incorporar en esas discusiones la información y el conocimiento que sus alumnos obtienen por fuera de las clases, en sus "vidas digitales":

Nuestros jóvenes generalmente tienen una idea sobre lo que traerá el futuro mucho más precisa que la que nosotros tenemos. Ellos ya están adoptando nuevos sistemas para comunicarse -la mensajería instantánea-, compartir información -blogs-, comprar y vender -eBay-, intercambiar -tecnologías peer-to-peer-, crear -Flash-, encontrarse -mundos 3D-, coleccionar -downloads-, coordinar -wikis-, evaluar -sistemas de reputación-, buscar -Google-, analizar -SETI-, registrar -teléfonos con cámaras-, programar -modding-, socializarse -salas de chat, e incluso aprender -búsqueda en la web-.

Cuanto más integre la escuela estas prácticas cotidianas de los nativos digitales, corre menos riesgos de quedar aislada de la vida extra-escolar y de lo que necesitan los alumnos para desenvolverse en ella. Aunque el tema pasa también por otro lado: la necesidad de **motivar a los alumnos y captar su compromiso** -siendo éstos dos pre-requisitos para el aprendizaje-. En este sentido, Prensky propone incorporar a las clases objetivos y opciones que sean interesantes para los alumnos, feedback

inmediato, y posibilidades de "subir de nivel" o superarse: la misma combinación que motiva y compromete a los chicos con sus videojuegos favoritos.

Pero la idea de aprendizaje colaborativo de Prensky es bastante más radical, e incluye la participación de los alumnos en discusiones sobre el desarrollo del currículum, los métodos de enseñanza, la organización escolar e incluso la disciplina. Sin la representación de los alumnos, las políticas y decisiones de los educadores no serán efectivas por mucho tiempo más –sostiene el autor-.

Algunas sugerencias para utilizar los nuevos medios en la escuela

Los siguientes ejemplos están tomados del [blog de Prensky](#), y proponen distintos modos de integrar a los teléfonos celulares en el trabajo escolar, tanto para el aprendizaje de contenidos curriculares como de prácticas en general. ¿Cómo deben ser las estrategias pedagógicas para articularse con los modos de organización espontáneos, desarrollados en los usos de las tecnologías; y no tratar de imponer una lógica inversa?

La primera de las propuestas de Prensky es constituir una especie de **comités**, integrados mayoritariamente por alumnos, con la función de establecer las normas para el uso de los teléfonos celulares en la escuela, y disciplinar a aquellos que no las cumplan. Y organizar, de modo complementario, **asambleas escolares**, en las que los alumnos, docentes, y eventualmente los padres, pudieran debatir sobre distintos aspectos del tema.

De este modo, las normas acordadas como producto del debate tendrían mayor credibilidad entre los alumnos; pero también estos espacios podrían ser una oportunidad para que los estudiantes aprendan a convivir de manera democrática y respetuosa de las diferencias.

Otra de las posibilidades es que estos comités, al estar integrados también por docentes, pudieran señalar otros usos creativos de los celulares en el contexto escolar, sin quitarles su atractivo o su componente de diversión:

-Organizar **clases que se desarrollen solamente mediante mensajes de textos**, que permitirían a los alumnos interactuar con grupos de otras ciudades o países –estas clases también podrían realizarse en otras idiomas, tal como se desarrollan algunos cursos para aprender inglés-.

-Convocar a un **concurso de fotos tomadas con un celular**, que premie a la imagen más divertida –o la más educativa- de un estudiante, docente, o algo representativo de la escuela, y donde los jueces sean los propios alumnos. En esta línea, podrían realizarse también otras convocatorias, como la de **crear un corto o un film** con imágenes obtenidas a través de un celular, con la finalidad de acercar a los alumnos a nociones básicas de edición de sonido e imagen.

-Crear un **juego en el que se combinen distintos géneros o corrientes literarias**, y se pueda escuchar desde un poema *beat* hasta uno de Shakespeare con sólo presionar un número, o hacer un comentario sobre lo que a uno le gusta y porqué. O crear una **novela colectiva, en un nuevo formato**, donde cada alumno agregue algo a la historia.

-Realizar ejercicios de **comunicación emergente**: ¿qué tan rápido un mensaje puede extenderse a una clase entera? ¿y a la escuela? ¿Cuál es el mejor modo de hacer esto?

Habría que abrir estas u otras puertas, para reinventar la tarea de educar (y aprender con-) los nativos digitales, en los próximos años.

Lecturas recomendadas sobre este tema:

[Otros trabajos de Marc Prensky \(en inglés\)](#)