

## Los Sistemas educativos en el Marco del Mundo Digital

Si bien los dos primeros podían hacerse con un texto escrito a máquina o a mano –como se hacía en las épocas pre digitales–, los dos últimos ciertamente solo pueden hacerse cuando se puede pasar al lenguaje digital ya sea un texto escrito, un sonido o una imagen, y convertirlos en bits “equivalentes e intercambiables”.

Puede decirse que esta combinación de múltiples medios y de múltiples modos de comunicación, donde se mezclan sonidos, imágenes, textos, gestos, etc., abre posibilidades

expresivas muy novedosas y desafiantes que la escuela puede utilizar. Los informes que

han elaborado Henry Jenkins (2006) y Tyner y otros (2008) enfatizan las posibilidades

enormes de prácticas de conocimiento que habilitan los nuevos medios, por lo que estos

autores hablan de “permisibilidades” (affordances): acciones y procedimientos que permiten nuevas formas de interacción con la cultura, más participativas, más creativas, con

apropiaciones originales.

Veamos, por ejemplo, el listado de operaciones con el conocimiento que los medios digitales permiten realizar. En opinión de Jenkins y sus colegas, los nuevos medios hacen que

los jóvenes se vinculen al saber a través de las siguientes acciones:

- Juego: permite experimentar diversos caminos para resolver problemas.
- Performance/Desempeño: posibilita adoptar identidades alternativas, improvisar y descubrir.
- Simulación: permite interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
- Apropiación: se logra remixar (“samplear”) contenidos de los medios.
- Multitarea: se puede “escanear” el ambiente y cambiar el foco según se necesita.
- Cognición distribuida: se puede sumar conocimiento y comparar con el de otros.
- Juicio: permite evaluar la confiabilidad de distintos tipos de información.
- Navegación transmediática: se sigue el flujo de historias e información entre

múltiples modalidades.

- Redes: se puede buscar, sintetizar y diseminar información.
- Negociación: es posible viajar entre comunidades diversas, captar y seguir

normas distintas, discernir perspectivas múltiples.

6ºFOROdoc-basico(001-080).indd 24 5/5/10 14:40:28

www.fundacionsantillana.com25

Otros informes de especialistas producidos en los últimos años señalan cuestiones similares, aunque algunos lo hacen en un tono más crítico que el informe coordinado por

Jenkins, e insisten en que estas posibilidades o permisibilidades que habilitan los nuevos

medios no son necesariamente las prácticas más habituales entre los niños y jóvenes de

hoy. Esto lo podemos constatar en nuestros países, donde los jóvenes orientan la utilización de las nuevas tecnologías hacia los juegos más sencillos, las relaciones interpersonales, la música, el consumo de videos y el esparcimiento, sin asociar estas prácticas con

procedimientos de tipo escolar ni con prácticas más complejas de conocimiento.

Por ejemplo, cuando se habla de la posibilidad de un juicio sofisticado que permita evaluar la confiabilidad de los datos, se deja de lado que la práctica más habitual en cualquier

búsqueda en Internet es rastrear dos o tres entradas del resultado de la búsqueda, que

suelen ser las más visitadas y no necesariamente las más precisas ni certeras. El hecho

de que la mayoría de los usuarios (no solo las nuevas generaciones) desconozcan los

criterios de jerarquización de la información de los principales buscadores que usamos

cotidianamente, habla de la distancia entre esas permisibilidades y las prácticas usuales.

Los jóvenes (y también los adultos) suelen realizar el camino más corto y directo hacia un dato y no aquel que implica cierto grado de evaluación o confrontación de resultados.

Por otro lado, en el informe producido por Tyner, esta autora subraya que hay aspectos de

la interacción con las nuevas tecnologías que permiten procesar los cambios y conflictos

intergeneracionales y que no deberían generar un “pánico moral” por el riesgo o la inseguridad de los jóvenes, sino más bien entender cómo funcionan siempre en su relación con el mundo de los adultos.