

Televisión, Internet y video juegos y su influencia en el desarrollo de niños y jóvenes. Tecnología y Educación (por Rosana Lecay)

Martes, 25 de julio de 2006

A través de diversos estudios se ha determinado que la rutina, las interacciones diarias entre padres e hijos, los hobbies y las actividades recreativas que disfruta la familia favorecen la predisposición de los niños hacia el aprendizaje. Cuando la familia dedica tiempo a actividades compartidas durante el fin de semana, cenar juntos o compartir pasatiempos familiares, pueden compensar algunas de las limitaciones que la situación económica les impone. El aprovechamiento del tiempo libre es una variable importante que determina el rendimiento académico, por eso, los padres deben estimular el uso del tiempo libre inteligentemente, respetando la independencia de sus hijos y vigilando que utilicen positivamente su libertad, favoreciendo, particularmente, las prácticas musicales, la lectura, la escritura, las visitas culturales, otras actividades de aprendizaje y aquellas que desarrollan la empatía social.

Los niños y adolescentes tienen un mejor rendimiento escolar cuando los padres y madres establecen límites predecibles para sus vidas, estimulan el uso productivo del tiempo y apoyan experiencias de aprendizaje como algo habitual en la vida familiar.

Los expertos establecen que una marcada ética de trabajo, junto con ciertas rutinas y horarios para comer, ir a dormir, estudiar, hacer ejercicio, contribuyen a tener éxito académico y encaminan un estilo de vida ordenado y satisfactorio.

Entre los pasatiempos de los niños y jóvenes de la actualidad, debemos considerar, como los más demandados, la televisión, los video juegos y la Internet. Cada uno de ellos, sin duda tiene un impacto en el desarrollo creativo y académico de los educandos, y también en su forma de insertarse socialmente en su entorno.

Los estudios que intentan determinar la influencia de estos pasatiempos en niños y jóvenes determinaron diversos resultados que van desde la satanización de estos medios de distracción, hasta señalar ciertos beneficios de un uso moderado de los mismos. Intentamos brindar algunos puntos de vista que permitirán a padres y madres de familia, y también a los maestros, crearse una opinión sobre su utilización, de manera que puedan convertirse en aliados de la educación.

En general, la desvalorización de los medios masivos y de los video juegos están fundadas en vaguedades, falacias, generalizaciones y, sobre todo, puntos de vista muy personales de quien los emite, sin un estudio que los sustenten, y en algunos casos una fuerte influencia de la formación moral o religiosa. Pero en general, podemos notar que las opiniones presentan poco conocimiento y diversos niveles de significado, y que tanto los medios masivos como los video juegos se analizan exclusivamente desde el aspecto argumental. Lo cierto es que, en el estudio de los efectos de los medios masivos y los video juegos en la educación se ha avanzado más en el plano teórico que en trabajo de campo.

Refiriéndonos particularmente a la televisión, podemos destacar tres formas, todas parciales, de analizar el fenómeno televisivo. La primera, derivada del pensamiento sartoriano, que ve una irreversible decadencia en el desarrollo de la cultura popular; la posición contraria a la anterior, que si bien considera que los medios han perdido nivel moral y capacidad de liderazgo ético, cree que al menos tiene un mayor realismo y muestran al mundo como es, a pesar de que eso pueda no ser agradable. La tercera forma de ver el fenómeno, es la propuesta por Johnson, que considera que los medios no deben iluminar a la moral sino que deben ser considerados en función del entrenamiento en la cognición diversa y compleja.

Según esta última postura, la visión sartoriana de la caída de las masas en la estupidez debido al consumo de la televisión sin contenido profundo, debe ser revisada ya que el nuevo contenido de la televisión, respecto al que se presentaba hace veinte años, demuestra que la cultura televisiva se ha vuelto cognitivamente exigente. El placer de los espectadores de los programas actuales deriva de la necesidad de pensar y hacer inferencias para seguir la trama, debido a la constante mutación de los personajes. Johnson constata que el nuevo tipo de contenido de la televisión presenta la novedad de que ha puesto una presión inmensa sobre las capacidades cognitivas que por algún motivo creíamos asociadas inextricablemente a la lectura. No se trata de ver lo que ocurrirá sino de entender lo que está sucediendo, como ocurre en la vida real. Debemos tomar en cuenta que Johnson ha dedicado tiempo a los shows finos pasando por alto gran cantidad de programas de baja calidad, incluyendo los reality shows. Sin embargo, la programación de todos los tiempos incluyó programas basura. La televisión de los sesentas y setentas tomaba sus claves del teatro, y los reality shows de hoy copian la estructura de los video juegos, son cada vez más desafiantes, las reglas no están dadas desde el principio, sino que se aprenden mientras se juega y presentan oportunidades escondidas a través de la violación de normas.

En síntesis, lo que Johnson argumenta es que los programas de televisión actuales, por su estructura, permiten ejercitar esas partes del cerebro que mapean redes sociales, que llevan información faltante y conectan múltiples tramas narrativas, por lo tanto no sería tan perjudicial su contenido, al menos en ese sentido.

Con respecto a los video juegos, afirma Balerdi, que cuando se comparan a éstos con las actividades realizadas en la escuela o la casa, se comprueba que los video juegos utilizan mayor cantidad de recursos que favorecen la motivación de la conducta. La escuela y la familia no realizan actividades lúdicas que produzcan por sí solas satisfacción, ni se conocen con certeza los fines a alcanzar, ni refuerzo para lograrlos; tampoco estimulan una actividad programada para desarrollarse con una dificultad progresiva. Los estímulos que ofrecen las familias y las escuelas no son tan intensos como los de los video juegos (luces, sonido, manipulación) y casi nunca brindan una recompensa, sino más bien, silencios o castigos.

El video juego brinda una demostración juego y sus reglas, ofrece los niveles de dificultad adecuados para cada jugador y la facilidad de ir progresando en forma continua, invita a manipular, a resolver problemas y da recompensas si se cumplen ciertos requisitos y reconoce el éxito públicamente, lo cual permite al jugador sentirse héroe o identificarse con alguno socialmente conocido. Estas circunstancias no se presentan ni en la vida escolar ni en la vida familiar, lo cual explica, en parte, el éxito de este tipo de distracción entre niños y jóvenes.

La competición es una fuente de motivación, y el video juego presenta competición contra la máquina, contra el propio jugador cuando trata de superar su propio record y contra sus compañeros presentes. Al mismo tiempo, la constante repetición permite afianzar comportamientos y el dominio de la actividad.

Sin embargo, existe una opinión generalizada de que estos juegos no son saludables para el desarrollo psicosocial, sobre todo en la edad temprana, pero estos juicios se basan en consideraciones intuitivas más que en investigaciones serias. Los aspectos de los video juegos que preocupan a padres, madres y educadores son los siguientes: • Violencia: estos juegos están recargados de violencia y agresividad que pueden repercutir negativamente en la conducta de niños y jóvenes. Sin embargo, esa violencia no es superior a la que presentan la literatura infantil, el cine y los comics, y en algunos casos, en lugar de fomentar la violencia, ayudan a encauzarla.

- Sexismo: en su mayoría, los usuarios de los video juegos son varones, por eso éstos presentan figuras masculinas como salvadores y héroes y a la figura femenina en situaciones de inferioridad.
- Racismo: se acusa a los video juegos de fomentar estereotipos raciales en donde la peligrosidad se asocia con la raza.
- Sociabilidad: se tiende a pensar que los usuarios de estos juegos tienen dificultades para relacionarse con gente de su edad, sin embargo, también esta es una apreciación que no tiene basamentos en estudios serios.
- Creatividad y trastornos de carácter: se afirma que el exceso de uso de estos juegos puede provocar trastornos de personalidad y que promueven actividades repetitivas y poco imaginativas.

En cuanto a los posibles efectos negativos de los video juegos en niños y jóvenes, las investigaciones no fueron concluyentes. Los trastornos fisiológicos causados por el abuso de consumo de estos juegos (epilepsia, cambios de presión y ritmo cardiaco) se limitan a un número muy reducido de casos. Otras investigaciones los encontraron beneficiosos para el desarrollo de la creatividad y actitudes prosociales hasta la rehabilitación física y oncológica. Según Estallo, no existe evidencias de problemas intelectuales, violencia, sexismo, etc, que pueda ser justificada desde el punto de vista científico.

Al parecer se ha exagerado al afirmar, de manera intuitiva, los males de estos juegos, pero hay evidencias de la neutralidad o inocuidad de los juegos electrónicos e incluso sobre sus posibilidades de colaborar en reeducación y determinados tipos de aprendizajes y terapias.

En general, y a pesar de que las investigaciones no son definitivas, se recomienda la prudencia en el uso de estos juegos y una selección y orientación temática por parte los padres y madres hacia los juegos más educativos, deportivos y con menor contenido de violencia física y verbal.

Con respecto al uso de la Internet debemos puntualizar que ésta tiene un contenido real, formado por el conjunto de datos que circulan por la red y que se encuentra en forma de bibliotecas digitales, libros electrónicos, revistas y bases de datos, y un contenido potencial que es el conocimiento de los 400 millones de usuarios conectados y al cual podemos acceder a través de foros, grupos y chats. Estos dos contenidos tienen un contenido ilimitado si se aplica a la educación.

A pesar de que pocos establecimientos tienen proyectos de educación por Internet, la educación virtual es una realidad en el mundo de hoy, y la educación debe aprovechar este recurso de manera eficiente. La Internet permite ampliar el acceso a la educación, promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo, promueve el aprendizaje activo y crea comunidades de aprendizaje; se centra en el estudiante y hace más fluidos los roles tradicionales del proceso enseñanza/aprendizaje.

La red provee información actualizada de cualquier tema, pero también presenta algunos inconvenientes, como una sobreoferta no sistematizada de información, lo cual se convierte en desinformación cuando el usuario no sabe cómo valorar y escoger los datos adecuados.

El reto de la educación de hoy es enseñar los criterios de discriminación, de búsqueda y selección de la información, o sea, desarrollar habilidades de búsqueda, selección y aplicación de la información. Para

algunos estudiosos del caso, la sabiduría en la actualidad consiste en saber buscar, elegir y seleccionar aquello que el intelecto requiere a cada momento.

La plataforma tecnológica de la Internet, demanda del profesional del e-learning el conocimiento de los procesos de la educación para ofrecer un aprendizaje de calidad. La tecnología interactiva ofrece un control sobre el propio aprendizaje al provocar decisiones sobre cómo y qué aprender, lo cual es una fuente de motivación y estímulo. El interés, la motivación y la constancia del estudiante son parte del éxito de los modelos formativos, por lo que, el uso de materiales actualizados multimedia y digitales son determinantes para desarrollar aptitudes de aprendizaje. Este material puede ser desarrollado por los profesores o por los alumnos, quienes en la actualidad poseen los instrumentos necesarios para realizar individualmente un trabajo multimedia de gran riqueza instrumental.

Con estos nuevos instrumentos educativos, la función del profesor no es la de transmitir contenidos al estudiante, sino la de enseñar a ordenar la información, mientras que el alumno irá aumentando su capacidad de selección y su exigencia.

La pedagogía a través de Internet es una nueva ciencia; la educación en línea demanda, además de una plataforma tecnológica, la motivación del profesor, orientación, estímulo, guía, sobre todo a partir de que la relación docente y estudiante se produce de manera asincrónica.

Finalmente, la tecnología está presente y debemos usarla a favor y no en contra del desarrollo de los niños y jóvenes. Prohibir su uso no parece ser el canal adecuado, sino supervisar una rutina adecuada a la edad. Nuevamente, la supervisión de los padres y la madres sobre las actividades de los niños es, como siempre ha sido, un factor decisivo para su desarrollo.

rlcay@maestros.org.mx