

Cómo ha impactado en los niños la educación digital



Cómo ha impactado en los niños la educación digital El tiempo frente a una pantalla debe tener un objetivo. Más si el usuario es un menor.

Al menos, así lo define Llery Ponce, doctora en Psicología y educadora de párvulos del Centro de Investigación Avanzada de Educación (CIAE) de la Universidad de Chile, al hablar de la educación digital. “Uno debe darle a la pantalla el tiempo y dedicación precisa, porque así demuestras que la tecnología es una herramienta, que cumple un objetivo y que no se utiliza para llenar espacios vacíos”, dice la especialista. Con la llegada del COVID-19 al país, hace un año, la educación tuvo que dar un vuelco y, de realizarse en las aulas, pasó a estar entre cuatro paredes y detrás de una pantalla desde casa. Esta modalidad de educación digital ha puesto a los niños en el ojo de los investigadores y ahora el cuestionamiento es si esta nueva forma de enseñar, a través de la tecnología, tiene secuelas para los educandos y es realmente efectiva. El llamado “coronateaching”, como a principios de 2020 denominaron algunos a la educación de emergencia, hace alusión a la enseñanza en tiempos de pandemia, pero sin estar adaptada correctamente a las nuevas condiciones. Apunta directamente a esos educadores que, de manera improvisada y sin volver a planificar sus jornadas, optaron por replicar lo que sería una sesión en el aula, sin considerar que ahora sus alumnos estaban frente a una pantalla y los distintos estímulos no están solo en sus entornos, sino también en sus dispositivos. El desafío, en ese sentido -dicen los especialistas-, ha sido adaptar no solo los contenidos de las clases, sino también la forma en que se realizan frente a los educandos, principalmente en el área de párvulo. Previo a la crisis sanitaria, Llery Ponce trabajó guiando algunos estudios de Matemática en Educación Parvularia. Ahí veía mucha exposición de contenidos a niños y niñas, de entre 4 y 5 años. Según relata, eran profesoras que se sentaban y les explicaban a los menores qué era un número, con poca interacción o ejercicios en la pizarra y no de manera lúdica. “Uno ya podía hacerle una crítica a esa forma de transmitir información, pero si ese mismo contenido lo llevas al plano digital, sigue siendo de baja calidad y ya no es culpa de la tecnología, sino de de los educadores”, dice la especialista, y añade que “los dispositivos no son el problema, sino el contenido y su forma”. En septiembre pasado Michel Desmurget, neurocientífico y director de investigación del Instituto Nacional de Salud de Francia, lanzó su libro “La fábrica de cretinos digitales”. En el texto, el científico advierte que las pantallas son un peligro para la formación de los niños y afirma que los jóvenes de hoy, nativos digitales, son los primeros en tener un coeficiente intelectual (IQ) más bajo que su generación antecesora. Principalmente afectados por la tecnología, televisión y videojuegos. “No es comúnmente aceptado afirmar que el IQ es un test adecuado para medir la inteligencia. Tiene muchos problemas y ha sido controversial. De hecho, se usa muy poco, porque hoy en día no se cree que la inteligencia sea algo medible con un test”, dice

Pedro Maldonado, director del Departamento de Neurociencias de la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile. Según el especialista, el cerebro se adapta a la época en que necesita vivir y en el momento particular de cada uno. “La pregunta es qué es lo que mide realmente el test y si es competente para qué. Porque si le haces un examen a los niños de hoy sobre cómo usar un teléfono analógico, les va a ir muy mal. Porque ese test esa diseñado para medir ciertas cosas y no la inteligencia”, dice el neurocientífico, y luego añade: “Se puede hacer un paralelo y, si nos trasladaran a la Edad Media, probablemente nosotros seríamos unos inútiles y con IQs inservibles para ese entonces, porque no sabríamos qué hacer con las herramientas de ese momento”. Con respecto a la educación, Llery Ponce dice que da lo mismo que los niños vean TV o un celular, e incluso que se sometan a contenidos por radio o podcasts, porque finalmente primará la calidad de estos. “Quizás la oferta es de muy baja calidad y por eso podrían presentarse problemas por la digitalización, porque los niños están todo el tiempo frente a un computador o una pantalla... pero no es la culpa del medio, sino de los profesores que mostramos eso y transmitimos esa información, porque si son receptores pasivos no verán más allá”, afirma. En ese sentido, la investigadora del CIAE dice que para no se vea afectada la forma en que un alumno o usuario aprenden, las clases debieran ser participativas y no expositivas. “A veces creemos que es suficiente con bajar una aplicación de educación, y puede ser de alta calidad, pero no reemplaza la interacción que puede surgir con otra persona o con la familia. Y es lo más importante que sucede en un aula, la interacción, y hay que tratar que eso se replique aún en un contexto COVID-19”, añade. El uso de las pantallas es relevante actualmente, enfatiza Maldonado, porque es un aprendizaje para las próximas décadas. “Si 2060 será un mundo de pantallas y digitalización, las fórmulas que aprendiste para sumar y restar probablemente no serán necesarias. Ahora la mayoría de la gente para hacer una operación matemática usa su celular, ¿Acaso son ellos más tontos porque no saben hacer una resta rápidamente? Sí saben, pero optan por usar las herramientas que tienen. Probablemente sea cierto que los niños, en promedio, tienen menos IQ que sus padres, pero la pregunta de si eso es bueno o malo es algo que no está del todo claro”, explica. “No tengo las mismas habilidades que mi abuelo tuvo al vivir en el campo, porque los contextos son dinámicos. En comparación, la tecnología y el acceso a la información están a solo un click y puedo ir a la biblioteca a sentarme a trabajar, pero mi papá iba a estudiar. Yo no iría a buscar información, porque puedo hacerlo desde mi computador y ahí se ve que hay cambios que van con la sociedad”, suma Anita Díaz, Jefa de División de Políticas Educativas de la Subsecretaría de Educación Parvularia, a lo propuesto por Maldonado. “Por tener de todo hoy en el teléfono, no podemos decir que somos más inteligentes que una generación que antes estaba con el caballo, con el árbol o con el libro. Uno deja de desarrollar habilidades y desarrolla otras”, añade la también educadora. Y Maldonado entrega otros ejemplos. Los niños, dice, ya no aprenden a cabalgar y “eso era algo crítico en 1.800 porque, si no sabías hacerlo, eras un inútil”. Luego agrega: “Si no sabes manejar hoy día a lo mejor te limita, pero hay otros medios. Y si en 30 años los autos son autónomos, da lo mismo si no sabes hacerlo. Si hay niños que dejan de aprender algunas cosas ahora que consideramos crítica, en realidad no podemos estar totalmente seguros de cuáles habilidades necesitarán en el futuro”, desarrolla, y afirma que saber moverse en el mundo digital es una habilidad adquirida y que nadie nace con ella. El neurocientífico dice que el cerebro no se ve afectado por el uso de pantallas, puesto que este es tan plástico que hará bien todo lo que se le enseñe. “Qué es lo que está aprendiendo a hacer es otro problema. Uno del usuario, no un problema del órgano”, afirma. Con respecto a si el uso de tecnologías incide negativamente en la enseñanza de los educandos, complementa a Llery Ponce y argumenta que si la exposición a estos dispositivos refuerza solo una tarea, como solo mirar y no participar en una clase interactiva, efectivamente se verá un deterioro en el niño en otras labores. “No es que la tecnología sea mala, sino qué tan rica es tu experiencia de aprendizaje”, añade. Y Anita Díaz le complementa. “Dicen que desaprender algo incorrecto cuesta mucho, pero hacerlo en edades tempranas se soluciona con volver a aprender. El cerebro es tan maleable hasta los ocho años que, en el fondo, se pueden prevenir esas brechas”, afirma, y luego agrega: “Hay que poner atención en lo que el niño está dejando de hacer por ocupar la pantalla en momentos de ocio”. “Hay muchos estudios internacionales que comprueban que los software especiales para complementar el aprendizaje, favorecen mucho y no son un problema para el desarrollo del niño, con ciertas limitaciones. Dependiendo su edad, hay quienes que no deberían estar expuestos a pantallas”, añade Ponce, pero dice que eso ahora cambió, puesto que permitió mantenernos conectados con nuestros pares durante la pandemia. En el último año, Llery Ponce ha visto a gente de su entorno de educación parvularia tratar de innovar para que la tecnología no afecte al aprendizaje de sus alumnos. Pone el ejemplo de una clase de matemáticas y geometría, en la que una educadora le pedía a sus alumnos de cinco años buscar objetos en sus casas con las formas que analizaran durante la sesión. “Entonces, uno podía ver cómo los niños

iban a buscar una naranja para mostrar una esfera o una caja para un cubo. Son ejemplos brillantes, porque recorren sus hogares como si fuera una búsqueda del tesoro y todo el tiempo en constante movimiento. Discutían y pensaban. Y ahí la tecnología es solo un medio”, analiza Ponce. “Esa es la complementariedad que necesitan los niños. Si estás conectado con un grupo de niños de 4 años y están trabajando con conceptos, puedes pedirles que se conecten con objetos que observan con su entorno. Puedes hacer juegos donde hay interacción por turnos. Y esa interacción social, que es juego, es muy distinta a si usaran un juego netamente digital y los niños se involucraran con la pantalla y nadie más”, dice Anita Díaz. En el caso de la educación a distancia, la parvularia hace la diferencia entre los recursos digitales, los juegos y las plataformas de interacción, como Teams, Zoom, o Meet y la dinámica que se pueda dar en estas. “Hay niños que pueden entender esas normas sociales que hay turnos para hablar y emulan lo que podrían hacer en una clase y donde escuchan a sus compañeros que ven en la pantalla. En ese caso la tecnología le entrega un valor”, dice Díaz. Según explica la profesional de la Subsecretaría, cuando se trata de menores, hay que entender que estos aprenden, conceptualizan y conocen el mundo a través de sus experiencias sensoriales. “El desafío es tremendo. La calidad de la interacción que el adulto tiene con el menor y cómo la logra promover entre todos los niños es la que tiene el mayor efecto en la educación. Eso se puede perder con la tecnología, pero se puede mejorar según cuán interactivas sean las clases”, afirma. En ese sentido, dado los desafíos que impuso el COVID-19, plantea que “no es llegar y hacer la misma clase que hacía uno en la sala”. “Quienes partieron así, se dieron cuenta tempranamente que el involucramiento sería bajo, porque los niños para aprender necesitan lo sensorial e interacción inmediata”, añade. La educación a distancia en el caso chileno, profundiza Díaz, trajo consecuencias para los menores. Primero, su desarrollo socioemocional pudo haberse visto afectado, puesto que necesitan cerca a sus pares. Esto se puede reflejar en actitudes comunes, ejemplifica la educadora, como cuando “no entienden instrucciones, miran hacia el compañero de al lado y terminan de entenderlo”. Esa necesidad -prosigue- es fundamental, “y es cosa de mirar a un niño que ve solo adultos y no a sus pares. Es una necesidad innata, como cuando llegas a un lugar y buscas que haya alguien similar a ti”, dice ella. Además, los menores pudieron someterse a niveles superiores de estrés al estar en casa.