



Fotografía: José S. Ramos Hinojosa. En la foto: Sayiil Miranda.

Las actividades extracurriculares y el desarrollo de las habilidades digitales de los jóvenes

Carmen Pérez Frago

Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo, Universidad Autónoma de Baja California | Mexicali, Baja California, México
cperez@uabc.edu.mx

Introducción

La relación de la juventud con las tecnologías siempre ha sido estrecha. Los radios de transistores, los tocacintas y los estéreos portátiles fueron tecnologías privilegiadas por los jóvenes y su uso cotidiano se calificó de revolucionario en sus tiempos. Esta relación no ha cambiado; ahora los jóvenes están cada vez más identificados con las tecnologías digitales, sobre todo con las tecnologías de información y comunicación (TIC en adelante), y lo que difiere son las posibles consecuencias de su (no) participación. En el pasado, no poseer ni manejar las tecnologías juveniles no afectaba seriamente a los jóvenes que no contaban con ellas. Ahora, por el contrario, no usarlas limita las posibilidades de desarrollar las

habilidades requeridas para el desempeño escolar, laboral, cívico y artístico de las personas del siglo XXI.

La formación o capacitación para el uso crítico de las TIC es una tarea pendiente del currículo escolar. En muchos países las reformas curriculares han girado alrededor de la introducción de las TIC en las aulas; sin embargo, las propuestas curriculares en general no han obtenido el éxito esperado, salvo algunas excepciones. Las razones aducidas van desde cuestiones de financiamiento hasta la falta de compromiso político hacia la formación, pero lo que sí se puede afirmar es que los programas que fracasan, en la mayoría de los casos no toman en cuenta ni los intereses ni las necesidades educativas de los jóvenes,

es decir, han sido orientados por la oferta (lo que la escuela sabe hacer) y no por la demanda (lo que los jóvenes quieren hacer).

Es frecuente encontrar jóvenes que fallan en la escuela pero que producen textos sofisticados, de calidad profesional, fuera de la escuela. La complejidad de estas prácticas juveniles realizadas fuera de la escuela demuestra que los jóvenes dominan una variedad de sistemas de símbolos, incluyendo textos en Internet (tradicionales y multimedia), en los sistemas de mensajería instantánea, en los teléfonos celulares, y en los videojuegos y juegos electrónicos que, a nivel cognitivo, representan grandes beneficios.

Es por ello que consideramos importante analizar primero el desarrollo de las habilidades digitales de los jóvenes desde sus propias experiencias, como grupo, para posteriormente diseñar actividades de aprendizaje que despierten su interés y que les permitan incidir y mejorar en su vida cotidiana. Las reflexiones aquí presentadas se fundamentan en los resultados de observaciones realizadas en diversos estudios efectuados durante los últimos diez años, donde han participado estudiantes y maestros de nivel medio superior y superior de instituciones educativas públicas. No obstante, el foco del trabajo se centra en las actividades extracurriculares realizadas por los jóvenes considerando las más importantes, desde su punto de vista, para su desarrollo personal, familiar y comunitario.

Actividades realizadas

Los estudios a los que se hace alusión tuvieron como componente común el análisis de entrevistas y producciones de los estudiantes así como los registros electrónicos de distintas herramientas utilizadas por jóvenes [*chats* (públicos y privados), *blogs* y *bulletin boards*]; actualmente se continúa observando su trabajo en lugares comerciales con acceso público a Internet (cibercafés, papelerías, etc.). Han sido observaciones no participativas, en las cuales los jóvenes realizan sus tareas o actividades frente a la computadora y cuando finalizan se les interroga. Su participación ha sido voluntaria y han consentido en

ser grabados o bien en proporcionar sus materiales, producciones y conversaciones. También se realizaron entrevistas grupales a través de las cuales se buscó conocer, desde su punto de vista, cómo desarrollaron sus habilidades para el uso de las TIC y los factores asociados con el éxito en la adquisición de esas competencias.

Resultados

De los registros obtenidos se seleccionaron algunas actividades extracurriculares que abonan a la discusión sobre la importancia de proveer a los jóvenes con oportunidades de aprendizaje en contextos informales, en especial con sus pares y grupos comunitarios.

Una de estas actividades son los juegos y lo que éstos aportan a los jóvenes; para ellos, su importancia no sólo radica en el entretenimiento, la parte lúdica, sino que también involucra el análisis de la lógica de las jugadas, las características de los personajes y las estrategias propuestas para alcanzar niveles de mayor complejidad; contrario a lo que se dice con frecuencia, muchos jóvenes juegan precisamente para desarrollar su capacidad de razonamiento, como mencionan los aficionados al ajedrez y a otros "juegos de estrategia", como les llaman. Jugar no sólo favorece el desarrollo de sus habilidades cognitivas sino también de su apreciación estética. Son muchos los que mencionan que analizan los personajes, los vestuarios y accesorios así como la ambientación de los juegos de video; algunos se suscriben a foros de discusión e investigan sobre los temas de su interés para poder participar en ellos. Algunos jóvenes incluso desarrollan sus propios juegos; ellos valoran mucho sus propias producciones y, aunque están conscientes de las limitaciones (por ejemplo, malos gráficos), se divierten al compartirlas con sus amigos.

La computadora es vista por los jóvenes como un recurso de entretenimiento y de aprendizaje. Entre las actividades creativas más populares cabe mencionar las relacionadas con el dibujo, el diseño, la pintura y la fotografía, en general todas ellas aprendidas



Fotografía: Irán Guerrero.

de manera autodidacta, con apoyo de sus pares. Encontramos algunos jóvenes cuyo pasatiempo es el diseño de historietas; disfrutan creando a sus personajes y reflexionan sobre la trama y los diálogos que van a publicar para sus amigos. A algunos también les gusta practicar con los juegos electrónicos los deportes que practican de manera física; comentan que jugarlos les ayuda a aprender a dar bien los pases, a plantarse dentro de la cancha o a planear nuevas estrategias. Este tipo de juegos los prepara para simulaciones en contextos académicos, como los de los laboratorios de química. Otros aprenden a tocar instrumentos a través de programas obtenidos por Internet; lo más común es el aprendizaje de guitarra, pero también hay quienes componen su propia música. Todos están conscientes de la ventaja de utilizar los juegos para el desarrollo de sus habilidades, tanto cognitivas como motrices.

Por otra parte, las evidencias indican que los jóvenes están involucrados en actividades relacionadas con la mejora de sus comunidades. Por ejemplo, participan en la elaboración de boletines, presentaciones y reportes para los grupos religiosos y políticos de los que forman parte, así como en contribuciones muy particulares (colectas, recaudación de fondos, organización de eventos) en las asociaciones juveniles de su interés. En este renglón, cabe destacar que los jóvenes deciden participar de forma voluntaria en grupos (in)formales cuando ven que sus actividades

les aportan algún beneficio e inciden en su entorno inmediato, como cuando al juntar firmas ven que la lista se incrementa con sus amigos, o cuando sus pares asisten a las juntas o eventos realizados para apoyar alguna causa. Asimismo, al ver la respuesta a sus participaciones en línea, además de reafirmar su identidad y autoestima, los jóvenes acrecientan su compromiso no sólo con la causa de su interés sino con la sociedad en general; por ejemplo, una joven responsable de contestar los mensajes en un sitio de red social, al observar problemas de redacción en los mensajes recibidos, asume la responsabilidad de modelar con sus respuestas. Está consciente de los problemas para escribir mostrados por la mayoría de los participantes y, con sus respuestas, se propone mitigar el problema y desarrollar las habilidades de comunicación escrita de los usuarios. La realización de estas actividades apoya el desarrollo de las habilidades para el trabajo en equipo, y los jóvenes aprenden a considerar a sus pares como recursos valiosos para el propio aprendizaje.

Los jóvenes disfrutan mucho las oportunidades de socialización que proveen las herramientas digitales; aprecian la posibilidad de consolidar sus amistades y ampliar sus círculos sociales, lo que para algunos es difícil de lograr de otra manera debido al limitado medio social en que se desenvuelven. Su utilización beneficia el desarrollo de sus habilidades para la autodeterminación, la negociación y la

convivencia. Precisamente por su edad, los jóvenes se encuentran en una etapa de elecciones y decisiones que van forjando sus identidades para el futuro, y es precisamente a través de las herramientas de comunicación donde los jóvenes generan y comparten sus propias visiones del mundo. Considerado como un espacio de libertad, los jóvenes participan en el ciberespacio con intenciones y proyectos diferentes; producen y acceden a contenidos de manera voluntaria y los reconocen y validan ellos mismos.

Sin lugar a dudas, a través de las actividades que involucran el uso de las TIC, los estudiantes desarrollan competencias muy específicas que, en muchos casos, no son enseñadas ni reconocidas por la escuela, pero que sí les ayudan a formarse y a reforzar una visión crítica y comprometida con su comunidad, su familia, sus pares y con ellos mismos. El ejercicio de estas actividades apoya su formación ciudadana y repercute en su involucramiento y compromiso con la sociedad en general.

Recomendaciones para la acción

1. *Reconocer la diversidad y personalizar las experiencias.* Los jóvenes con y sin trabajo, y con y sin escuela, no forman un grupo homogéneo ni tienen el mismo acceso a las tecnologías. No tienen el mismo estilo de vida, ni motivaciones similares, ni todos los jóvenes sienten inclinación por manejar las TIC, así como no a todos les gusta bailar o escuchar música o realizar otras actividades consideradas como juveniles. Tienen intereses y necesidades de aprendizaje muy diversos. Las TIC permiten agrupar contenidos de fuentes diversas y personalizar las experiencias educativas; diseñar actividades de aprendizaje que reconozcan la diversidad y promuevan el empoderamiento de los jóvenes es una manera de fomentar la apropiación individual y grupal de los espacios físicos y virtuales de las comunidades, lo que a largo plazo redundará en beneficios en la vida de la comunidad.
2. *Promover la creatividad y el empoderamiento de los participantes.* Los jóvenes, por la etapa de vida en la que se encuentran, sienten inclinación hacia las actividades que les permiten extender sus horizontes y definir sus intereses. Muchos jóvenes no conocen las oportunidades que ofrecen las TIC para crear sus propios contenidos (musicales, textuales, multimedia); estas actividades, como medios de expresión, apoyan la formación de rasgos identitarios (individuales y grupales) positivos. Las actividades de aprendizaje con tecnologías, diseñadas para la autoexpresión y la expresión colectiva, pueden apoyar la resolución de problemas de las comunidades al tiempo que las fortalecen. La retroalimentación entre ellos es, además, otra fuente valiosa de aprendizaje. La realización de sus propias producciones, en vez del consumo pasivo, es una actividad que además de generar grandes satisfacciones personales impacta directamente en la formación para la participación ciudadana.
3. *Planear actividades lúdicas que incentiven el compromiso de los jóvenes.* La utilización de juegos, la resolución de dilemas, incluso ganar batallas o puntos, según la actividad de la que se trate, pueden funcionar como alicientes para su involucramiento y participación. Los juegos pueden utilizarse como estrategia motivacional, con actividades de aprendizaje que tengan sentido para las propias comunidades, que les permitan trabajar sobre cosas importantes para ellos mismos y su entorno. Lo que es importante es crear experiencias positivas de aprendizaje y despertar el interés por seguir aprendiendo. Es más probable que los programas divertidos, diseñados para apoyar los intereses cotidianos de los jóvenes, a diferencia de los programas formales, despierten su interés. Estos programas podrían considerarse, en un primer momento, como oportunidades de aprendizaje en un nivel motivacional, y formar la base para programar futuras intervenciones educativas.

4. *Mezclar actividades con y sin tecnología, presenciales y virtuales.* El uso de las herramientas digitales puede apoyar la creación de redes y el fortalecimiento de las comunidades locales. El agrupamiento entre pares con objetivos comunes abona al sentido de pertenencia de los jóvenes, tan importante en esa etapa de su vida. Todo lo que los jóvenes aprenden al utilizar las herramientas digitales adquiere sentido cuando los beneficios repercuten en su vida cotidiana, fuera de línea. Lo que hay que buscar es que las experiencias en esos dos mundos sean complementarias, no antagónicas, dado que los jóvenes disfrutan la convivencia y socialización en ambas esferas.
5. *Diseñar los programas y/o actividades en conjunto con los jóvenes.* La mejor manera para garantizar que los jóvenes participen en las actividades de aprendizaje es diseñarlas en colaboración con ellos. Las herramientas digitales permiten el aprendizaje entre pares; pueden apoyar a que ellos se reúnan para enseñar, aprender y colaborar. También pueden apoyar el desarrollo de nuevas conexiones sociales que sirvan de inspiración y modelo, ampliando así sus horizontes. Pueden, además, apoyar el voluntariado y el (auto) empleo. Siguiendo la recomendación de la CEPAL, para una educación inclusiva es necesario tener en cuenta que "la inclusión no sólo supone mejorar las condiciones de acceso a canales de integración, sino también promover mayores posibilidades de autodeterminación de los actores en juego"; esto implica involucrar a los distintos grupos de jóvenes, quienes conocen mejor que nadie su entorno, en la definición de los programas y actividades que más les sirvan para sus propios fines.

En suma, es importante reiterar que las actividades de aprendizaje con el uso de las TIC, en el tiempo presente, permiten a los jóvenes aprovechar los espacios físicos y virtuales para consolidar sus relaciones sociales y fortalecer sus comunidades, además de apoyar el desarrollo de competencias complejas

y útiles para el futuro y cada vez más tecnologizado mundo del trabajo. Por ello, es importante insistir sobre la necesidad de involucrar a los jóvenes, sobre todo cuando por su medio social tienen restricciones de acceso, para que puedan participar en este tipo de actividades de aprendizaje; las habilidades digitales se desarrollan con la práctica y la socialización, y si no atendemos a quienes tienen menos oportunidades, les estaremos negando su derecho a la educación y a la participación ciudadana. Por esta razón debemos repensar el papel que juegan las herramientas digitales en la formación de nuestros jóvenes; no podemos darnos el lujo de idealizarlas, trivializarlas o satanizarlas, dado que el uso crítico que se haga de ellas será lo que determine los niveles de participación de la mayoría de los ahora jóvenes en todos los ámbitos: educativo, laboral, político, cultural y social en el transcurso de sus vidas.

Lecturas sugeridas

- MEDELLÍN URQUIAGA, S. Y E. HUERTA VELÁZQUEZ (2007), "La promoción de las TIC para el desarrollo y los pueblos indígenas: ¿extensión o comunicación?", *Journal of Community Informatics*, vol. 3, núm. 3.
<http://www.ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/399/337>
- PÉREZ FRAGOSO, C. (2008), "La comunicación en medios digitales: los beneficios de las prácticas emergentes de los jóvenes", *Eutopía Bachillerato*, vol. 2, núm. 8, pp. 74-77.
<http://www.cch.unam.mx/comunicacion/eutopia/anteriores/8>
- SALGADO ARRIAGA, J.M. (2010), *La participación ciudadana en línea de los estudiantes de la UABC*, Tesis de Maestría en Ciencias Educativas, Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo, Universidad Autónoma de Baja California.
<http://iide.ens.uabc.mx/blogs/mce/category/tesis-disponibles/>
- SALINAS, B., G. HUERTA, L. PORRAS, S. AMADOR Y J. RAMOS (2006), "Uso significativo de la tecnología en la educación de adultos en el medio rural: resultados de la aplicación piloto de un modelo", *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 11, núm. 28, pp. 31-60.
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14002804.pdf>