

LOS JÓVENES, LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA ESCUELA

Isabel Ortúzar

Stella Regis

Investigadoras de SeCyT. Docentes de la Escuela de Ciencias de la Información,
Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.

E-mail: iortuzar@uol.com.ar, smregis@yahoo.com

Palabras claves: tecnologías, escuela, aprendizajes

El campo comunicacional se presenta hoy, más complejo que en otras épocas, a tal punto que a la sociedad actual se la denomina sociedad de la comunicación, sociedad mediática o de la información. Son términos que designan el papel preponderante que los medios de comunicación cumplen en nuestra sociedad y en la vida cotidiana.

El reconocimiento del lugar central que ocupan los medios en la vida de los adolescentes, la profusión información, el acceso al lenguaje de la informática y al audiovisual, las reflexiones sobre violencia y televisión, fueron algunos de los aspectos que permitieron la incorporación paulatina de la comunicación y de los medios en la escuela.

En la actualidad, la incorporación de la comunicación y las nuevas tecnologías pasó de ser una tendencia marginal a convertirse en elemento constitutivo del curriculum de las escuelas públicas y privadas.

Sin embargo, la reflexión en torno a las vinculaciones entre *comunicación* y *educación* sigue atravesada más por los prejuicios y por las incomprensiones hacia la cultura de los medios de comunicación que por el entendimiento hacia el papel que éstos juegan en torno a la educación formal.

Entre los prejuicios e incomprensiones más nombrados se destacan aquellos que vinculan a los medios y las tecnologías como los responsables directos de problemáticas presentes en la realidad social: violencia, individualismo de los sujetos, falta de gusto por la lectura, consumismo, agresividad, manipulación de las conciencias, adquisición de hábitos de aprendizaje negativos, etcétera. No obstante, los medios y las tecnologías se fueron incorporando y legitimando como recursos didácticos.

La mirada desde la comunicación y desde las tecnologías indica que los adolescentes manipulan nuevos objetos y nuevas realidades, cuyas características y virtudes sirven a la construcción de estructuras cognitivas y llevan implícitos "modos de aprender", a veces diferentes y otras, complementarios de los que construye en la escuela.

Cabe preguntarse: ¿Qué lugar ocupan los medios de comunicación en los procesos de aprendizaje? ¿Qué papel cumple la tecnología en el sistema educativo formal? ¿Cómo se aplican o rescatan los contenidos de los medios y las posibilidades de las tecnologías en el contexto de la escuela?

El campo comunicacional se presenta hoy, más complejo que en otras épocas, a tal punto que a la sociedad actual se la denomina sociedad de la comunicación, sociedad mediática o de la información. Son términos que designan el papel preponderante que los medios de comunicación cumplen en nuestra sociedad y en la vida cotidiana.

El reconocimiento del lugar central que ocupan los medios en la vida de los adolescentes, la profusión información, el acceso al lenguaje de la informática y al audiovisual, las reflexiones sobre violencia y televisión, fueron algunos de los aspectos que permitieron la incorporación paulatina de la comunicación y de los medios en la escuela.

En la actualidad, la incorporación de la comunicación y las nuevas tecnologías pasó de ser una tendencia marginal a convertirse en elemento constitutivo del curriculum de las escuelas públicas y privadas.

Sin embargo, la reflexión en torno a las vinculaciones entre *comunicación* y *educación* sigue atravesada más por los prejuicios y por las incomprensiones hacia la cultura de los medios de

comunicación que por el entendimiento hacia el papel que éstos juegan en torno a la educación formal.

Entre los prejuicios e incomprensiones más nombrados se destacan aquellos que vinculan a los medios y las tecnologías como los responsables directos de problemáticas presentes en la realidad social: violencia, individualismo de los sujetos, falta de gusto por la lectura, consumismo, agresividad, manipulación de las conciencias, adquisición de hábitos de aprendizaje negativos, etcétera. No obstante, los medios y las tecnologías se fueron incorporando y legitimando como recursos didácticos.

La mirada desde la comunicación y desde las tecnologías indica que los adolescentes manipulan nuevos objetos y nuevas realidades, cuyas características y virtudes sirven a la construcción de estructuras cognitivas y llevan implícitos “modos de aprender”, a veces diferentes y otras, complementarios de los que construye en la escuela.

Cabe preguntarse: ¿Qué lugar ocupan los medios de comunicación en los procesos de aprendizaje? ¿Qué papel cumple la tecnología en el sistema educativo formal? ¿Cómo se aplican o rescatan los contenidos de los medios y las posibilidades de las tecnologías en el contexto de la escuela?

Las tecnologías y la televisión, ¿son un nuevo reto para la escuela?

Se presenta a continuación el análisis de los datos obtenidos en un estudio realizado en la Ciudad de Córdoba entre adolescentes de escuelas públicas y privadas y de diferentes sectores económicos.

La incorporación diferencial de las tecnologías de comunicación en los colegios y sus usos plantean nuevos desafíos e interrogantes para la Institución escolar. La escuela de la modernidad se encuentra cuestionada como lugar central y único del saber. El conocimiento y el saber también circulan por otros escenarios, como consecuencia de los cambios culturales, sociales, económicos.

"Las escuelas secundarias constituyen los símbolos y síntomas primordiales de la modernidad. Su escala inmensa, sus pautas, su especialización, su complejidad burocrática, su persistente incapacidad para comprometer las emociones y motivaciones de muchos de sus alumnos y de un número considerable de sus profesores, son algunas de las formas de expresión, de los principios de la modernidad en la práctica de la educación secundaria. En muchos de los aspectos la educación secundaria se ha convertido en un componente fundamental de los rasgos de la modernidad. El mundo postmoderno es rápido, comprimido, complejo e inseguro. Ya está planteando problemas y retos inmensos a nuestros sistemas escolares modernos. La comprensión del tiempo y del espacio está provocando cambios acelerados, un exceso de innovaciones y el aumento de las incertidumbres en el trabajo de los profesores que ya no pueden manejarse con los parámetros tradicionales" (Profesores cultura y postmodernidad en Cuadernos de Pedagogía, 1996).

En este contexto, las nuevas tecnologías en comunicación aparecen como uno de los principales retos para las instituciones escolares, tanto para las que las han incorporado, como para las que no. Más allá de múltiples perspectivas es evidente que el análisis de los procesos

de aprendizaje, o del lugar del saber, ya no pueden realizarse considerando exclusivamente el marco de la escuela como la institución socializadora como fue en la modernidad.

La confluencia de las innovaciones en sectores de la informática, las telecomunicaciones y los medios de comunicación ofrecen nuevas posibilidades, entre las que se destaca la interactividad, pero también nuevos desafíos para la educación.

La expansión de la innovación tecnológica, en el entorno cotidiano de la escuela y de los adolescentes, no implica necesariamente un determinismo tecnológico o una sumisión automática a las exigencias de su racionalidad, de sus ritmos y de sus lenguajes.

Martín Barbero apunta que los medios y las tecnologías han constituido un nuevo sensorio de experiencia privatizada. Ha habido un desplazamiento de los públicos hacia las audiencias. No obstante dentro de esta perspectiva existen nuevas formas de asociación en la cultura electrónica, especialmente entre los jóvenes (Barbero, 1996).

Los jóvenes son consumidores de tecnologías y en el consumo ponen en juego sus necesidades, deseos y experiencias como receptores empíricos, generando un verdadero sistema de continuidades y fracturas que se producen entre el discurso mediático y ellos como sujetos consumidores o más precisamente entre sus modos de pensarse y actuar (María Cristina Mata, 1991).

La pregunta por la técnica se nos vuelve cada día más crucial en la medida en que la diversidad de técnicas es aceleradamente sustituida por una mundialización de la tecnología. Es la rapidez de su difusión la que nos coloca en una situación nueva, caracterizada por la ausencia de vínculos entre tecnología e identidad cultural. La tecnología habla del mundo y de sus transformaciones en tecno esfera: de la técnica convertida en sistema que opera a través de las redes tecnológicas y la virtualidad que producen. (Barbero, 1996).

Anteriormente, los medios de comunicación se caracterizaban por la limitación de los canales disponibles. Actualmente, los satélites, la televisión por cable, las nuevas redes, junto a los soportes de almacenamiento y gestión de la información, dan como resultado una multiplicidad de opciones, así como una fragmentación de los consumos y una universalización o globalización de las coberturas.

Las variables del espacio y del tiempo quedan transformadas. Nos podemos comunicar, con una terminal, desde la oficina o desde nuestra casa, con cualquier otra parte del mundo al instante y de manera interactiva. Los territorios y las naciones han desplazado sus fronteras, dando al espacio una entidad virtual.

"Con tecnologías como Internet y la televisión por satélite las personas se hacen más conscientes de estar viviendo no en una nación-estado sino en otro tipo de comunidad. El uso de links de documentos de hipertextos puede llevar a asociaciones sin fin. Los especialistas producen pools de conocimientos para los usuarios, creando tribus electrónicas. Las personas perciben que pertenecen a muchas sociedades y no sólo a una nación-estado" (Pericini, Mabel)

Con INTERNET se puede realizar una visita virtual a un museo, consultar libros de una biblioteca en cualquier parte del mundo, leer un periódico, comprar un producto, controlar el

movimiento de la cuenta corriente, participar en la charla de un café virtual con los argentinos que están en distintas partes del mundo, etcétera.

Las informaciones son distribuidas por áreas de interés, no existiendo límites geográficos, ni del idioma.

Si bien la escuela ha incorporado algunas tecnologías como INTERNET, la que mayor éxito ha alcanzado es la fotocopidora en el sentido de apropiación. No ha pasado lo mismo con otros dispositivos tecnológicos como las videocaseteras o la computadora que la escuela ha evaluado como difíciles de incorporar (Pujol, 1994).

Por otro lado, también es difícil la articulación de los saberes y conocimientos que desde la televisión, especialmente, son consumidos por los jóvenes, no sólo en cuanto a contenidos.

Los adolescentes que concurren a la escuela pasan gran parte de su tiempo mirando televisión, jugando en la computadora, viendo videos o entreteniéndose con videogames; convirtiéndose estas actividades en sus predilectas.

Antes, los chicos en general y los adolescentes en particular, entraban al mundo y lo aprendían a través de la escuela. Ahora, entran a la escuela y transcurren en ella, conociendo casi todo del mundo previamente.

Los adolescentes ya tienen una experiencia de comportamiento y de conocimiento de algo exterior, que han experimentado a lo largo de los años que han visto televisión. En este sentido la televisión se ha vuelto un elemento estructurante de la relación familiar y también de la socialización, mientras que la escuela cumple otro papel.

El gran elemento socializador, de incorporación al mundo que lo rodea e incluso al mundo de sus vivencias personales, es la televisión y no la escuela, y este es un cambio sustantivo.

Diversos estudios, sobre prácticas y consumos culturales, indican el privilegio otorgado, actualmente, al espacio privado comparativamente con la participación en el espacio público. Dice Patricia Terrero que los aparatos de video, la televisión, la computadora, las tecnologías, el CD Rom, Internet, las transmisiones vía satélite, tienden a construir una nueva formación centrada en la presencia de la imagen-sonido y una nueva modalidad de integración e interacción tecnológica del hogar con redes de información y diversión. La pantalla televisiva tiende a ser un instrumento privilegiado de las prácticas culturales, lúdicas y de relación con el mundo exterior (Terrero, 1996).

Uso de las tecnologías

Tomando como marco la perspectiva de Pierre Bourdieu, para abordar los comportamientos de los estudiantes ante la oferta de la televisión y las nuevas tecnologías de comunicación, se puede realizar un análisis diferencial, según dos sectores sociales distintos de los modos en que se seleccionan o eligen las ofertas televisivas y tecnológicas, y las maneras en que utilizan las mismas.

Esto supone entender al consumo como un espacio de indagación sobre las desigualdades de competencias, de uso y acceso, y como manifestación de las desigualdades sociales.

Si bien podemos decir que los jóvenes acceden con cierto grado de facilidad a distintos productos culturales como la ropa de lycra, los gimnasios, los shopping, las drogas, los

recitales de rock, las motos, las discos, etc; para este trabajo tomaremos como emergentes centrales de consumos culturales a las tecnologías. Del análisis de los datos surgen que las tecnologías más usadas por los adolescentes son: computadoras, videocassette y video games.

Una mirada sobre los medios audiovisuales muestra la preeminencia de la elaboración de productos que se caracterizan por inducir a procesos de decodificación en los que lo perceptivo-motriz es preponderante.

Esta no es una cualidad intrínseca del lenguaje audiovisual, pero sí de los actuales productos (videos, video games, la televisión en general) que se caracterizan por el ritmo vertiginoso y la superposición de imágenes de distintos contextos. Este fenómeno está dando origen a la construcción de una nueva lógica de articulación entre lenguaje oral, musical y escrito que no se corresponde con el pensamiento hipotético deductivo propuesto por Piaget como culminación de la evolución de la inteligencia. (Pujol, 1994)

Otra cuestión importante de destacar en esta opción de reflexión sobre estas tecnologías, radica en que su presencia es significativa en casi todos los grupos sociales, más allá de las diferencias en lo que hace a su capital económico y cultural.

La computadora

En la actualidad, las mutaciones en el campo de las tecnologías hacen posible la fabricación de computadoras pequeñas y cada vez más accesibles a diferentes usuarios. Si bien existen marcadas diferencias, entre diferentes sectores sociales, en cuanto a las posibilidades de poseer determinadas las tecnologías, la computadora es considerada como una tecnología que se va masificando en un proceso creciente. No sólo a nivel de los costos, también el lenguaje de la computación se ha simplificado, la máquina dirige cada vez más su propio funcionamiento, optimizando la secuencia del trabajo y organizando de la mejor manera el procesamiento y la obtención de los datos. La incorporación de la computadora a la práctica de la enseñanza-aprendizaje, plantea cambios en las maneras de resolver distintos aspectos cognitivos.

Cuando los adolescentes tienen computadora en su casa, en algunos casos, la usan como elemento de trabajo.

Los que manejan varios programas de la computadora, los utilizan para colaborar con actividades de padres y amigos.

Algunos entrevistados comparten el uso de la computadora con otros miembros de la familia, y por esta razón deben usarla sólo para tareas escolares.

Los adolescentes que no tiene computadora en su casa, valoran su uso en relación a la facilidad de encontrar la información más rápido y en un sólo lugar.

También piensan que el uso de las computadoras puede llegar a reemplazar a los hombres y esto lo ven como peligroso.

La video-cassetera

El uso de los videos y de los videogames, de acuerdo a distintos estudios, se presentan de manera mayoritaria en la población joven. El surgimiento de estas dos modalidades

audiovisuales plantearon distintas reflexiones en torno a las capacidades que se ponen en juego, fundamentalmente sobre la pasividad o actividad de su consumo. Los análisis sobre las redefiniciones de los espacios públicos y privados también contemplaron el impacto del consumo de videos. Es admisible comparar ambas pantallas pero no ambos entrenamientos.

En los videogames se apuesta contra la máquina, la cual juega su partida para ganar; mientras que el video puede alquilarse reiteradamente para volver a mirarlo y aún adquirirse. Los adolescentes entrevistados que pertenecen a sectores sociales de mejores ingresos, tienen en sus casas, otras tecnologías además de la computadora, como la videocassetera y los video games.

Algunos adolescentes ven películas con otros miembros de la familia, y esto constituye un espacio de recreación. También con los amigos alquilan videos, como una alternativa a otro tipo de diversión. Otros jóvenes además de usar la videocassetera para reproducir películas, también la usan para grabar acontecimientos deportivos.

Videogames

Los adolescentes cuentan que utilizaban los videos games cuando eran niños, pero que actualmente no le resultan atractivos. La mecánica del videogame precisa que se renueven dinámicas o características de los juegos, ya que de lo contrario los adolescentes sucumben al aburrimiento.

En el videogame la novedad es imprescindible. La novedad queda a cargo del jugador hasta que éste aprende la clave del aparato y a dominarlo, con lo cual se encierra en la persistencia de un éxito que puede tornarse aburrido: ya aprendió qué debe hacer para ganar. Ganar puntos, acumular éxitos, triunfos sobre otro invisible, parecería constituir una de las claves que concitan el interés juvenil, compartiendo satisfacciones y frustraciones frente al aparato.

Si bien actualmente no utilizan los video games, estos juegos ponían en funcionamiento mecanismos por los cuales los niños parece que “decidían con las manos”, en el sentido que lo plantea Andrea Pujol: *“...aprenden a manejar la tecnología sin proceder primero a leer y analizar las instrucciones. Lo perceptivo y lo cognitivo se articulan desde una lógica temporo-espacial que resulta difícil de captar en el ritmo que proponen los mensajes audiovisuales, en los que las configuraciones perceptivas tienden a organizarse de modo global sin promover la discriminación y captura de detalles” (1994)*

Los adolescentes exploran con ensayo y error, al costo de su experiencia. Se transformados en verdaderos evaluadores del avance y el éxito o no de dichas tecnologías. Los adolescentes parecen disponer de una realidad especialmente destinada a ellos, resultado de su entrenamiento en el uso de tecnologías como los videogames. Se mueven en un mundo doméstico y cotidiano, en el cual, las convenciones sociales y los tiempos de los adultos, a veces, les deben resultar ajenos.

Todos los adolescentes entrevistados nombraron los equipos de músicas como otro elementos que tienen en el hogar y que usan frecuentemente. Pero no todos tienen el mismo nivel de sofisticación en los equipos ni el mismo número de ellos.

Los adolescentes de los distintos sectores sociales consideran a la música como el único espacio individual vinculado con sus identificaciones e identidades, el otro medio que se considera de consumo privado es la televisión.

Preferencias

El uso de la televisión junto con la escucha de cassettes musicales, son los principales elementos que los adolescentes emplean para crear su propio espacio de disfrute e identidad personal, distinta de la de los adultos de la casa.

Los adolescentes eligen otros programas para ver solos o con los hermanos. Los que pertenecen a sectores de mejores ingresos económicos prefieren los géneros cómicos, las novelas y las películas aunque no existe diferencia entre lo que eligen las mujeres o los varones.

Los adolescentes entrevistados que pertenecen a sectores de menores ingresos económicos, eligen diferentes programas según sean varones o mujeres. Los hombres prefieren el foot-ball sobre otros programas, las mujeres mencionaron las novelas principalmente.

Estos adolescentes también mencionaron los programas cómicos entre los preferidos, y en este sentido coincidieron en la elección de Video Match.

Las preferencias o gustos clasifican al clasificador (Bourdieu, 1996). Así los adolescentes que eligen unos programas por sobre otros, lo que revelan es la posición que ocupan en las clasificaciones objetivas: de clase social, de género.

Credibilidad

Los bienes y mercancías se convierten en objetos simbólicos dentro de un sistema de sentidos. Desde este punto de vista, las identidades personales y sociales se forman en la red de posibilidades que tiene el consumidor y en la elección y exhibición de los objetos que penden de esa red. (Silverston, 1996)

El fenómeno multimedia en especial la televisión genera una resignificación de la realidad. Los adolescentes entrevistados no creen en todo lo que la televisión propone sino que registran y perciben la realidad con códigos propios. Realidad que incluye la posibilidad mágica de realizar zapping que ellos utilizan generosamente.

En términos generales, los adolescentes piensan que conservan el poder frente al televisor y no a la inversa.

Cuando se los interrogó por la credibilidad atribuida a los contenidos y los conductores/personajes, las respuestas giraron en torno a valores diferentes según fuera el grupo social de referencia. Los adolescentes que pertenecen a sectores de menores ingresos no hicieron referencia a los conductores o personajes en cuanto a la credibilidad, excepto uno de ellos que lo reconoció por su grado de proximidad en el actuar. Cuando se refirieron a los contenidos, también nombraron como creíbles, aquellos temas próximos a su entorno. Aunque mencionaron diferentes géneros, todos estuvieron relacionados con el dolor, la angustia, la marginación.

Los adolescentes de sectores de mejores ingresos priorizaron los conductores sobre los contenidos. En ambos casos se basaron en criterios éticos para otorgarles credibilidad.

También se indagó sobre la credibilidad atribuida a los profesores, algunos jóvenes piensan que los profesores son estrictos. Otros piensan que los profesores enseñan con desgano. Algunos adolescentes de sectores de menores recursos, pero que asisten a escuelas privadas, piensan que los contenidos que enseñan los profesores son creíbles y que respetan sus diferencias y opiniones. Los adolescentes que asisten a escuelas públicas y que pertenecen a sectores de mejores ingresos, son más críticos con los profesores en general. Cuestionan los contenidos y las metodologías.

Escuela, nuevas tecnologías y televisión

Saberes esperados

La escuela de la modernidad planteaba la clase tradicional, en donde la forma de organización predominante era el grupo total y homogéneo y el alumno trabajaba en forma individual. El maestro ocupa casi todo su tiempo en dictar instrucciones e informaciones, utilizando, casi como la única tecnología, el pizarrón. En este modelo, el maestro es la fuente de todo conocimiento y de formación de una estructura mental que se traslada a la vida social y política como una actitud pasiva.

Más allá de distintos cambios curriculares, actualmente los adolescentes manipulan nuevos objetos y nuevas realidades, cuyas características y virtudes llevan implícitos modos de aprender a veces diferentes y otros complementarios de los que se construyen en la escuela.

Las posibles miradas sobre la innovación tecnológica son múltiples y muy distantes unas de otras. Por una parte se encuentran aquellas que centran las posibilidades y el poder de los medios en sí mismos, en el sentido de que los medios traerán cambios fundamentales a los procesos educativos.

Sin embargo se conoce que los medios encierran viejos aprendizajes (Acuña, 1995) cuando se insertan en procesos tradicionales de enseñanza aprendizaje, relativizándose el “poder” de los nuevos medios ante lo anacrónico de los modelos tradicionales de educación.

Esta mirada podría caracterizarse como endotecnológica (Viveros Vallesteros, 1997), pues centra sus atención en las cualidades tecnológicas de los medios y no contempla las complejas relaciones que se establecen entre los usuarios y la tecnología.

Por otro lado, existen miradas que cuestionan la funcionalidad de las nuevas tecnologías y plantean que los procesos de innovación tecnológica son, ante todo, procesos mercantiles insertos en la lógica económica capitalista que buscan vender innovación al mejor precio (Ferguson, 1986; Robins y Webster, 1985).

Entre estas dos posiciones extremas, existen una gama de puntos de vistas que hacen posible plantear miradas entrecruzadas, desde donde las diferentes disciplinas sociales pueden aportar categorías teórico-analíticas para reconstruir este objeto de estudio.

En este sentido, consideramos pertinente incorporar la noción de *hábitus*, de las representaciones sociales y de las prácticas como conceptos que permiten comprender la relación entre el usuario –en nuestro caso los jóvenes- y las tecnologías. Significa hablar de las mediaciones que establecen diferencias entre diversos tipos de relaciones hombre-máquina.

Algunas de estas relaciones son fundamentalmente físicas, pero muchas de ellas son simbólicas, ya que entre utilizar una tecnología y querer utilizarla hay todo un mundo de opiniones, motivaciones, información y actitudes que pueden favorecer o limitar el uso real de las mismas. El problema no es sólo tecnológico, sino también social y cultural, e implica una serie de premoniciones y conceptos que se forman los sujetos sociales en el transcurso de su vida social relacionada con las tecnologías.

La socialización de las nuevas tecnologías, vistas desde una perspectiva sociológica, implica ubicar al joven como protagonista del “impacto” de las nuevas tecnologías, en este sentido interesa rescatar la representación social de la tecnología como mediadora entre el hábitus tecnológico y la práctica.

La relación de los jóvenes con las tecnologías en la escuela se construye desde una serie de componentes que conforman su hábitus tecnológico, su experiencia y la representación que han elaborado de las aplicaciones de las mismas a la educación. Si bien no es homogénea entre los jóvenes de las diferentes escuelas, presentan rasgos que las hacen muy semejantes.

En términos generales no se observan diferencias importantes entre los adolescentes de distintos sectores sociales en cuanto al significado de uso de las tecnologías en la educación. Consideraron a la computadora y la videocassetera, como elementos que facilitan el aprendizaje. Se observó que en las escuelas seleccionadas, los adolescentes sólo tienen contacto con dos tipos de tecnologías: la videocassetera y la computadora. La utilización de la videocassetera por parte de los profesores tiene como objetivo incorporar elementos que faciliten la relación docente-alumno en cuanto a la transmisión de conocimientos. Los adolescentes que pertenecen a sectores de mejores ingresos piensan que la incorporación de los videos en la clase es importante porque profundiza un tema, mantiene la atención del alumnado, facilita la comprensión, recuerda más una imagen que el texto sobre un tema. Los adolescentes que pertenecen a sectores de menores ingresos dicen que los videos son poco utilizados por los profesores. Sin embargo cuando lo hacen, ellos piensan que los profesores los implementan para mantener la disciplina en el aula. Se observa que en los adolescentes de este sector social, no aparece ningún interés respecto de las películas o videos, ni en la escuela, ni en sus hogares.

En cuanto a la computadora, las opiniones vertidas se relacionan con la facilidad, eficiencia en la presentación y búsqueda de información. Los adolescentes que pertenecen a sectores de mejores ingresos económicos y que asisten a una escuela privada, no sólo han aprendido computación fuera de la escuela, sino que en la misma institución tienen mejor organizada la materia, en cuanto a la continuidad de la materia y en relación a la práctica concreta. El sentido que los adolescentes entrevistados le asignan al uso de la computadora en la educación está ligado, fundamentalmente, a una visión pragmática, relacionada con las características propias de la innovación tecnológica.

Pedagógicos

Los sistemas tradicionales de creencias y los particulares registros simbólicos de ciertas comunidades, no sólo están sometidos en la actualidad a las estrategias integradas de la

escuela, sino que conviven al mismo tiempo, con los proyectos de modernización de los regímenes electrónicos (video clips, programas de cable). Los medios audiovisuales introducen nuevos sistemas perceptivos y cognitivos que compiten con los de la escuela. El sentido pedagógico en el universo de estos adolescentes está mediado por la utilidad que puedan obtener de la tecnología en su vida futura de trabajadores.

En ningún caso, los entrevistados dijeron que se comentara con los profesores los contenidos de algún programa de televisión, pero sí se lo hace entre los alumnos.

La computadora es el único elemento que aparece en la visión pragmática de los adolescentes y que implica “saber usarla” para el futuro: profesional, laboral, para el estudio de una carrera.

Los alumnos entienden que en la escuela se deben aprender cosas útiles para la vida, por lo tanto piensan que la computadora les debe servir para la vida cotidiana, escolar, laboral. En algunos casos, los adolescentes asumen el futuro como “tecnológico”, por lo tanto, el sentido que adquiere el uso de la computadora en la educación se liga a la necesidad de dominar programas de cómputos para vivir en un mundo tecnologizado, sea en el estudio, en el trabajo, o en lo cotidiano. Bajo estas condiciones, el uso de la computadora en la educación –desde la mirada de los entrevistados- remite al terreno de las competencias (en el sentido de ser competentes en el uso de) en el manejo de paquetes de cómputos como herramientas para el trabajo y no como tutoriales para el aprendizaje de contenidos curriculares.

Conclusiones

El consumo de televisión y nuevas tecnologías por parte de algunos estudiantes secundarios de la ciudad de Córdoba, según los datos obtenidos en el presente trabajo, más que cerrarse a un conjunto de conclusiones, abre una serie de temáticas relevantes para la comprensión del modo en que se relacionan las nuevas tecnologías, la televisión, la escuela y los adolescentes.

Los adolescentes que pertenecen a sectores de mejores ingresos económicos poseen más tecnologías en sus hogares y hacen mayor uso de ella que los adolescentes de sectores de menores ingresos. Sin embargo, ni la cantidad ni el uso parecen influir en la “habilidad” desarrollada por los mismos en cuanto a desplegar otras formas de aprendizajes diferentes a las propuestas por la escuela.

Los adolescentes de ambos sectores sociales, tienen incorporado un modo de organizar los conocimientos más cercano a lo perceptivo-motriz que a lo hipotético deductivo. Estos adolescentes, tal vez, disponen de una realidad especialmente destinada a ellos, resultado de su entrenamiento en el uso de tecnologías como el videogame. Las computadoras aparecen como artefactos incorporados al mundo moderno, que facilita el trabajo por la rapidez y practicidad en el manejo de voluminosa información. Los adolescentes de sectores de menores recursos económicos, la ven como una amenaza en el sentido de desplazar a los hombres por robots en el mercado laboral.

Para los adolescentes, la oferta televisiva está relacionada con el entretenimiento. Los conductores y personajes que en ella aparecen, forman parte de otro mundo diferente al de ellos, y ese mundo es el del espectáculo. Por oposición, la escuela es el espacio privilegiado para aprender.

La escuela, de lo expresado por los alumnos puede inferirse que, efectivamente, ésta reproduce las desigualdades sociales tanto en la incorporación como en el uso de las tecnologías.

Los jóvenes de menores recursos consideran a la escuela como una institución valiosa y una instancia necesaria para lograr identidad en la sociedad, ascender en la escala social en relación al nivel de sus padres y prepararse para mantener mejores relaciones sociales.

En cuanto a los saberes esperados, ambos sectores de alumnos consideran a las tecnologías como instrumentos útiles para el aprendizaje porque favorecen la transmisión de conocimientos, facilitan la comprensión y profundización de un tema ilustrándolo. No obstante los alumnos de menores ingresos acotan que también se los utiliza para lograr disciplina en el aula.

Según lo manifestado, los alumnos de ambos sectores reconocen como importantes para su vida cotidiana, escolar y social el uso de las tecnologías como la computadora. Pero ellas no están al alcance de igual manera: la diferencia radica, fundamentalmente, en la disponibilidad de computadoras y mejor organización de la materia para el aprendizaje y la práctica concreta, en las escuelas privadas con población escolar de mejores recursos.

Estos hallazgos dejan abiertos algunos interrogantes que podrían dar origen a futuras investigaciones:

¿Cuál sería la ventaja de incorporar nuevos modos de aprender, especialmente los relacionados con las tecnologías audiovisuales, partiendo del supuesto que los adolescentes desarrollan una capacidad perceptivo motriz, antes de ingresar a la escuela?, ¿Qué desventajas podría traer aparejado el desplazamiento, aunque sea parcial, de los textos con su lógica de organización hipotético deductiva, en la alfabetización, por ejemplo?, ¿Los adolescentes de sectores sociales más bajos, se beneficiarían o perjudicarían en el proceso educativo, si estas metodologías se incorporaran? ¿Cómo responde la escuela media actual a las expectativas, especialmente, de los alumnos y padres de sectores sociales más bajos en cuanto a que es el único medio u oportunidad que les posibilita aprendizajes cognitivos significativos, ya que no pueden acceder a aprendizajes extraescolares?