



Influencia de las pantallas en los alumnos del grupo 4TM6 de la Escuela Superior de Ingeniería Textil

Adriana Sandoval Hernández
Escuela Superior de Ingeniería Textil
asandovalh@ipn.mx

Patricia Acevedo Nava
Escuela Superior de Comercio y Administración Unidad Tepepan)
pacedon@ipn.mx

Rebeca Flores Delgado
Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica (UPZ)
rbk08@otmail.com

Eje temático: Ciencia tecnología y sociedad y su vínculo con los procesos educativos

Resumen

Los alumnos de estas generaciones pasan gran parte de su tiempo frente a diferentes tipos de pantallas por consiguiente reciben una gran cantidad de imágenes. La televisión, la computadora, el teléfono celular y los videojuegos son de su preferencia y tienen influencia en sus diferentes ámbitos, especialmente en el ámbito escolar. Entonces surge la pregunta ¿Las pantallas influyen en los alumnos? La respuesta es que si influyen, estos alumnos, tiene características y valoraciones diferentes a las generaciones pasadas. Estos jóvenes pasan un promedio de siete horas diaras frente a pantallas. Esta información sirve a los profesores para tratar de integrar plenamente las nuevas tecnologías a la elaboración de estrategias de aprendizaje y material didáctico.

Palabras clave: pantallas, imágenes, alumnos, nuevas tecnologías, profesores.

Al observar a los alumnos encontramos a jóvenes que tienen las siguientes características: no son muy aficionados a la lectura de libros, el tiempo de atención es corto y que en algunas ocasiones tienen más interés en pasar la materia que aprender.

Estos alumnos desde pequeños se les ponía frente a un televisor, y algunos han vivido la acelerada revolución de las tecnologías de la información usando la computadora, los teléfonos celulares, Internet, el ciberespacio, los video juegos, etc. Alumnos que durante su crecimiento de una u otra forma han estado gran parte de su vida frente a una pantalla, o lo que es lo mismo frente a un sinfín de imágenes.



Como nos lo señala Sartori “por encima de toda la verdad es que la televisión es la primera escuela del niño pues pasa horas y horas frente a ella, antes de aprender a leer y escribir” (Sartori, 1997, pág. 40). Tomando modelos de los programas que ve.

Comparativamente con generaciones de hace quince años, los alumnos difieren en muchas cosas y es un hecho innegable que las pantallas tienen algo que ver en estos cambios. Las personas cambian, en palabras de Sartori “el video está transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns para el cual la palabra, está destronado por la imagen” (Sartori, 1997, pág. 11).

Por consiguiente la pregunta que surge es ¿las pantallas influyen en los alumnos?.

Este trabajo pretende conocer si las pantallas han influido en los alumnos.

La respuesta que se obtuvo es que *si influyen*, ya que el alumno que pasa tanto tiempo frente a estas pantallas, tiene características y valoraciones diferentes a las generaciones pasadas, tiene más distractores.

A los alumnos del grupo 4TM6 de la ESIT se le aplicó un cuestionario en la clase Probabilidad y Estadística, para conocer cuánto tiempo pasa frente a las pantallas, resultando un promedio de 7 horas diarias. Distribuido entre la televisión, la computadora, el celular y los videojuegos. La computadora tiene un promedio de 4 horas diarias de uso entre los alumnos lo que la coloca en primer lugar de preferencia.

Los alumnos (la mayoría) no quieren leer libros, tal vez sea porque las imágenes de alguna forma se les hacen más atractivas y ganan su preferencia. Estas imágenes tienen muchas ventajas, incluso hay un dicho que dice “una imagen vale más que mil palabras” y no se necesita saber un idioma específico para entender la imagen.

Por nuestra formación, los profesores no estamos completamente de acuerdo con el uso excesivo de imágenes, sin embargo debemos considerarlas como un instrumento valioso, que puede ayudar a reforzar lo que impartimos en nuestras unidades de aprendizaje. Usar las pantallas como herramientas para mejorar el aprendizaje de los alumnos, será uno de nuestros mayores retos.

El alumno que se encuentra frente a las pantallas definitivamente está influenciado por las imágenes es un joven al que le cuesta trabajo escuchar. Incluso podríamos aventurarnos a decir que las pantallas son los distractores que han favorecido el déficit de atención de los alumnos, pareciera que les cuesta trabajo ubicarse en su realidad.



Pareciera que fluctúan entre programas de televisión, música y el ciberespacio, un joven descrito por Alberoni citado por Sartori “Los jóvenes caminan en el mundo adulto de la escuela, del Estado [...] de la profesión como clandestinos. En la escuela, escuchan lecciones [...] que enseguida olvidan. No leen periódicos [...], se parapetan en su habitación con sus carteles de héroes, ven sus propios espectáculos, caminan por las calles inmersos en su música...” (Sartori, 1997, pág. 42).

Aunque ya nos lo señalaba desde 1997 Giroux, citado por Morduchowicz, señala que “Los jóvenes, cuyas identidades se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular, vive una experiencia cultural distinta, nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar y de ver” (Morduchowicz, 2008, pág. 10).

Se puede observar que los alumnos han modificado grandemente su ámbito perceptivo, la mayoría se han vuelto visuales pero también estáticos.

Esa pasividad que o estaticismo de los alumnos de estas generaciones hace pensar que las pantallas han convertido a esta juventud en espectadores, ojala y no, sin embargo el siguiente autor nos pone a reflexionar acerca de esta inactividad. En palabras de Pérez: “Es importante comprender el efecto de inactividad o pasividad que habitualmente produce la televisión en la audiencia, porque la saturación informativa, el bombardeo de noticias, de imágenes emotivas sobre los problemas desgracias e insatisfacciones de los grupos humanos en la sociedad contemporánea no mueve a la acción eficaz, sino en el mejor de los casos a la **compasión estática** que se satisface con simulacros de intervención”. (Pérez Gómez, 2000, pág. 119)

Metodología

Para el desarrollo de la teoría y los conceptos se hizo mediante el análisis documental eligiendo fuentes de información variadas.

La observación de los alumnos durante los cursos en la unidad de aprendizaje de Probabilidad y Estadística despertó el interés de saber cuánto han influido las pantallas en los alumnos.

La comparación de estas generaciones con generaciones de hace 10 años, de una forma subjetiva. Se aplicó un cuestionario al grupo 4TM6 de la ESIT en la asignatura de Probabilidad y Estadística, el grupo consta de 24 estudiantes de los cuales sólo contestaron 20. 16 mujeres y 4 hombres. Sus edades están entre los 19 y 22 años. El cuestionario consta de 10 reactivos en los seis primeros se les pregunta cuánto tiempo pasan en las diferentes pantallas, en las cuatro restantes se les preguntaba directamente si lo que veían les influyen en su ámbito personal, en su entorno social, en su ámbito escolar y en su forma de aprendizaje.



La contestación al instrumento fue rápida.

El lugar de la aplicación cuenta con lo necesario y la disposición de los alumnos a contestar fue muy buena.

Se analizó la información obtenida y se obtuvieron resultados.

Recomendaciones

Conocer el tiempo que los alumnos pasan frente a las pantallas sirve a los profesores para entablar comunicación extra clase con los jóvenes utilizando los medios que ellos utilizan.

Seguir esta línea de investigación puede aportar la información y soporte que necesita tener el material didáctico que diseñen los profesores para sus unidades de aprendizaje. De tal manera que usando las pantallas el alumno pueda reforzar lo aprendido.

Conclusiones

Se encontró que el tiempo promedio que pasan los alumnos del grupo 4TM6 de la ESIT-IPN frente a las pantallas es de siete horas diarias, entre la computadora, la televisión, el teléfono celular y los videojuegos. Esta información obtenida nos sirve a los docentes para:

- ◆ Identificar la preferencia de aprendizaje de los alumnos: visual.
- ◆ Centrar al docente en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, las estrategias de aprendizaje de las unidades de aprendizaje.
- ◆ Fortalecer la comunicación profesor –alumnos extra clase usando los medios que los alumnos utilizan.
- ◆ Considerar dentro del material didáctico para las unidades de aprendizaje las consultas con los recursos multimedia, la posibilidad de los hipertextos y los hipervínculos, la elaboración de materiales más dinámicos.
- ◆ Usar las potencialidades de plataformas institucionales y entornos virtuales que nos permitan seguir interactuando incluso más allá del aula y de la misma escuela.
- ◆ Elaborar estrategias de aprendizaje y material didáctico basadas en grupos de trabajo colaborativo y compartido que contribuya a la movilidad de los alumnos.

Los alumnos le dedican mucho tiempo a las pantallas lo que ha ocasionado que *si* tengan influencia en diferentes ámbitos incluyendo el académico y el aprendizaje.

Se trata de integrar plenamente las nuevas tecnologías al quehacer docente. Reconocer que estamos inmersos en un choque generacional que no sabemos cuándo empezó y que tal vez admitirlo sería como aceptar nuestras propias debilidades, debemos tomarlo como reto.



Referencias

- Elexpuru Albizuri, I. (2001). *Desarrollo de los valores en las instituciones educativas*. España: Ministerio de educación cultura y deporte.
- Hirsch Adler, A. (2001). *Educación y valores*. México: Gémica.
- Morduchowicz, R. (2008). *Los jóvenes y las pantallas*. Argentina: Gedisa.
- Sartori, G. (1997). *Homo videns*. México: Santillana.
- Yurén, Teresa & Romero, Citlali (Coords.) (2008). *La formación de los jóvenes en México. Dentro y fuera de los límites de la escuela*. México: Casa Juan Pablo.