

Cultura de internet: mi don, mi maldición

Juan Diego Viteri Obando

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

juandiegoviteriobando@gmail.com

Los niños y jóvenes se distraen demasiado, ya no prestan atención a la realidad y su capacidad de retener información es más baja que nunca.

Siempre se ha dicho que las generaciones nuevas tienen algo mal, que son irrespetuosos, irresponsables, holgazanes, etc., etc., etc..., pero esto no es cierto, nuestra generación no es peor que ninguna otra en la historia humana, no obstante, sí es cierto que la capacidad de concentración de las personas ha disminuido en los últimos años, esto no tiene que ver con las nuevas generaciones, sino que se debe al mundo repleto de tecnología en el que vivimos.

Vivimos en la era digital, una era donde estamos bajo un constante estímulo visual y auditivo (a veces de varias fuentes simultáneamente) y somos bombardeados con información cada minuto del día, algo así tiene que afectar de alguna forma el funcionamiento del cerebro... ¿verdad?

Varios estudios encontraron evidencia de una relación positiva entre una adicción a internet con síntomas de Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH):

Seven studies reported COR as outcome, 7 studies calculated AOR after adjusting for potential confounders (gender, age, school bullying, family maltreatment, race, educational level, lifestyle factors, physical factors, mental factors and social factors). All these studies showed a consistency regarding the presence and direction of association, the prevalence of ADHD was found to be higher in IA subjects than in non-IA subjects amidst the selected study. The combination of COR showed a statistically significant correlation between IA and ADHD, obvious heterogeneity between studies existed. After controlling potential confounding factors, the pooled AOR indicated that patients with IA were 2.51 times more likely to be diagnosed with ADHD when compared with non-IA subjects, the heterogeneity across related studies was low. Wang et al. (2017)

También se encuentra que los niños diagnosticados con TDAH tienden a pasar más tiempo en internet, lo cual es previsible pues encuentran entretenimiento constante en línea, pero también se ha visto que la adicción a internet degenera los síntomas del TDAH, lo que indica que el continuo uso de internet puede afectar la capacidad de concentración de las personas.

De acuerdo con Hee Jeong Yoo y otros:

In addition, Internet addiction may be a compensatory activity for poor social skills, interpersonal difficulties, and the lack of pleasure in the daily lives of children with ADHD. To exclude this possibility, we examined the correlations between IAT scores and K-ARS scores after controlling for possible confounding variables

from the K-CBCL. Even after these confounding variables were taken into consideration, the degree of ADHD symptoms per se, correlated with the severity of Internet addiction. Yoo et al. (2004)

Se ha demostrado que el uso excesivo de internet puede ser un detonante de problemas como ansiedad, poca sociabilidad y déficit de atención, era de esperarse porque, así como el internet es una muy buena herramienta para adquirir conocimiento, tanto que todos pueden capacitarse solos para casi cualquier cosa, también es una fuente de distracción, de estrés y desinformación cuando la gente se deja llevar por el Clickbait (título o imagen engañosa para que el usuario haga Click y entre a la publicación o página web) y el entretenimiento en internet. Un gran ejemplo es el caso de TikTok o los shorts de YouTube, videos muy cortos (de duración de entre unos pocos segundos hasta 3 minutos máximo) en presentación vertical y que sólo se necesita deslizar para tener un video nuevo, tanta facilidad al consumir contenido hace que sea muy fácil perderte viéndolos en cadena y perder la noción del tiempo. La gente se acostumbra a estar pegada a la pantalla viendo cualquier cosa que tenga sonido y movimiento.

Este puede ser el motivo por el que los estudiantes actualmente se distraen con tanta facilidad y no entienden por más que se repite una explicación y cuando se les pregunta no saben responder.

Pero, así como el internet es un detonante de la procrastinación (acción o hábito de retrasar actividades o situaciones que deben atenderse, sustituyéndolas por otras situaciones más irrelevantes o agradables) y nos puede mal acostumbrar a recibir la información sin pensar por nosotros mismos, también puede ser una poderosa herramienta para el apoyo del aprendizaje, así como una estrategia para captar la atención de los

alumnos y que el aprendizaje sea más profundo, que no se olvide al terminar la clase, como suele suceder con frecuencia.

El internet como herramienta de aprendizaje es descrita por Adell, J:

(...) “la Internet como biblioteca” nos remite a la enorme cantidad de recursos que pone a nuestro alcance: obras de referencias como diccionarios o enciclopedias, museos y pinacotecas, revistas y otras publicaciones periódicas, archivos y bases de datos de los temas más diversos... Podemos utilizar nuestro acceso a Internet y el de los alumnos para acceder a enormes cantidades de materiales interesantes que, de otro modo estarían fuera de nuestro alcance. Una lección de inglés a través de una visita virtual al British Museum no se puede hacer todos los días. Acceder a facsímiles de documentos históricos, a la hemeroteca de un periódico, a fotos de la NASA, a las últimas estadísticas oficiales, a una biblioteca virtual de obras clásicas o a un creciente número de publicaciones científicas no es moco de pavo. Adell, J. (2004).

Entonces ¿cómo se podría utilizar la cultura de internet para mejorar la atención y el aprendizaje de los estudiantes?

La técnica es simple, pero aplicarla conlleva un riesgo, porque si sale bien puede darles motivación a los estudiantes, puede mejorar su concentración en el tema de la clase y ayuda a recordar más de lo que se vio en clase, pero si sale mal puede tener el efecto contrario en los estudiantes, pueden distraerse más y hasta pueden perder el respeto hacia el profesor.

La técnica consiste en relacionar los temas de la clase con algo de la cultura de internet y hacer un paralelismo o referencias entre lo académico y el entretenimiento en línea, esto hace que el alumno relacione ambos conceptos y los refuerce, algo similar al aprendizaje significativo donde se aprovechan los conocimientos previos y se cambia el modo de pensar del alumno para que vea el mundo desde una nueva perspectiva.

El aprendizaje significativo de Ausubel se describe así:

(...) la esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimientos (por ejemplo, una imagen, un símbolo ya con significado, un contexto o una proposición). El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976).

Por ejemplo: en una clase de cuarto de primaria, el tema de tecnología era la evolución tecnológica, donde se usó como apoyo el juego Minecraft, haciendo paralelismo entre cómo se mejoran las herramientas en el juego y cómo fueron mejorando en la vida real, desde herramientas de madera, después de piedra, hasta las de hierro, y así se les enseñaba las etapas de la historia tecnológica; Cuando se hizo de esta

forma, los estudiantes se mostraban más interesados en el tema, y entendieron el tema más rápido que en otras ocasiones.

En este caso se puso en práctica la táctica con un juego popular como lo es Minecraft, es importante que los niños conozcan de lo que se está hablando para que la estrategia funcione.

El contexto es muy importante, porque si los alumnos no conocen el juego que se utiliza como ejemplo, entonces los confundirá en lugar de ayudar, la estrategia se puede aplicar siempre y cuando el tema lo permita, porque no puedes forzar una relación entre la cultura de internet y lo académico y esperar que salga bien.

La estrategia también funciona con películas de la cultura popular y funciona muy bien cuando se utiliza correctamente, en el momento y contexto específicos.

Obviamente también funciona con memes de internet, pero eso es más complejo.

Los memes de internet tienen la particularidad de ser más difíciles de aplicar, la recompensa es muy grande cuando se logra hacer bien, porque los alumnos no olvidarán algo que los hizo reír e hizo que una clase sea mucho más cómoda e interesante, se logra una cercanía con los estudiantes porque los memes son de las cosas más características del internet, que cuando se logra llevar un a un campo académico para hacerlo algo divertido, funciona de forma excelente.

Pero, por otro lado, si se hace mal es desastroso, es muy fácil causar cringe (vergüenza ajena) si no se entiende muy bien porqué un

meme es gracioso y en qué contexto; Un meme mal implementado distrae mucho y hasta le puede quitar la motivación a los alumnos.

Por ejemplo:



Los memes de internet son objetivamente ridículos, pero así dan gracia, en un contexto y modo de pensar tan específicos y extraños que es muy difícil adaptar un meme de internet para fines educativos si no estás dentro de ese mundo.

Todo esto es evidenciado por Cromby en su investigación sobre los memes en la enseñanza de matemáticas:

The results of this investigation show that using internet memes in education may have positive implications for learners. Students welcomed internet memes throughout the curriculum and described the effect of using internet memes for increased engagement and enjoyment. In general, it seems that internet memes were able to provide a creative way for students to present scientific concepts and meet course competencies. However,

caution should be exercised when using internet memes as they are highly contextual so there is a high risk of misinterpretation or misrepresentation of concepts relating to the memes. This could impact students' grades if used in a formally graded assignment. Cromby, A. (2022)

El internet es una poderosa herramienta de conocimiento y comunicación donde podemos educarnos, pero también puede ser una trampa de distracción y desinformación muy peligrosa. Nosotros como maestros tenemos que cuidar a nuestros alumnos de sus peligros, y así mismo tenemos que usar el internet a nuestro favor para entregar una educación más divertida y amena, un aprendizaje más profundo que cambie la mente de los alumnos y los haga mejores personas, más cultas y educadas. Hay que procurar hacerlo bien, entender lo que se está haciendo y a quién, porque, así como hay ventajas, también puede ser perjudicial, pero eso no es motivo para no hacerlo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en educación. *Comunicación y pedagogía*, 200, 25-28. https://www.researchgate.net/profile/Jordi-Adell/publication/235771139_Internet_en_educacion/links/00b4953288786d1fa1000000/Internet-en-educacion.pdf
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106. <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Cromby, A. (2022). A case for internet memes in education: a focus on mathematics and medical science. *Research in Teacher Education*, 12(1), 6-11. <https://uel.ac.uk/sites/default/files/rite-nov-2022---pp-6-11-cromby-a-case-for-internet-memes-in-education-a-focus-on-mathematics-and-medical-science.pdf>
- Wang, B., Yao, N., Zhou, X. et al. (2017). The association between attention deficit/hyperactivity disorder and internet addiction: a systematic review and meta-analysis. *BMC Psychiatry*, 17, 260. <https://doi.org/10.1186/s12888-017-1408-x>
- Yoo, H., Cho, S., Ha, J., Yune, S., Kim, S., Hwang, J., & Lyoo, I. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 58(5), 487-494. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1819.2004.01290.x>