

La educación informal adquirida por televisión, video juegos e Internet, en relación a la década anterior, está produciendo estudiantes con mayores fortalezas en la inteligencia viso espacial pero también mayores debilidades en los procesos cognitivos de alto nivel. Por ejemplo, aparecen disminuidos: vocabulario abstracto, concentración, reflexión, resolución inductiva de problemas, pensamiento crítico e imaginación. El artículo "Technology and Informal Education: What is taught, what is learned" (Patricia. M. Greenfield, Revista Science, Vol 323, 2/1/2009) reseña los hallazgos más recientes de la investigación:

1). El puntaje del CI verbal ha ido creciendo en el tiempo con la expansión de la televisión (por mayor divulgación del lenguaje básico); en cambio el área verbal del SAT ha ido disminuyendo (por disminución del vocabulario abstracto propio de la lectura).

2). Jugar continuamente videojuegos violentos produce comportamientos y afectos agresivos, cognición agresiva, activación fisiológica, insensibilización respecto a la violencia de la vida real y reducción de las conductas pro-sociales.

3) La realización de tareas múltiples simultáneas al atender clases usando laptops conectadas a Internet navegando por los temas expuestos y librerías de datos, lleva a que los alumnos recuerden menos material después de la clase en relación a aquellos que sólo prestaron atención al profesor.

4). Los juegos de video penalizan a quien se detiene a pensar y reflexionar.

5). Hay una asociación positiva entre lectura y capacidad de reflexión ya desde el 1er grado de primaria. Además, los lectores habituales desarrollan mayores competencias para resolver problemas de modo inductivo.

6). Dado que el pensamiento científico requiere habilidades de reflexión, análisis inductivo, pensamiento crítico, pensamiento focalizado e imaginación, este se ve negativamente afectado por el uso intensivo de videojuegos y televisión ya que inhibe las respuestas imaginativas.

En suma, en estos tiempos se requiere una dieta balanceada de utilización de diversos medios audiovisuales, tanto virtuales como reales, audiovisuales y auditivos e impresos, para lograr los mejores resultados en el aprendizaje formal.

Es importante que los colegios, institutos y universidades tomen nota de estos hallazgos y propongan actividades (como usar radio) que compensen las debilidades que acumulan los estudiantes por su inmersión en las tecnologías audiovisuales.