

[El Tiempo \(Piura\) 04 01 2014](#)

“La comunicación engendra un medio educativo y pasa a ser ella misma un tema de educación, al paso que el sistema educativo pierde el monopolio de la educación” porque los muros de la escuela se van erosionando, dice acertadamente María Teresa Quiroz citando dichos de Sean Mac Bride ya en 1980 (“Sin Muros: Aprendizaje en la era digital, U. Lima, 2013, pág. 12). Con ello abre los capítulos de un libro muy interesante sobre el vínculo entre educación y comunicación que ella ha venido investigando por más de 30 años.

En el momento que la televisión única en blanco y negro colocado en la sala familiar se transformó en uno de tantos televisores y equipos multimedia a colores que hay en cada dormitorio del hogar, la manera de comunicarse entre familiares, amigos y terceros se ha transformado sustantivamente poniendo en jaque a una escuela que hasta ahora se pregunta cómo aprovechar el potencial interactivo de los equipos digitales en beneficio de la educación. Y no se refiere al uso de los equipos para repetir transmitir conocimientos (aunque más actuales) propio de la educación tradicional sino como usar estos recursos para transformar la educación y hacerla más interactiva, productora de pensamiento original y creativo. Junto con ello cae por su peso la pregunta sobre cómo usar Internet no como una tecnología sino como una nueva forma de comunicación.

El libro reiteradamente nos hace notar que para los adolescentes usar internet no es principalmente una forma de recoger información, sino un espacio para sentir las emociones y los vínculos con los pares. Es más útil como red social que como fuente de información de uso escolar. Los adolescentes aprovechan internet para ensayar un yo diferente y múltiple, para encontrarse con personas desconocidas, experimentar y jugar con sus identidades que pueden ser modificadas a su antojo, ya sea en cuanto a la edad, sexo, ocupaciones, nacionalidades, etc. Todo eso les ayuda a su socialización y autoafirmación, a conversar sin que medie el contacto físico y la exigencia intimidante de expresar cara a cara lo que quisieran decir.

En cuanto al uso de la tecnología para la educación, señala la confusión entre el uso instrumental que reduce las tecnologías a equipos y materiales audiovisuales o digitales a usar en las aulas, y el uso de las tecnologías en los procesos de aprendizaje, que se reformulan gracias a las tecnologías. Es decir entender que el cambio de paradigma no es el del libro impreso por la tableta digital y los videos, sino por la interactividad en la relación alumno-profesor y alumno-fuentes de información. El maestro es interactivo no porque use las redes sociales, Internet o materiales audiovisuales sino porque comprende el intercambio entre

alumnos como fuente de aprendizaje (así no use Internet o software educativo)

Para los profesores es importante que entiendan que hay una complementariedad entre texto e imagen y distanciarse de las convenciones clásicas que entienden que la lectura solo está referida a los textos escritos.

Además, resulta irrelevante para el aprendizaje de los alumnos usar internet como herramienta de búsqueda de información cuando lo que deben hacer es aplicarla, manipularla e interpretarla. De lo contrario, quedarán atrapados en la cultura de la transmisión y reproducción propios del siglo XX, aunque usando equipos tecnológicos propios del siglo XXI.

Artículos afines

[Don't Teach Your Kid to Code. Teach Them to Communicate.](#) Greg Satell NYT. Dec 16, 2018
The jobs of the future don't exist yet — but we know they'll require some serious social skills

[Adicción a videojuegos. La revista New York Times 25 octubre 2019.](#) Un jugador típico en los Estados Unidos pasa 12 horas jugando cada semana. Treinta y cuatro millones de estadounidenses juegan un promedio de 22 horas por semana. Alrededor del 60 por ciento de los jugadores han olvidado dormir para seguir jugando. Alrededor del 40 por ciento se ha perdido una comida. Ferris Jabr examina la adicción a los videojuegos.

[Correo 29 11 2013](#) (versión breve Sin Muros: Aprendizajes en la era digital)

[Ser docente en escuelas impactadas por la informática e internet](#)

[¿Está confirmado que la tecnología mejora los aprendizajes?](#)

[La Ilusión de la Enseñanza Personalizada ¿Basta entregar laptops para mejorar los aprendizajes escolares?](#) [La Tecnología no resuelve la educación](#)

[E](#)

[El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar](#)

[Steve Jobs, Libros Digitales y Educación](#)

[La dura batalla de los papás contra el reinado de las pantallas](#) Ni fútbol, ni guitarra ni acrobacia; después del colegio, los niños solo quieren jugar videojuegos. PlayStation, la tableta y Netflix conforman una especie de atractivo ‘triángulo de las Bermudas’ en el que los niños se pierden y no pueden (ni quieren) salir. Ante este panorama, aparece la desesperación de los padres, que no saben cómo rescatarlos de esa trampa en la que sus hijos se metieron.

[El juego: herramienta para que la crianza sea más fácil y efectiva.](#) Recuerde que cuando los niños juegan no pierden el tiempo ni molestan, aunque hay que poner límites

[¿Los videos virales realmente te dicen algo sobre los adolescentes de hoy?](#) Una columna del NYT que habla de cómo los videos grabados de 1 minuto en tik tok o un tweet de un dicho de alguien, descontextualizados, se convierten en virales y crean opinión y debate