**GENERACIÓN GOOGLE – NATIVOS DIGITALES**

Para comenzar, haremos mención a lo que se considera como generación Google. Según el profesor Daniel Cassany, se considera generación Google a todos los nacidos a partir del año 1993. Aunque nosotras pensamos que esta generación comienza unos años más tarde debido a nuestra propia experiencia.

Para intentar demostrar esto, hemos puesto a prueba a un niño de 11 años nacido en el 2002. Los resultados que esperábamos han sido evidentes. En el vídeo, se puede observar que tiene una gran accesibilidad y, por lo tanto, un gran manejo de las nuevas tecnologías y que ha perdido práctica con recursos tradicionales y muy útiles como puede ser un diccionario. También, como punto muy importante, hay que señalar la falta de interés por la lectura y en este punto habría que indagar sobre los factores que han creado este problema y cómo nosotras como docentes podemos solucionarlo.

Está claro que las nuevas tecnologías aportan muchas ventajas y facilidades en nuestro día a día, así como en el proceso de aprendizaje de los niños. Sin embargo, no debemos olvidar las consecuencias negativas ocasionadas por el uso excesivo o inadecuado de las mismas. Por ejemplo, como consecuencia negativa pueden verse afectadas las habilidades sociales y a sus relaciones interpersonales.

Analizando el vídeo, se puede observar y comprobar las facilidades y dificultades que, el niño, ha encontrado a la hora de llevar a cabo las directrices de la locutora. En cuanto a la preguntas sobre las nuevas tecnologías, el niño se desenvuelve de una forma muy cómoda, dando respuestas seguras y precisas. Además, se puede apreciar el interés que muestra con estos temas. Por otro lado, respecto a la parte de utilizar recursos más tradicionales como el uso del diccionario o la lectura, el niño muestra una actitud progresivamente más decadente, empezando con entusiasmo y acabando en cierta pasividad al sentir que no se desenvolvía tan bien como con las nuevas tecnologías. Se puede apreciar la falta de práctica y de interés en el uso de estos recursos, dando respuestas inseguras y a veces, evitando contestar, eludiendo las preguntas con ciertas risas.

Podemos realizar una comparación entre la actitud de niños de la generación Google, respecto a población perteneciente a generaciones anteriores. Centrándonos en personas, nacidas entre 1960 y 1970, basándonos en nuestra propia experiencia, percibimos cierto rechazo hacia las nuevas tecnologías. Sin embargo, cuando encuentran en esta alguna utilidad, no dudan en utilizarlas y en mostrar interés por aprender. Para estas personas, el manejo por falta de práctica, puede resultar complicado al principio pero con el adecuado interés y esfuerzo conseguirán manejarlo para lo que ellos consideren útil. Creemos que el principal problema, es que la mayoría de esta generación considera las nuevas tecnologías inútiles y negativas, en decadencia de otras habilidades y prácticas.

Pensamos que las nuevas tecnologías facilitan nuestra vida día a día pero consideramos que nuestra vida no puede girar en torno a ellas. Y no podemos perder o descuidar las relaciones interpersonales, pues aunque las nuevas tecnologías nos permitan comunicarnos y relacionarnos con los demás, consideramos que no es comparable con la vivencia, la experimentación junto a otras personas. También consideramos que no se pueden perder habilidades como puede ser el buscar información en revistas, periódicos, libros etc. que no están disponibles en la red o en medios audiovisuales.

Como futuras docentes, tenemos un papel muy importante en dar herramientas y recursos para que nuestros alumnos sepan utilizar adecuadamente las nuevas tecnologías, a la vez, que sepan utilizar recursos más tradicionales que también pueden enriquecer mucho su aprendizaje, al igual que sus relaciones interpersonales.

**Los nativos digitales**

Marc Prensky es autor del libro “Enseñanza Nativos Digitales” en donde apareció por primera vez este término. Se refiere a las personas nacidas a partir de los años 80 y 90. Estas personas se caracterizan por estar cerca de la tecnología desde edades tempranas lo que les permite desarrollar habilidades como la multitarea. Apreciando el tiempo de manera que le dan prioridad a la velocidad para recibir y contrastar información en el mismo soporte.

¿Cómo influyen las nuevas tecnologías en la sociedad actual de nuestros niños?

A lo largo de los años la industria de la tecnología ha querido ir involucrando al niño en el uso de estas nuevas herramientas las TIC. Al comprobar que esos niños las aceptaron muy favorablemente, se fueron diseñando aparatos mejores y más modernos que se adaptaban a las necesidades del usuario introduciéndose en nuestras rutinas.

Actualmente en la mayoría de las familias se poseen varios aparatos tecnológicos. Estos aparatos pertenecen sobre todo a los adultos de la casa. Sin embargo los niños e hijos pequeños también se muestran interesados en conocer el uso de estos aparatos. De hecho los niños tienen tanta cercanía con estos aparatos que les resultan modernos a los adultos se les quedan lejanos a los pequeños. A raíz de este hecho, la industria tecnológica ha ido diseñando distintos dispositivos destinados exclusivamente al uso infantil.

Aparentemente observamos que algunos padres muestran rechazo a que sus hijos usen estas herramientas; pues en épocas posteriores las tecnologías eran diseñadas para mantener al usuario estático y en solitario mientras las utiliza.

A día de hoy se ha resuelto la preocupación del estatismo, ya que los modernos dispositivos implican al niño en actividades dinámicas que le piden que realice movimientos para desplazarse, saltar, etc. Por el contrario no consiguen compensar la soledad que sufre el niño al no compartir experiencias reales con sus iguales.

Los objetos tecnológicos o no que creamos se han convertido en ampliaciones de nuestras capacidades cognitivas e incluso son casi una prolongación de nuestro propio cuerpo. Nos hacen capaces de más y avanzados procesos cognitivos. Desde que se crea el objeto y nos adaptamos a él mediante su uso continuado, la evolución aparece cuando mejoramos el objeto. Por ejemplo: las cintas de cassette, los reproductores de CD, los DVD’S, los Blu-ray, son todos formatos para almacenar y reproducir. Comenzamos almacenando y reproduciendo audio, lo mejoramos reduciendo el espacio físico que ocupaba el aparato. Después mejoramos su calidad de reproducción y aumentamos el espacio interno de los objetos de almacenamiento, ya introduciendo también imágenes. Todo ello en un intento de no poner en peligro recuerdos personales (fotos y vídeos) y momentos propios de nuestra cultura (películas y música de gran éxito), que nuestra memoria se queda corta al almacenarlos y permitir que perduren muchos años en el tiempo.

Michael Cole trata de explicar las características que se les atribuyen a los instrumentos culturales que median el desarrollo humano: “La mediación cultural implica un cambio en el desarrollo donde las actividades de generaciones pasadas son acumuladas en el presente como parte específica del entorno humano. A su vez, las generaciones actuales contribuyen a transformar el mundo y todo ello será asimilado y transformado por generaciones futuras.”

Los niños, por lo tanto, simplemente aprenden a manejar instrumentos materiales o simbólicos propios de la cultura que viven en el momento.

Consideramos que es de utilidad que las TIC estén enfocadas a que el aprendizaje de conocimientos personales de cada niño sea más lúdico y dinámico que los tradicionales y ahora algo desfasados, ya que los niños prefieren el universo gráfico al textual. Sin embargo sigue faltando en ellos una parte esencial de intercambio de ideas, experiencias y en general la comunicación e interacción del niño con la sociedad. Como hemos dicho anteriormente, es cuestión de ir mejorándolas.

**Videojuegos en las aulas**

Por otro lado, y ya sin hablar de objetos o instrumentos, utilizaremos mejor el término formato. Nos referimos a los videojuegos que hoy en día son herramientas didácticas y cada vez más profesores recurren a videojuegos determinados destinados a aprender y mejorar en materias como matemáticas, relaciones sociales entre los alumnos, conocimiento del medio e idiomas.

Los expertos han reconocido que los videojuegos son una herramienta importante para nuestra enseñanza. ¿Hasta qué punto podemos desarrollar esta idea en nuestro país?

*“Tres de cada cinco profesores, un 30% de un estudio elaborado por la consultora JFK mediante entrevistas por todo el país, dicen que han utilizado el videojuego como elemento educativo.” JFK.*

Aunque un 30% no es la mayoría, comparado con la sociedad de antes se convierte en un gran cambio. Además el estudio desarrollado por JFK también comprobó que los videojuegos aportan mejores rendimientos y resultados. Igualmente los padres están de acuerdo en utilizarlos pues ellos mismos han comprobado estos resultados.

¿Qué tipo de profesor utiliza estos videojuegos? Aunque hay profesores maduros que utilizan esta herramienta, son los profesores jóvenes los que más la relacionan con su propia experiencia personal. Por lo tanto, si su experiencia personal fue buena, esto les lleva lógicamente a introducirlos en las clases para que los niños también se beneficien de ello.

Los creadores de los videojuegos echan en falta y coinciden con los expertos en que este método se incluya en los planes de estudio y se enseñe a todos los profesores a utilizarlos. Mayormente por los buenos resultados que ya se han obtenido. El problema más actual en relación a esta petición es que los colegios tendrían que hacer una inversión económica que para muchos a causa de la crisis no es posible por el momento. Sin embargo, no se descarta esta opción en el futuro, pues ha sido abalado por el Parlamento Europeo como herramienta útil y didáctica.

Consideramos, que en el caso de los videojuegos, al utilizarlos en clase, si se puede llegar a abordar el problema de las interacciones con los demás, pues la mayoría de estos juegos, están pensados para jugarse por equipos, reunir puntos, etc., lo que obliga a los niños a tomar decisiones en grupo y a compartir y contrastar información.