

¿UNOS MÁS NATIVOS DIGITALES QUE OTROS?

En 1980 yo contaba siete años y dedicaba las tardes de domingo a ir al cine de mi colegio con los amigos, donde solían pasar aquellas películas en las que Bud Spencer y Terence Hill se liaban a mamporros con quienes se les pusieran por delante o las pelis infumables de kung-fu en las que aprendíamos a dominar, por así decirlo, la técnica del mono borracho o la del puño de hierro. Recuerdo con nostalgia esas tardes sin móviles en los bolsillos, sin selfies, sin *me gusta* ni retuits, sin el doble *check* de WhatsApp. Tardes de cine de una infancia analógica en la que estábamos poco conectados con el mundo pero interconectados con la vida.

La odisea tecnológica

Pero ese año se coló una tarde de domingo una película que no tenía nada que ver con los *spaghetti western* o con las interminables peleas de Bruce Lee. Esa tarde echaban una película que ha quedado grabada en mi memoria; bueno, más que la película, los cinco primeros minutos. Esa película no era otra que *2001: Una odisea del espacio*, dirigida por Stanley Kubrick y que se había estrenado con gran éxito en 1968. Pues bien, ahí me tenéis una tarde de domingo, con siete años y mirando en

compañía de mis analógicos amigos cómo un grupo de primates se despiertan frente a un gran monolito de color negro y, al poco, cómo uno de ellos lanza al aire un hueso que, en una fracción de segundo, se convierte en una nave espacial surcando el espacio interestelar.

Ya os podéis imaginar la cara que se me quedó al contemplar esa escena acompañada de la extraordinaria música de *Así habló Zaratustra*, de Richard Strauss. Y no solo la cara, sino todo mi cuerpo, ante ese salto o, mejor dicho, sobresalto temporal, donde en esa fracción de segundo los primates se transformaban en *homo sapiens sapiens* capaces de vencer ley de la gravedad. Huelga decir que no entendí absolutamente nada de la película, pero nos fascinó hasta tal punto a mis compañeros y a mí que salimos del cine con un firme deseo: convertirnos en astronautas, en exploradores del universo, en héroes del cosmos.

La vida, sin embargo, me ha llevado por unos derroteros que poco o nada tienen que ver con misiones espaciales y desafíos antigravitatorios. Con los pies en la tierra pero mirando siempre de reojo a las estrellas, a día de hoy imparto clases en un instituto de secundaria a unos adolescentes que no han visto la película de Stanley Kubrick, y seguramente tampoco las de Bud Spencer ni las de Bruce Lee, pero que son capaces en una fracción de segundo y con la ayuda de sus dispositivos móviles de buscar en YouTube los cinco primeros minutos de *2001*, de encontrar en la Wikipedia quién es el director de la película, los guionistas y en qué año fue estrenada, de descargarse en su biblioteca musical la composición de Richard Strauss empleada en su banda sonora, de encontrar en Google una reseña de la película y de compartir en 140 caracteres y con el hashtag #odisea2001 qué les

ha parecido lo del primate y el hueso volador. Y eso, repito, en una fracción de segundo.

Así como en la película de Kubrick esa fracción de segundo se convertía en un salto temporal de varios millones de años, la distancia que separa 1980 de nuestros días también ha supuesto un enorme salto, no en el tiempo, pero sí en lo referido a los avances tecnológicos. Y si he elegido, precisamente, el año de 1980 es porque, además de ser el año en el que decidí junto con mis amigos ser astronauta, también coincide con la frontera temporal entre los llamados nativos digitales y los inmigrantes digitales.

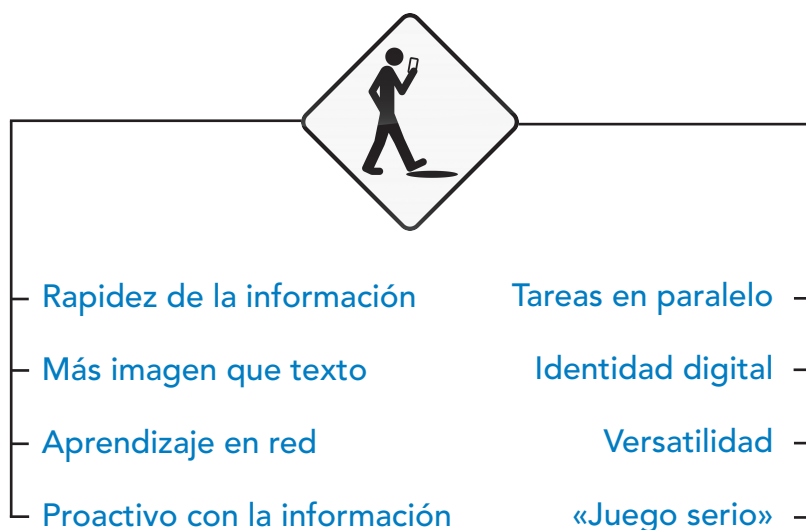
Si me he acordado de la película de Kubrick para este capítulo sobre nativos e inmigrantes digitales es porque se da la casualidad de que en el año 2001, además de situarse la fantástica odisea que viven los protagonistas de la película, Marc Prensky, un norteamericano que nada tiene que ver con el cine, pero sí mucho con la educación y las nuevas tecnologías, escribió un artículo que supondría un antes y un después en la sociedad tecnológica, en la era digital: «Digital Natives, Digital Immigrants» («Nativos digitales, inmigrantes digitales»).

Nativos digitales vs. inmigrantes digitales

El artículo de Marc Prensky tuvo una extraordinaria acogida en el ámbito educativo. Es más, se popularizó y viralizó de tal manera que aún se emplean ambos términos, el de nativo digital y el de inmigrante digital, para referirse a la manera en que los usuarios se enfrentan a la nueva era tecnológica. ¿Qué tenía ese artículo para gozar de

tanto éxito y repercusión? Pues bien, Prensky fue el primero que supo ver desde la perspectiva tecnológica que existían dos tipos de usuarios: los nativos digitales y los inmigrantes digitales. Además, su artículo es una invitación a los educadores para que se conciencien de que ya no es posible enseñar a los más jóvenes de la misma manera que hemos aprendido los adultos. Unos jóvenes que, junto a su lengua materna, también han aprendido una «lengua digital» en redes sociales, mensajería instantánea, plataformas audiovisuales o videojuegos.

Para Prensky, el **nativo digital** se caracteriza no solo por la adquisición de una nueva lengua digital, sino también por adoptar una nueva cultura muy centrada en lo audiovisual. Así, el nativo digital:



- **Valora la rapidez y la inmediatez de la información.**

Vive sobre todo en el presente, el *aquí y ahora*, el *lo quiero y lo tengo*, el *me gusta y lo consumo*.

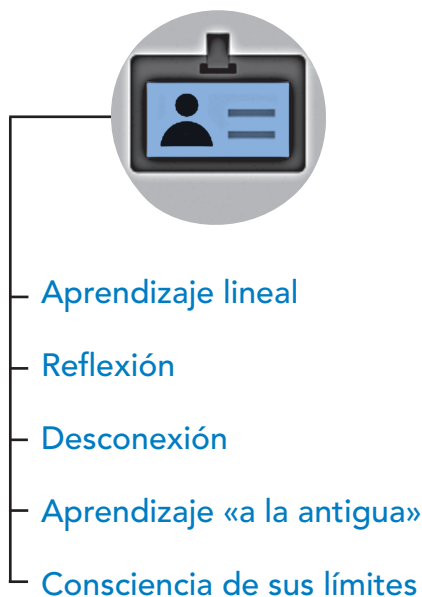
- **Realiza varias tareas en paralelo.** Es, por así decirlo, una *persona multitarea* o *multitasking*. No tiene problema en estudiar en el comedor de casa y con la televisión encendida.
- **Se decanta más por la imagen que por el texto.** Su cultura es visual o, mejor dicho, audiovisual, donde las imágenes y los sonidos que emergen de una película, una serie, un videojuego, un mensaje multimedia o un videoclip reproducido en YouTube de su artista favorito difícilmente encuentran rival en los textos de un periódico, de una enciclopedia o de un libro de texto.
- **Tiene una identidad digital.** El nativo digital es, en buena medida, por lo que es en la red, un lugar donde la reputación se mide por el número de seguidores en una cuenta de Twitter, Facebook, Snapchat o Instagram, por citar algunos ejemplos, o por los comentarios que te dejan en el último vídeo subido a tu canal. Por tanto, la imagen de uno mismo es la imagen que los demás tienen de ti.
- **Prioriza el aprendizaje en red.** La forma en la que se aprende está íntimamente ligada a un aprendizaje virtual donde uno aprende lo que quiere, donde quiere y cuando quiere y, además, con una alta formación autodidacta. Se trata de un tipo de aprendizaje electrónico a partir de un acceso *just-in-time* (en el momento en que se necesita) y *just-for-me* (de manera personalizada).
- **Es versátil.** Los distintos entornos en los que aprende le permiten adquirir con rapidez y sin mucho esfuerzo determinadas habilidades. Y cuantas más

habilidades adquiere, más rápida es su curva de aprendizaje para, por ejemplo, dominar los movimientos del mando de un determinado videojuego, editar un vídeo en alta definición o convertirse en aprendiz de programador con la ayuda de la herramienta Scratch.

- **Consume información de forma activa, pero también es capaz de crear nuevos contenidos y compartirlos.** Para un nativo digital es tan importante lo que se hace como el hecho de contar lo que se hace. Esto provoca que participe de forma proactiva no solo en el consumo de información, sino también en la generación de material que será compartido, en algunos casos, incluso masivamente.
- **Promueve el denominado «juego serio» (*serious play*).** El juego se convierte en una estrategia de entrenamiento y simulación que luego será aplicada a la vida real. En otras palabras, se trata de *aprender haciendo*. Así como existen juegos que tienen como finalidad marcar un gol a tu oponente o cumplir la misión que se te ha encomendado, también hay juegos con una clara vocación educativa que se relacionan con contenidos curriculares, juegos de simulación que enseñan a gestionar y solucionar conflictos o juegos persuasivos que buscan concienciar o convertir nuestra sociedad en una sociedad mejor.

Por su parte, el **inmigrante digital** es aquella persona nacida entre las décadas de 1940 y 1980 y que ha vivido el cambio tecnológico más como espectador que como actor. Pero aun siendo espectador del enorme cambio

tecnológico, es capaz de usar la tecnología, de convivir y de trabajar con ella y, por qué no decirlo, hasta de disfrutarla y dominarla. Y si hemos recopilado algunas características que definen a un nativo digital, veamos ahora cuáles son los rasgos que definen al inmigrante digital del que habla Prensky en su famoso artículo:



- **Prefiere un aprendizaje lineal.** La manera con que se aprende sigue preferentemente un orden cronológico y pautado, es decir, el aprendizaje se afianza porque los conocimientos previos están consolidados. Al inmigrante digital no le va eso de leer un libro sostenido con la mano derecha, mientras escucha música con sus auriculares, con la televisión encendida y sosteniendo en su otra mano un móvil con el que de reojo permanece al tanto de las notificaciones de su *timeline* de Twitter.

- **Es reflexivo.** Si el aprendizaje sigue un determinado orden, ese orden debe respetar los tempos y evitar caer en las prisas y la precipitación, es decir, piensa pensando en lo que hace.
- **No necesita estar permanentemente conectado.** No es que al inmigrante digital no le guste relacionarse de manera virtual, sino que también valora los momentos de desconexión, algo a lo que el nativo digital por lo general renuncia.
- **Está convencido de que los métodos con los que aprendió son todavía válidos.** Dicho de otra manera: «Más vale lo malo conocido que lo bueno por conocer». Esto implica que en ocasiones el inmigrante digital muestre una cierta reticencia o resistencia a aprender a través de las nuevas herramientas tecnológicas. Es más, se resiste a rechazar lo que considera como propio y a aceptar aquello que le viene impuesto.
- **Es consciente de sus limitaciones.** Sí, es consciente de sus limitaciones, pero eso no quita que quiera aprender de manera sistemática. Y esto hace que, ante la abrumadora proliferación de arsenal tecnológico, en ocasiones dé un paso atrás movido por la desconfianza o por la frustración.

Tal vez os estaréis preguntando por qué se establece la década de 1980 para distinguir entre nativos e inmigrantes digitales, y no una década antes o después. Una de las razones tiene que ver con el hecho de que, entre finales de los setenta y principios de los ochenta, la tecnología se democratizó, es decir, se puso al alcance de la

clase media y ello permitió que penetrara, por ejemplo, en hogares y centros educativos.

Pues bien, precisamente os quiero hablar de un hogar muy especial para mí, el hogar en el que crecí durante la infancia y adolescencia. Un hogar que se democratizó, en lo que a tecnología se refiere, el día que llegó a mi casa un invitado muy personal.

Un ordenador muy personal

Esta es la historia de mi primer ordenador personal, la historia de mi «bautizo tecnológico» que, vista con el tiempo, supuso, por primera vez en mi hogar, una fractura irreversible entre la generación de mis padres y la mía: un ordenador muy personal que se convirtió para los miembros de mi familia en el paradigma de la «democratización tecnológico-doméstica».

Mis padres me compraron ese primer ordenador a finales de la década de 1980, en mi último año de instituto y con la vista puesta en la temible selectividad. Se trataba de un ordenador personal con dos disqueteras; sí, has leído bien, con dos disqueteras listas para zamparse la poca información que era capaz de contener un disquete de 3½ pulgadas. Ese ordenador que entró en mi habitación, invadiendo casi por completo el escritorio, trajo algo más que innovación, también supuso adquirir un nuevo lenguaje digital a marchas forzadas donde los virus ya no se curaban con antibióticos ni los ratones eran devorados por el gato de la casa.