

No me molestes, mamá; estoy aprendiendo!

Cuando un joven norteamericano sale de la universidad, ha pasado unas 5.000 horas de su vida leyendo, pero más del doble viendo vídeos, otro tanto hablando o escuchando por el móvil y más del doble viendo la tele. ¿Alguien ha calculado cómo utilizaba su tiempo mi generación?

A finales de los 50, el reparto del tiempo tenía una estructura muy distinta: habíamos pasado unas 25.000 horas leyendo y unas cuantas ante el televisor; ni vídeos ni móviles ni nada. Con la cabezonería típica de los que no aprenden nada, nos dio por decir que lo segundo era maravilloso y que atiborrarse de vídeos, consolas y videojuegos, infame.

Es urgente que les diga que estábamos profundamente equivocados. A nosotros nos llaman “inmigrantes digitales” y a ellos, “nativos digitales”. Pues bien, los nativos digitales tienen todas las de ganar al aprender las aptitudes necesarias para sobrevivir en las sociedades del mañana. Si vuelven a aprender lo mismo con idénticos sistemas que nosotros, no sólo no encontrarán trabajo, sino, lo que es peor, serán infelices. Las diferencias entre los dos colectivos van mucho más allá de lo que la gente imagina: “Experiencias individuales distintas suponen cerebros distintos”, afirman ahora los científicos.

Cuando con nuestra sabiduría arcaica afirmamos que los jóvenes de hoy no saben concentrarse, deberíamos decir más bien que no focalizan su atención en los antiguos mecanismos de aprendizaje: ¡No me molestes, mamá; estoy aprendiendo!, se titula el libro de Marc Prensky, el mejor científico dedicado a desvelar los secretos de los videojuegos y los programas de ordenador. ¿Para qué otras cosas sirven los videojuegos con los que mis nietas consumen horas cuando les dejan?

Un gran cirujano del Beth Israel Hospital dice: “Utilizo exactamente idéntica coordinación entre la vista y los movimientos de la mano cuando opero que cuando juego a videojuegos”. Es alucinante constatar que los cirujanos con experiencia en videojuegos cometen cerca de un 40 por ciento menos de errores operando que los que nunca han tenido esa experiencia digital.

Aparentemente, los jóvenes a los que les gustan los videojuegos y los programas electrónicos de ordenador aprenden actividades como pilotar aviones, conducir coches veloces, construir barrios y practicar medicina o veterinaria. Pero no se trata sólo de eso; se ha comprobado que, además de ampliar los horizontes visuales y de los sentidos en general, aprenden también a identificar los factores más importantes, así como a descartar los secundarios.

Los jóvenes a los que se les permite jugar con videojuegos en los que deben atender numerosos factores aprenden más rápidamente que los demás a distinguir lo esencial de lo importante, a fijarse en lo que de verdad cuenta y a prescindir de lo secundario. Los hay, pobrecitos, que tienen que confiar inconscientemente en que los sueños triturarán por sí mismos lo trivial y, de algún modo, les sugerirán lo que deben recordar en la memoria a largo plazo. Las consolas de ordenador y videojuegos hacen lo mismo a la carta: lo llaman “atención visual selectiva”.

¿Y qué más? Los niños que tienen la suerte de que les dejen entretenerse con los videojuegos aprenden probando –acertando unas veces y equivocándose otras– a desarrollar estrategias para salvar obstáculos. A los que les invade una vocación militar les servirá de mucho haber aprendido a valorar información que procede de orígenes múltiples; los especialistas lo califican de “conciencia situacional”, que a lo largo de los últimos años ha hecho que los pedagogos y filósofos urdieran la “estrategia de la innovación multidisciplinar”. Hoy es imposible innovar sin recurrir a la multidisciplinariedad y es imposible familiarizarse con ella sin videojuegos.

EDUARD PUNSET. *Redes para la Ciencia* (septiembre 2010).