

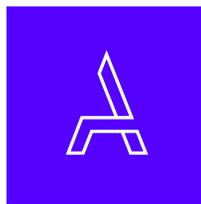
Cómo aprenden las distintas generaciones

LV lavo.com.ar/espacio-de-marca/como-aprenden-distintas-generaciones/

Acámica



El desafío de tener cuatro generaciones conviviendo en un mundo cada vez más digitalizado que requiere de un aprendizaje constante.



Acámica

sábado, 25 de mayo de 2019 00:39 hs

En la actualidad, existen parámetros para clasificar a las personas de acuerdo al año de nacimiento y su vínculo con la tecnología. Si bien varían de acuerdo a la región en donde habitan; las condiciones sociales y económicas del país y de su familia; y a las posibilidades materiales de acceder a los dispositivos; hay cierto consenso al dividir entre **Generación X, Millennials, Centennials y Generación T** (táctil).

Las cuatro generaciones más recientes

Generación X

Se corresponde con las personas que nacieron **entre 1960 y finales de la década del '70**. Ellos vivieron la llegada del *pinball*, del *walkman* y el *cassette*, los *videocassetes*. Ya en su vida adulta, convivieron con la PC de escritorio, el CD y suelen mostrarse **reacios al uso de las nuevas tecnologías**.

Millennials o Generación Y

Son aquellos que nacieron **entre 1980 y 2000** y su principal característica es que fueron **los primeros en crecer con una computadora en su casa**. La cotidianidad con esta tecnología en las etapas de formación de los individuos los convirtió en personas capaces de leer el mundo con otra perspectiva: orientada al trabajo en equipo, más tolerantes, un poco narcisistas; y con **habilidades para aprender a usar cualquier tecnología**.

Los *millennials* son rápidos para probar nuevas tecnologías y son dos veces y medio más propensos a adaptarse que las generaciones anteriores.

Valoran el conocimiento más que tener colgado un título en la pared y si bien son una generación que ha podido acceder a los estudios superiores, consideran que **no es necesario ir a la universidad para aprender**.

Te puede interesar: [Cambiar de carrera a los 30](#)

Centennials o Generación Z

Son quienes **han nacido entre 2000 y 2010**, cuando las computadoras, celulares y *tablets* se convertían en artilugios de uso cotidiano. Sus primeros pasos los dieron con una cámara congelando esa imagen para siempre y consideran a las tecnologías como "extensiones de su cuerpo".

Desde hace varios años, se estudia cómo aprende la Generación Z o *centennials* porque a los adultos les llama la atención que pueden adaptarse a cualquier innovación tecnológica.

Son criticados por las generaciones anteriores por la escasez de sus relaciones interpersonales y por ser introspectivos en el mundo *off line*, pero activos y proactivos en el mundo *on line*.

Alfa o Generación T

Son los que nacieron de **2010 en adelante** y se calcula que comprenderá **hasta el 2025**. Se los llama así porque son hijos de padres con celulares inteligentes, con televisores y computadoras táctiles y, por lo tanto, **su cabeza está preparada para vivir en formato digital**, con lo que les cuesta mucho adaptar sus prácticas al modo analógico.

Están acostumbrados a la inmediatez de la respuesta de los dispositivos, la conexión a internet 24 por 7, el trabajo *on line* y la vinculación con las pantallas directamente con las manos, que ante todo lo que “tocan” algo sucede.

Actualmente, esta generación se encuentra en pleno desarrollo educativo y configurando su identidad y son todo un desafío para sus padres y para sus maestros.

Las nuevas generaciones y el aprendizaje: nuevas formas de aprender, nuevas formas de enseñar

En este contexto, **educar a la Generación T es todo un reto para los sistemas educativos tradicionales**, porque no se trata solamente de incorporar herramientas tecnológicas a las formas de enseñanza actuales en el aula, como proyecciones de videos o redes sociales, sino que va más allá.

Se trata de **un cambio en la concepción de la educación**. Abandonar los viejos paradigmas "bancarios" que consideran que el docente es quien tiene el saber y los estudiantes son "recipientes vacíos" por llenar, para pasar a otro; uno donde el docente asume sus limitaciones y acepta los aportes de los estudiantes para llegar a los saberes en conjunto.

Leer más: [Aprender trabajando y trabajar aprendiendo](#)

Implica transformar la idea metódica, del paso a paso y de que una misma “receta” sirve para educar a todos al mismo tiempo, para pasar a comprender las particularidades de los sujetos y respetar los tiempos de cada uno y construir un relato atractivo para retener la atención.

Explicar los contenidos de manera más rápida, con profundidad, utilizando diversos recursos didácticos y, por sobre todas las cosas, variar las dinámicas incorporando las tecnologías que ofrecen nuevas plataformas, nuevos juegos y herramientas.

Se trata también de comprender que **la existencia de Google rompió todos los esquemas** y que ya no es necesario retener información en la memoria "para siempre". Simplemente, hay que sacar el celular del bolsillo y buscar esa información.

En tiempos de *machine learning*, de *big data*, de inteligencia artificial y de *fake news*, nuestro compromiso como educadores será enseñar a la Generación T a tener **una mirada crítica** sobre lo que leen, a discriminar entre información y opinión y a saber adaptarse.

El desafío de educar a las nuevas generaciones

Educar a las nuevas generaciones ya no debería ser hacer que repitan los contenidos mínimos de las materias de los manuales escolares. El objetivo debería ser enseñar que **aprendan a aprender** con un nivel mayor de autonomía y autorregulación.

En definitiva, en un mundo en constante cambio y con un crecimiento exponencial de la tecnología, lo único que nos permitirá sobrevivir en el mundo social y laboral es la **capacidad de adaptación**. Y ya lo dijo Darwin: "No es el más fuerte de las especies el que sobrevive, tampoco es el más inteligente el que sobrevive; es aquel que más se adapta al cambio".

Nuevas formas de enseñar y aprender con las TIC



Entender que la **educación tradicional ya no es suficiente** para educar a los niños y a los jóvenes es importante, pero más aún lo es comenzar la difícil tarea de aprender a interpelarlos en ámbitos académicos de acuerdo a las últimas tendencias. A continuación, algunos ejemplos de **estrategias innovadoras**.

En España ya se empieza a hablar de **Gamificación**, es decir el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos. Esta técnica consiste en **analizar la dinámica de los juegos**, extraer los elementos claves para incorporarlos en otros escenarios, cuyo objetivo no es el de entretenimiento, sino modificar los hábitos de aprendizaje.

En Estados Unidos, comenzaron a utilizar la **Realidad Virtual (VR)** y la **Realidad Aumentada (AR)** en materias como ciencia y matemática. De esa manera, pueden mostrarle a los estudiantes **de forma más tangible el contenido** con el que están trabajando. Pueden viajar por el cuerpo humano y conocer los órganos por adentro, o ver las partes que componen las células. También pueden sumergirse en momentos de la historia universal para comprender las lógicas sociales de la época.

En Monterrey, México, avanzan hacia el **Aprendizaje Adaptativo**. A través de un **algoritmo creado a partir de Ciencia de Datos**, las ciencias cognitivas y la inteligencia artificial, refuerzan la asimilación de los conocimientos diagramado a la medida de cada sujeto.

El **Microlearning** o microaprendizaje implica la **fragmentación de contenidos didácticos** a través de las cuales se adquiere conocimiento. La modalidad es la de generar pequeños aprendizajes cada día que, al juntarlos, conforman un conocimiento más amplio y profundo sobre el tema. Se entregan a los estudiantes "módulos de aprendizaje" sobre temas específicos en **juegos, videos, test interactivos o infografías**, que tienen la particularidad de **no insumir más de 15 minutos**, y que pueden ser llevados a cabo en cualquier momento y lugar.

Las grandes empresas, como Google, que tienen que capacitar continuamente a sus empleados y a sus clientes para poder seguir usando los servicios que proveen, **usan esta estrategia**.

La proliferación de tecnologías es tan abrupta, que en este mismo momento, un grupo de personas en cualquier parte del mundo está trabajando en el desarrollo de nuevos dispositivos que demandarán **incorporar nuevas competencias** para poder usarlas.

Por eso también, continuarán apareciendo nuevas estrategias pedagógicas para acompañar esos procesos y lograr **una apropiación más equitativa de los conocimientos**.

Tenemos algo para ofrecerte

Con tu suscripción navegás sin límites, accedés a contenidos exclusivos y mucho más. ¡También podés sumar La Voz para ahorrar en cientos de comercios!

[VER PROMOS DE SUSCRIPCIÓN](#)