

# NetGens 2.0, un reto para la educación superior y un desafío para los programas de tecnologías de información y comunicación.

Julio C. GONZÁLEZ MARIÑO  
Universidad Autónoma de Tamaulipas  
H. Matamoros, Tamaulipas, México

## RESUMEN.

El presente trabajo describe las características que identifican a la generación Net y destaca la importancia de tener un diagnóstico de las competencias tecnológicas de los estudiantes que ingresan a educación superior, con particular énfasis en los que ingresan a los programas académicos de Tecnologías de Información y Comunicación, para poder implementar innovaciones en los programas académicos y en la práctica educativa de los profesores.

Palabras Clave: NetGens, Competencias, TIC, Innovación.

## ABSTRACT.

This paper describes the characteristics that identify the Net Generation and stresses the importance of having a diagnosis of technological skills of students entering higher education, with particular emphasis on those entering the academic programs of Information and Communication Technologies in order to implement innovations in academic programs and educational practices of teachers.

Keywords: NetGens, competencies, innovation, ICT,

## INTRODUCCIÓN.

*Si puedes entender a la Generación Net, entenderás el futuro... y como las instituciones y la sociedad necesitan cambiar hoy. (Tapscott, 2009).*

Era digital, revolución tecnológica, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, son algunas de las denominaciones que recibe la sociedad actual en las que se quiere enfatizar que tecnologías, información y conocimiento se consideran básicos para el desarrollo. Se califica a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como herramientas esenciales que contribuyen en gran medida para que tales elementos tengan el papel primordial que se les ha asignado.

La generación Net, formada por jóvenes nacidos entre 1977 y 1997, es la primera que ha nacido y crecido en un ambiente digital. Por primera vez en la historia los jóvenes se sienten más cómodos y con mayor conocimiento que los adultos, con el centro de la

innovación de la sociedad, el uso de medios digitales. Internet, multimedia, reproductores de audio y video digital, videojuegos, teléfonos móviles, software de código abierto, son algunas tecnologías que utilizan de manera natural en su vida diaria, para esta generación las TIC son como el aire que respiran, y es a través del uso de estos medios que la generación Net esta desarrollando e imponiendo su cultura al resto de la sociedad. La generación Net es una fuerza para la transformación social (Tapscott, 1997).

La generación Net (NetGens) ha llegado a la edad adulta, actualmente integra junto a miembros de otras generaciones la fuerza de trabajo, el mercado, la política, la educación, etc. y esta forzado a que esas instituciones se transformen para obtener el mayor beneficio de sus capacidades. De acuerdo con Tapscott (2009) los NetGens como empleados trabajan de manera colaborativa forzando a las organizaciones a replantearse como reclutar, compensar, desarrollar y supervisar el talento. Como consumidores, prefieren productos que puedan personalizar y para realmente sentirlos propios, co innovando productos y servicios con quienes los producen. En educación están forzando el cambio del modelo pedagógico centrado en el maestro basado en la enseñanza al modelo centrado en el estudiante y basado en la colaboración.

Pero la Generación Net también se ha transformado y evolucionado como consecuencia de su interacción y facilidad de acceso con las tecnologías emergentes, es decir los estudiantes que ingresan a la educación superior tienen características, competencias y actitudes distintas hacia las TIC que aquellos que ingresaron hace cinco o mas años. Brown (2008) identifica esa evolución como el movimiento de los estudiantes de ser NetGens 1.0 a convertirse en NetGens 2.0. Algunos signos de esa evolución son por ejemplo, el incremento en el uso de computadoras portátiles, la facilidad de acceso Internet de banda ancha y del servicio de conexión a internet inalámbrico en las instituciones educativas, elementos que los estudiantes que ingresaron hace 5 o más años no tuvieron acceso. En un estudio reciente en Estados Unidos, con jóvenes próximos a ingresar a la educación superior se demostró un incremento sustancial en los jóvenes que poseen una computadora portátil, de 55% en 2005 a 82% en 2008 (Salaway y Caruso, 2008).

En México el incremento en acceso a Internet y equipo de computo también sufrió un incremento importante en los últimos 5 años, el número de personas que utilizan Internet se triplicó de 7 millones en 2001 a casi 21 millones para marzo de 2007, se estima un promedio de 219 000 nuevos usuarios de Internet cada mes, la mayoría son jóvenes entre 14 y 32 años de edad (NetGens). De igual forma el uso de computadoras en los hogares mexicanos se duplicó con relación a lo reportado en 2001, en México 1 de cada 4 hogares cuenta con computadora. (INEGI, 2007).

Los jóvenes hoy son diferentes a los jóvenes de hace 5 años, porque el mundo y mundo digital es diferente al de ese tiempo.

Por lo anterior la generación Net representa un reto importante para la educación superior, el haber nacido y crecido inmersos en TIC los ha entrenado para desempeñarse mejor en el mundo digital; pero en las instituciones de educación superior a pesar de los esfuerzos, continúa prevaleciendo un modelo educativo diseñado para la era industrial, centrado en el profesor y basado en la transmisión de contenidos de manera unilateral. El estudiante trabaja solo y se espera que absorba el contenido que transmite el profesor, este modelo no representa los retos de la economía digital, está orientado a la economía de producción en masa.

Conocer y entender los NetGens 2.0 es primordial para planear e instrumentar la innovación del modelo educativo. Identificar sus debilidades y fortalezas; sus competencias, habilidades y conocimientos es indispensable para diseñar estrategias de aprendizaje que cumplan con sus expectativas.

Particularmente las competencias y las competencias tecnológicas de los alumnos (NetGens) que ingresan a la educación superior son el objeto de estudio de un proyecto de tesis doctoral.

El presente trabajo tiene el objetivo de sensibilizar sobre la importancia de conocer las características de la generación Net e identificar las competencias tecnológicas de los alumnos que ingresan a los programas académicos de Tecnologías de Información y Comunicación en educación superior.

## **CARACTERÍSTICAS DE NETGENS 2.0**

En párrafos anteriores se señala que el entorno digital al que están expuestos los estudiantes NetGens 2.0, ha provocado la apropiación de una serie de características de actitud y de conducta que los identifican y diferencian de generaciones anteriores. Don Tapscott (2009) clasifica esas características como las ocho normas de la generación Net. Se enlistan a continuación:

### **Libertad.**

Evidentemente esa mayor aproximación a las TIC, ha provocado que los NetGens 2.0 desarrollen nuevos conocimientos, competencias y actitudes que los diferencian de sus predecesores. Cuando los niños de la generación Net cuentan con 20 años de edad, abran pasado más de 20000 horas en Internet y más de 10000 horas jugando algún tipo de video juego. (Prensky, 2000). Precisamente entre los 12 y 24 años de edad, el cerebro es más susceptible a influencias e impulsos del

Internet les ha dado la libertad de decidir que comprar, donde trabajar, cuando hablar con amigos y hasta la libertad de ser quien quieran ser. Como empleados no esperan trabajar largos años en su primer trabajo como lo hacían en generaciones anteriores, su permanencia promedio en un trabajo es de 2.6 años y prefieren horarios flexibles, si quieren escuchar música, no esperan la lista de las 10 mejores de la estación de radio, tienen a su disposición miles de canciones para elegir su propia lista cuando quieran. En el ámbito de la educación, tienen en sus manos mucho del conocimiento del mundo, el aprendizaje para ellos debería ser cuando y donde ellos quieran; asistir a una clase tradicional a una hora y lugar específico como simples receptores pasivos es poco atractivo e inapropiado para ellos.

### **Personalización.**

Crecieron obteniendo lo que quieren, cuando y donde quieren y haciéndolo que se ajuste a sus necesidades y deseos personales. Eligen tonos de timbre e imágenes para su teléfono celular que reflejan su personalidad o estado de ánimo. La posibilidad de personalizar productos es importante aunque decidan no hacerles ningún cambio.

### **Escrutinio.**

Dado el gran número de fuentes de información en la Web, spam, información poco confiable, etc. los jóvenes de hoy examinan detalladamente la información para distinguir los hechos de la ficción. Como trabajadores revisan la información de la empresa antes de aceptar una oferta de trabajo, como consumidores revisan en línea el producto antes de comprarlo, como estudiantes son escépticos a la información que les da el profesor, revisan en línea para proporcionarle al profesor datos específicos y actualizados.

### **Integridad.**

El estereotipo de que esta generación no se interesa por nada, es negado por los hechos. A esta generación le interesa la integridad, ser honesto, considerado, transparente. Además esta generación es profundamente tolerante. Esperan que las otras personas tengan integridad también. No quieren un trabajo o compran un producto de una organización que sea deshonesto. Tienen poca tolerancia con las empresas que mienten para vender un producto o servicio y lo comunican por medio de Internet.

### **Colaboración.**

Esta es la generación de las relaciones, son colaboradores naturales. Colaboran en línea en grupos de chat, juegan video juegos multiusuario, usan correo electrónico y comparten archivos para la escuela, el trabajo o solo por diversión. Se influyen entre ellos en redes donde discuten marcas, compañías, productos y servicios. Esta llevando la cultura de la colaboración al trabajo, al comercio y a la educación. Muchos NetGens aprenden mas colaborando, con el profesor y entre ellos mismos. Responden al nuevo modelo educativo que empieza a emerger, centrado en el estudiante basado en la colaboración y personalizable.

### **Entretenimiento.**

El viejo paradigma dice que hay un tiempo para trabajar y otro tiempo para relajarse y divertirse. Estos dos modos están convergiendo en una sola actividad, porque la generación Net espera que su trabajo sea intrínsecamente satisfactorio. Esta generación ama el entretenimiento, Internet ofrece muchas posibilidades de divertirse en línea.

### **Velocidad.**

La generación Net, espera velocidad de respuesta y no solo para los videojuegos. Utiliza respuesta instantánea 24/7. Los video juegos les dan retroalimentación instantánea, Google responde sus consultas en nanosegundos. Asumen que todos los demás en su mundo responderán rápidamente también.

### **Innovación.**

El ritmo de la innovación para otras generaciones era bastante lento, por ejemplo pasaron años de la aparición de la TV hasta su primera innovación la TV color y años para que estuviera accesible para la gente promedio. La generación Net ha crecido en la cultura de la innovación y el cambio. La innovación se da en tiempo real, el mejoramiento en los teléfonos móviles se da en semanas.

Adoptar estas características en el ámbito de la educación superior es el reto que debemos superar como sistema educativo, como profesores debemos asumir la responsabilidad de ejercer una práctica educativa innovadora que cumpla las expectativas de la generación Net. Evidentemente esto implica un cambio de paradigma en el perfil del profesor universitario.

## **REFLEXIONES FINALES.**

Conocer la audiencia a la que va dirigido un programa académico, es uno de los pasos más importantes para planear el diseño curricular. Sin conocer y entender a la generación net difícilmente lograremos introducir estrategias de aprendizaje a nuestra práctica educativa que resulten atractivas a nuestros estudiantes.

Se obtendrían grandes beneficios de realizar un trabajo de investigación, para obtener un diagnostico de las competencias tecnológicas de los estudiantes que ingresan al nivel superior, sería un excelente punto de partida para iniciar un proceso de innovación a nivel curricular y para el diseño de programas de formación y actualización docente.

Para los programas académicos en TIC, como informática y computación, el reto es aun mayor debido a que en muchos casos las competencias de los estudiantes (NetGens) en el manejo de tecnologías específicas, supera el contenido de los planes de estudio y en el peor escenario supera también las competencias del profesor.

Tener un conocimiento de lo que el alumno sabe hacer con las TIC y un profesor con la facilidad de adaptarse a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ejerciendo una práctica educativa innovadora, para aproximarnos a las expectativas que los estudiantes de la generación Net tienen de la educación superior.

## **REFERENCIAS**

1. BROWN, M. (2009). *The NetGens 2.0: Clouds in the horizon*. EDUCAUSE Review, vol. 44, 1, pp. 66-67
2. INEGI (2007). *Uso de Internet en México* Revisado en Linea en sitio Web: <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2007>.
3. PRENSKY, M. (2000). *Digital Game-Based Learning* 1st ed. New York: Mc Graw Hill.
4. SALAWAY, G. y CARUSO, J. (2008). *The ECAR Study of Undergraduate Students and Information Technology, 2008*, "EDUCAUSE Center for Applied Research (ECAR) Research Study, vol. 8, <<http://connect.educause.edu/Library/ECAR/TheECARStudyofUndergradua/47485>>
5. TAPSCOTT, D. (1997). *Growing up Digital*. New York: Mc Graw Hill.
6. TAPSCOTT, D. (2009). *Grown up Digital. How de net generation is changing your world*. New York: Mc Graw Hill.