Recibido: 17-07-2012 / Revisado: 12-08-2012
Aceptado: 24-09-2012 / Publicado: 01-03-2013

DOI: http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-10

● Ellen Middaugh y Joseph Kahne
Oakland (Estados Unidos)

Nuevos medios como herramienta para el aprendizaje cívico

New Media as a Tool for Civic Learning

RESUMEN

El aprendizaje-servicio es un método que se utiliza con frecuencia en la educación para la ciudadanía en los EEUU. Proporciona oportunidades a los jóvenes para definir y abordar las necesidades de la población, y al mismo tiempo, reflexionar sobre los conocimientos, habilidades y relaciones que requiere dicha tarea. De acuerdo con este enfoque, la educación para la ciudadanía democrática debe ayudar a los jóvenes a comprender que forman parte de una comunidad más amplia, fomentar su sentido de función y eficacia como agentes cívicos, y mejorar su capacidad para analizar cuestiones sociales y políticas, entendiéndose que estos resultados se consiguen de mejor forma si el aprendizaje es a través de la experiencia. Crear estas condiciones puede suponer un reto en el contexto escolar donde el alumnado suele estar apartado de la comunidad, muy controlado en sus actividades, y con un tiempo limitado para comprender las complejidades de ciertos temas. El presente artículo responde al papel creciente de los nuevos medios en la actividad cívica y política. Analiza específicamente cómo la integración de los nuevos medios en el servicio-aprendizaje puede facilitar o cuestionar los objetivos pedagógicos básicos de este enfoque de la educación cívica y las implicaciones para la práctica de fomentar la participación cívica de los jóvenes en los entornos escolares. Basándose en una revisión de los programas existentes y los resultados de estudios realizados, los autores muestran la forma en que nuevos medios pueden ser utilizados para apoyar los cuatro objetivos principales del aprendizaje-servicio: el diseño de entornos de aprendizaje auténtico, la creación de enlaces con la comunidad, apoyar la voz de los jóvenes y alentar la participación en cuestiones de justicia social.

ABSTRACT

Service-Learning, a popular approach to citizenship education in the US, provides youth with opportunities to define and address public needs while reflecting on the knowledge, skills, and relationships needed to do such work. This approach assumes education for democratic citizenship must help youth understand themselves as part of a larger community, increase their sense of agency and efficacy as civic actors, and increase their ability to analyze social and political issues. It also assumes that these outcomes are best learned through experience. Creating these conditions can be quite challenging in the context of schools, where students are typically separated from the community, highly controlled in their activities, and have limited time to grasp the complexities of a given topic. This piece responds to the growing role of new media in civic and political activity. Specifically, it examines how the integration of new media into service learning may facilitate or challenge the core pedagogical goals of this approach to civic education and the implications for the practice of supporting youth civic engagement in school settings. Based on a review of existing programs and research, the authors illustrate how new media can be used to support four primary goals of service learning – designing authentic learning environments, connecting to community, supporting youth voice, and encouraging engagement with issues of social justice.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Internet, jóvenes, educación cívica, medios, pedagogía, aprendizaje-servicio, implicación cívica.
Internet, youth, civic education, media, pedagogy, service learning, civic engagement.

◆ Dra. Ellen Middaugh es Directora de Investigación del Grupo de Investigación sobre Participación Ciudadana en la Universidad Mills de Oakland (EEUU) (emiddaug@mills.edu).

◆ Dr. Joseph Kahne es Profesor de Educación en la Universidad Mills de Oakland (EEUU) (jkahne@mills.edu).

1. Introducción

El retrato histórico de la participación ciudadana de los jóvenes estadounidenses sugiere que son capaces de una participación intensa y de liderazgo si las circunstancias son apropiadas, pero debido a las barreras que encuentran, tienen índices más bajos de participación global. Aunque los jóvenes han desempeñado papeles decisivos en distintos movimientos sociales, su participación en las vías normalmente disponibles para la participación ciudadana y política es relativamente baja. Las elecciones del 2008 demostraron la posibilidad de dinamizar a los jóvenes sobre la política, pero los estudios sugieren que esto sería más bien la excepción a la norma. Los resultados de estudios recientes muestran que los jóvenes menores de 25 años tienen una participación electoral inferior a la de los adultos (CIRCLE, 2010), e incluso si se tienen en consideración diversos actos políticos, la mayoría de los jóvenes no son activos políticamente (Cohen & Kahne, 2012).

Han surgido iniciativas vivenciales en la Educación para la Ciudadanía Democrática (ECD) en los Estados Unidos, en el marco de la Educación Ciudadana, como método eficaz para fomentar la participación ciudadana de los jóvenes (Gould, 2011). Este enfoque refuerza las teorías de democracia participativa (Dewey, 1916; Barber, 1984) y presupone que el objetivo final de la ECD es preparar a los jóvenes para trabajar con otras personas con el fin de identificar y abordar cuestiones de interés público a través de los canales gubernamentales formales y las asociaciones voluntarias informales. Se ha observado que «al facilitar oportunidades valiosas para que los alumnos apliquen lo que han aprendido en cuestiones que sean importantes para ellos, el aprendizaje-servicio, una metodología educativa que establece relaciones intencionales entre el plan de estudios académicos y el trabajo del alumnado en beneficio de la comunidad» (Gould, 2011: 29) conduce a diversos efectos cívicos y políticos (Kahne, Crow, & Lee, 2012).

Con el auge de los nuevos medios como conjunto de instrumentos y contextos cada vez más importante para la participación ciudadana, hay una necesidad igualmente creciente de comprender el impacto que van a tener los cambios en las redes sociales, el acceso a la información y la creación de medios, asociados a la mayor influencia de los nuevos medios, sobre lo que se consideran «buenas prácticas» en la educación para la ciudadanía. En el presente artículo, consideramos la forma en que la integración de los nuevos medios en el aprendizaje-servicio puede apoyar, ampliar, o transformar sus objetivos pedagógicos.

2. Aprendizaje-servicio: la educación cívica desde un enfoque vivencial

El aprendizaje-servicio surgió en la década de los 1990 como parte de un cambio hacia un enfoque vivencial, basado en proyectos, en la educación cívica, es decir, métodos que no implican la mera enseñanza de hechos referentes a la estructura y función del gobierno, y los derechos y normas de la ciudadanía, sino métodos dirigidos al diseño de experiencias de aprendizaje «auténtico». Las prioridades están basadas en tres supuestos: a) la democracia es una práctica social en la que las personas negocian, compiten y colaboran en la toma de decisiones sobre la manera en que se ha de priorizar y abordar asuntos de interés público (Dewey, 1916; Barber, 1984); b) el desarrollo de la identidad cívica es un proceso en el que se define el papel que cada uno desempeña en esta práctica social, y el papel primordial que tiene la práctica democrática para la autodefinición (Youniss & Yates, 1997); y c) la enseñanza debe incluir oportunidades para relacionar el aprendizaje de conocimientos y habilidades con las prácticas sociales en las que se van a aplicar (Dewey, 1916; Rogoff, 2003).

El término «experiencias de aprendizaje auténtico» se centra en el último supuesto. Por ejemplo, Rogoff (2003) hace una comparación entre el aprendizaje basado en la «participación intensa», en el que los jóvenes aprenden y cumplen tareas de creciente responsabilidad como parte de su inclusión en actividades adultas o en una comunidad de práctica madura, y la «enseñanza tipo cadena de montaje» en la que los jóvenes adquieren conocimientos y habilidades en bloques individuales muy delimitados, asignados por expertos, con el fin de prepararles para la práctica en la que se han de aplicar, sin estar en el contexto de la misma.

En el marco de la educación cívica, pedir a unos jóvenes que aprendan el procedimiento por el cual un proyecto de ley se convierta en ley, como uno de los muchos datos que tienen que memorizar para un examen, y porque en algún momento llegarán a votar y deben comprender el proceso, se podría caracterizar como «enseñanza tipo cadena de montaje». Por el contrario, si los jóvenes aprenden cómo un proyecto de ley se convierte en ley porque trabajan para impedir la aprobación de alguna ley, podría ser un ejemplo de aprendizaje a través de la «participación intensa». La virtud de este segundo enfoque es que proporciona una respuesta inmediata y convincente a la pregunta, «¿Por qué necesitamos saber esto?» Los jóvenes no solo tienen una motivación urgente e inmediata para aprender, porque tienen que cumplir una serie de tareas de responsabilización social, con consecuencias

reales, también ven cómo su aprendizaje encaja en un conjunto de prácticas más amplio. Este enfoque supone ciertas ventajas que son de especial relevancia para el desarrollo cívico de los jóvenes. Además de proporcionarles oportunidades para: 1) participar en el aprendizaje auténtico para la participación ciudadana, existe una mayor probabilidad de que los proyectos de aprendizaje-servicio proporcionen más oportunidades a los jóvenes para 2) establecer contacto con movimientos comunitarios y sociales; 3) tener voz y voto en la toma de decisiones, y 4) abordar cuestiones de justicia y equidad. Estas prioridades surgieron de estudios que proponen que cada uno de estos focos es clave en el desarrollo de la identidad cívica.

De hecho, los estudios demuestran que sentirse como parte de la «historia» o «de algo más importante» es un factor de motivación importante para comprometerse con el activismo, y asimismo, con las formas sistémicas de participación (McAdam, 1988; Cohen, 2010). Existen estudios en los que se ha documentado una relación estrecha entre la confianza social (Kwak, Shah & Holbert, 2004) o el sentido de comunidad (Albanesi, Cicognani & Zani, 2007) y la participación cívica y política. Por tanto, los programas de aprendizaje-servicio funcionan de forma explícita para facilitar oportunidades a los jóvenes para crear una comunidad entre ellos, y formar parte de redes más amplias de personas que trabajan a favor del cambio, lo que, según los resultados de estudios, fomenta de forma positiva su identidad cívica en el futuro (Youniss & Yates, 1997).

Además, mientras la mayoría de los enfoques sobre la educación para la ciudadanía se basan en el supuesto de que se está preparando a los jóvenes para su papel futuro de adulto, los estudios sobre la identidad cívica sugieren que la adolescencia es un período crítico para su desarrollo, y por lo tanto, un período importante para involucrar a los jóvenes en actividades cívicas y políticas (Youniss & Yates, 1997). Lamentablemente, muchos jóvenes que se interesan por la política se quejan de que sus encuentros con adultos políticamente activos resultan decepcionantes: se les reciben con pocas expectativas sobre su compromiso y capacidad de contribuir (Gordon & Taft, 2011), cuestionando las posibilidades de que sigan con su interés hasta la edad adulta. Por el contrario, se considera una buena práctica dar prioridad a la «voz de los jóvenes», definida como «la inclusión de los jóvenes como parte significativa de la creación e implantación de oportunidades de servicio» (Fredericks, Kaplan & Zeisler, 2001). En el mejor de los casos, los programas de aprendizaje-servicio intentan proporcionar oportunidades a los jóvenes para aportar ideas, dar sus opiniones, y tomar decisiones durante todo el proceso de selección, diseño y evaluación de proyectos de servicios (Billig, Brown & Turnbull, 2008).

Con el auge de los nuevos medios como conjunto de instrumentos y contextos cada vez más importante para la participación ciudadana, hay una necesidad igualmente creciente de comprender el impacto que van a tener los cambios en las redes sociales, el acceso a la información y la creación de medios, asociados a la mayor influencia de los nuevos medios, sobre lo que se consideran «buenas prácticas» en la educación para la ciudadanía.

Por último, una de las razones para fomentar la participación ciudadana de los jóvenes es la creencia que las políticas e instituciones construidas por un público amplio y diverso tengan mayor probabilidad de ser justas y equitativas que aquellas que se construyan por una minoría selecta. Las cuestiones sobre cómo participar de manera que se fomente una democracia más justa y representativa no se resuelven fácilmente, y las personas tienen ideas muy diferentes sobre lo que son unos resultados justos y sobre la mejor forma de conseguirlos. Si los jóvenes van a participar de forma activa en la vida cívica y política, estas son las cuestiones que ellos mismos necesariamente tendrán que resolver. Durante la última etapa de la adolescencia y la primera etapa de la adultez, los jóvenes no solo tienen la capacidad, sino también la motivación, para reflexionar detenidamente sobre estas cuestiones (Erikson, 1968), y lo que posiblemente sea más importante, la preocupación por la justicia y la equidad puede ser un factor potente de motivación para la participación política. En el caso de muchos jóvenes, la rela-

ción entre los temas que son apremiantes para ellos y los detalles de la vida cívica y política no es obvia. Los estudiosos y practicantes del aprendizaje-servicio sugieren que resulta beneficioso para los jóvenes analizar y reflexionar sobre las condiciones estructurales y las fuerzas sociales que permiten la persistencia de los problemas que ellos intentan abordar (Westheimer & Kahne, 2004).

3. Retos de la educación cívica vivencial en el entorno escolar

Aunque el corpus de los estudios sobre el aprendizaje-servicio y otros enfoques vivenciales en la educación para la ciudadanía sugieren que diversos resultados son positivos, la integración de estos métodos en un entorno escolar típico puede suponer un reto. El poder del aprendizaje-servicio para fomentar la participación cívica de los jóvenes se debe al objetivo de involucrar a los jóvenes en la práctica auténtica de realizar trabajos cívicos, pero las normas y las estructuras de los centros educativos no favorecen necesariamente este tipo de práctica. La identificación y resolución de las necesidades públicas típicamente requieren plazos prolongados para su logro, implican una diversidad de conocimientos y habilidades, y se realizan en colaboración con diversos actores y socios. En comparación, la estructura de la enseñanza es de tal manera que los alumnos pasan un tiempo limitado con cada profesor y en cada asignatura. Además, las áreas de contenido están divididas y los centros educativos son estructuralmente y funcionalmente independientes de otros ámbitos de la vida comunitaria.

Entre los retos que surgen con frecuencia en los programas de aprendizaje-servicio está la tendencia de optar por actividades de servicio funcionales o simplistas, por ejemplo, demostraciones cortas para fomentar la concienciación sobre alguna cuestión, y no requieren la colaboración con socios comunitarios ni la dedicación de mucho tiempo para analizar los problemas sociales complejos (Jones, Segar, & Gasiorski, 2008). Aunque se puede comprender que esta situación se debe a la necesidad de adaptarse a la presión que típicamente existe en los centros educativos en cuanto a tiempo y recursos, hay un riesgo de que los alumnos adopten modelos de ciudadanía excesivamente simplistas (Westheimer & Kahne, 2004). La cuestión de cómo lograr un equilibrio entre la necesidad de involucrar a los alumnos en una serie de acciones individuales con tiempo limitado sin sacrificar su comprensión de la complejidad de la cuestión más amplia, y la naturaleza colectiva del trabajo público, es un tema que la mayoría de los programas de aprendizaje-servicio tienen que resolver.

En el caso de muchos jóvenes, la relación entre los temas que son apremiantes para ellos y los detalles de la vida cívica y política no es obvia. Los estudiosos y practicantes del aprendizaje-servicio sugieren que resulta beneficioso para los jóvenes analizar y reflexionar sobre las condiciones estructurales y las fuerzas sociales que permiten la persistencia de los problemas que ellos intentan abordar.

Otro reto para el aprendizaje-servicio en las escuelas es que el deseo de dejar a los alumnos ejercer sus derechos de participación como ciudadanos con necesidades y prioridades válidas tiende a estar en conflicto con un entorno escolar que en la mayoría de los casos enfatiza la relación jerárquica entre los adultos y los estudiantes (Kohfeldt & al, 2011). Tanto los jóvenes como los adultos tienen estas expectativas de jerarquía y en consecuencia cuando se les invitan a adoptar un papel más activo en la fijación de metas y a decidir sobre las actividades, puede resultar difícil para ambas partes (O'Donoghue, 2006). Los jóvenes pueden carecer de la experiencia o confianza necesaria para definir y expresar sus perspectivas (Kirshner, 2006).

4. ¿Pueden servir de ayuda los medios nuevos?

La evolución de los medios nuevos más allá de los últimos veinte años ha traído nuevas posibilidades y nuevos retos para la participación en la vida cívica y política. Dependemos cada vez más de las tecnologías en red, tanto en nuestra vida privada como en la vida pública. Tanto si buscamos y compartimos información, creamos y mantenemos redes sociales, compartimos opiniones, o intentamos recaudar fondos, los nuevos medios se convierten cada vez más en el instrumento que facilita y organiza nuestras actividades ciudadanas y políticas; especialmente entre los jóvenes,

los cuales tienen mayores probabilidades, por ejemplo, de tener interacciones diarias con amigos a través de mensajes de texto (54%) que presenciales (33%), y de leer las noticias en línea (82%) que en cualquier otro formato (14-66%). Los nuevos medios se han convertido en el eje de la forma en que participamos en una diversidad de actividades políticas (Zikhur, 2010).

En la medida en que la tecnología se hace ubicua, surgen preguntas sobre si esto conlleva cambios en quiénes participan y en qué consiste la participación eficaz. Por ejemplo, los estudios empiezan a centrarse en la posible existencia de una relación entre distintos aspectos de la participación en Internet y una actividad política más intensa (Neuman, Bimber & Hindman, 2011) y en preguntar si el auge de las redes digitales incrementa la probabilidad de que los jóvenes sean captados para la actividad política (Schlozman, Verba & Brady, 2010) o si proporciona vías alternativas hacia la participación política (Rice, Moffett, & Madupalli, 2012). Asimismo, los estudios empiezan a centrarse sistemáticamente en la forma en que los jóvenes y los adultos utilizan los medios y las redes sociales para mantenerse informados sobre cuestiones sociales y políticas y relacionarse con instituciones cívicas y políticas (Smith, 2010) además de practicar el activismo (Earl & Kimport, 2010). No obstante, se ha prestado escasa atención al estudio sistemático de las implicaciones pedagógicas para los educadores cívicos. Sobre todo, existe la necesidad de una mejor articulación de la manera en que los educadores y los jóvenes puedan aprovechar mejor los nuevos medios o sobre cómo lo están haciendo actualmente. En la sección siguiente, examinamos cómo los medios digitales pueden ayudar a conseguir los objetivos de la educación cívica vivencial y potencialmente contribuir a ayudar a los educadores a abordar algunos de los retos principales a los que se enfrentan los educadores vivenciales.

5. Aprendizaje-servicio en la era digital

Hasta ahora hemos hablado del poder y de los retos del aprendizaje-servicio como estrategia de apoyo para la participación ciudadana de los jóvenes. A continuación hablamos de cómo los nuevos medios pueden apoyar, cuestionar o plantear dudas sobre algunos de los elementos más críticos de la práctica del aprendizaje-servicio.

5.1. Diseñar y conectarse con entornos de aprendizaje auténtico

Tal y como hemos apuntado, un reto fundamental del aprendizaje-servicio consiste en involucrar a los jóvenes en actuaciones a corto plazo con un objetivo claro, de manera que fomente su conocimiento sobre la forma de participar en cuestiones sociales complejas, en lugar de simplificar su visión de la participación. El papel de los docentes en el aprendizaje-servicio es el de facilitar el acceso a los jóvenes para que participen realmente en la identificación y abordaje de temas cívicos, y apliquen su aprendizaje curricular con este fin, lo que puede requerir mucho andamiaje y mucho tiempo por parte del profesorado.

5.1.1. Práctica de apoyo: participación encuestiones sociales a través de los nuevos medios y del andamiaje

Asociaciones no lucrativas y diseñadores de juegos han empezado a desarrollar una serie de estrategias para apoyar esta forma de participación:

• Recursos en la Red: Conjunto de herramientas en tiempo real. Los recursos de Internet, como www.dosomething.org y www.generationon.org, proporcionan el equivalente de un conjunto de herramientas electrónicas mediante la creación de una serie de pasos a seguir por los alumnos que deseen participar en alguna acción. Los alumnos pueden entrar en su cuenta e informarse sobre diversos temas para descubrir los que más les puedan preocupar. Hay ejemplos de proyectos, y enlaces a distintos recursos. Se indican los pasos a seguir para abordar las cuestiones de su interés. El modelo no es especialmente diferente a lo que ocurriría en un proyecto sobre al aprendizaje-servicio que se realizase sin medios digitales, pero en este caso, se proporciona un conjunto de recursos organizados y gestionados para ser utilizado por docentes y alumnos, con la ventaja de que dichos recursos son en tiempo real y se actualizan de forma constante.

• Juegos para la práctica o como modelos para la conceptualización de los problemas cívicos y la para acción cívica. Los temas sociales pueden ser increíblemente complejos; en la mayoría de los casos, un gran número de instituciones y personas han estado contribuyendo durante muchos años a los problemas a los que nos enfrentamos actualmente. Los educadores que trabajan con los nuevos medios han estado pensando cada vez más en cómo utilizar los juegos y los mundos virtuales para ayudar a los jóvenes a pensar de forma sistemática sobre temas complejos, y a experimentar con distintas formas de acción. Sostienen que así se puede aportar el andamiaje y la experimentación de bajo riesgo como herramienta para pensar en cómo participar en cuestiones sociales complejas. Por ejemplo, Squire (2008) ha experimentado con la integración de juegos populares, como Civilization, en el plan de estudios para fomentar que los jóvenes piensen sobre la estructura de la sociedad, y la relación entre

los distintos sectores de la misma. Actualmente, existen varios juegos serios que ayudan a los jóvenes a pensar en cuestiones sociales. Por ejemplo, en el juego Fate of the World (http://fateoftheworld.net), los jugadores tienen que abordar la cuestión del cambio climático mundial a través de una serie de simulaciones de decisiones políticas para comprobar el impacto favorable o desfavorable que pudiesen tener sus decisiones sobre el cambio climático.

• El uso de los juegos y los mundos virtuales para proporcionar un andamiaje para la participación en cuestiones complejas. Además de usar los juegos para aprender sobre temas complejos y experimentar con distintos resultados, los diseñadores también han empezado a experimentar con las formas en que los juegos y los mundos virtuales puedan ser utilizados para ayudar a los jóvenes a pasarse de la simulación y experimentación, a relacionarse con acciones en el mundo real. Por ejemplo, Quest Atlantis, que fue creado por Barab y compañeros de la Universidad de Indiana, es un mundo virtual inmersivo y persistente con una narrativa en la que los jóvenes tienen que participar en misiones para salvar el mundo agonizante de Atlántida (que se extingue en términos medioambientales, económicos y culturalmente). La historia narrativa de Atlántida y el mundo virtual presentan soluciones virtuales a los alumnos para resolver problemas abstractos, pero posteriormente, en asociación con las aulas, los alumnos participan en actividades para detectar y abordar problemas similares en sus propias comunidades. Esta estrategia aprovecha la historia narrativa y las potencialidades experimentales de los juegos como base para fomentar que los jóvenes piensen en la acción social.

5.1.2. Nuevas consideraciones: ¿Qué se puede denominar problema auténtico y acción auténtica?

A medida que los jóvenes pasan más tiempo conectados, lo que ocurre en línea adquiere mayor importancia para su calidad de vida y condiciones materiales. Esto plantea ciertas preguntas sobre lo que significa responder a las necesidades «auténticas» de la comunidad y lo que se considera acción «auténtica». Por ejemplo, si, tal y como sabemos, el 97% de los jóvenes estadounidenses utilizan videojuegos, y de acuerdo con algunas propuestas, el lenguaje del odio está presente de forma persistente en los juegos en red, ¿las apuestas para fomentar la concienciación sobre el lenguaje del odio en los videojuegos y el abordaje del mismo –por ejemplo, como en el caso del proyecto GAMBIT (http://gambit.mit.edu/projects/hatespeech.php) sobre el lenguaje del odio–, se consideran una respuesta a una necesidad auténtica de la comunidad? Ocurre lo mismo si una clase identifica un problema en su comunidad y abordan el problema exclusivamente a través de los medios virtuales: publicando los hechos para fomentar la concienciación sobre el problema en páginas de las redes sociales; poniendo enlaces en sus redes para generar fondos para una causa; enviando cartas a representantes electos y a los medios de difusión, etc. Posiblemente esto no se parezca mucho al servicio comunitario, pero realmente puede ser tan eficaz en la resolución de cuestiones sociales como muchos proyectos de servicio presenciales.

5.2. Construir una comunidad y relacionarse con movimientos

Otro elemento crucial del aprendizaje-servicio que fue identificado anteriormente es la posibilidad de ayudar a los alumnos a construir un sentido de pertenencia a una comunidad más amplia y a trabajos que ya están en marcha para abordar cuestiones sociales. No obstante, esto puede ser difícil si se realiza el aprendizaje-servicio en un entorno concreto (el escolar) y en un período delimitado (semestre o año).

5.2.1. Práctica de apoyo: conectar los puntos sociales con redes sociales y mapas

Una de las potencialidades más accesibles y más sorprendentes de la tecnología de redes es su capacidad de formar puentes de conexión entre el tiempo y el espacio. Consideremos lo siguiente:

• Mapas para la construcción de comunidades. Los activistas, ecologistas y educadores aprovechan cada vez más la tecnología móvil, los mapas interactivos en línea, y los programas de visualización de datos, para conectar las actividades individuales con un todo mayor. Por ejemplo, los programas de Citizen Science (http://blogs.kqed.org/mindshift/category/learning-methods) alientan a las personas a aportar datos de observación de sus comunidades (fotografías de especies silvestres, plantas específicas, etc.) a iniciativas más grandes dedicadas al seguimiento del cambio climático. Los jóvenes que participen en este tipo de actividades tienen la posibilidad de ver cómo sus acciones personales de recopilación de datos pueden aportar información al debate más amplio sobre el cambio climático. También se han utilizado mapas para crear y mantener coaliciones. Por ejemplo, jóvenes de Chicago, con el apoyo de Open Youth Networks, crearon OurMap of Environmental Justice (http://maps.google.com/maps/ms?hl=en&ie=UTF8&t=h&source=embed&msa=0&msid=103647195530581788559.0004 4b66339217a3e2538&ll=41.83913,-87.718105&spn=0.022381,0.036478) para llamar la atención sobre

cómo se ven afectados por el racismo medioambiental en su comunidad, para identificar los activos presentes en su comunidad, y para «construir un movimiento de justicia medioambiental más sólido y más activo».

• Conectar con las comunidades de liderazgo juvenil en línea. Ha surgido una serie de sitios para conectar a los jóvenes nacionalmente, mundialmente, y temáticamente. Taking it Global (www.tigweb.org/) actúa como recurso en línea y como comunidad en línea para los jóvenes y como espacio para «jóvenes interesados en temas mundiales y en la creación de cambios sociales positivos». El sitio sirve como espacio donde los jóvenes, educadores y organizaciones en todo el mundo puedan acceder a recursos, compartir experiencias e información, participar en debates, y colaborar. Los sitios de este tipo proporcionan una estructura para las aulas y organizaciones comprometidas con el aprendizaje-servicio o que se preparan para conectar su trabajo a un diálogo mundial más amplio sobre la forma de abordar las cuestiones sociales.

• Uso de las redes sociales para mantener la comunidad. Los programas utilizan cada vez más la tecnología digital para crear espacios en la Red donde los jóvenes pueden organizar su trabajo de forma conjunta. Existen herramientas gratuitas, como Google Sites, que se pueden utilizar para publicar noticias y recursos, planificar actividades, mantenerse en contacto, y dejar constancia de debates y decisiones. La persistencia de esta forma de comunicación y la posibilidad de que todo el grupo pueda tener acceso a –e interacción con– el trabajo de cada uno, siempre que se haga de forma acertada, pueden fomentar la emergencia de una comunidad en formas que no son posibles si el contacto es intermitente. Además, teniendo en cuenta que los alumnos cambien de aula, los sitios de este tipo les permiten ver el trabajo que se ha realizado antes de que ellos se conecten y el que haya comenzado después desconectarse.

5.2.2. Nuevas consideraciones: prestar atención a la calidad de las comunidades en línea

Otra potencialidad de los nuevos medios es la posibilidad de conectar con comunidades que no estén disponibles en el espacio físico. En el caso de jóvenes marginados que pudiesen sentirse enajenados de su comunidad local o escolar, las redes digitales pueden ayudarles a relacionarse con personas de ideas afines (Byrne, 2006), lo que nos conduce al debate sobre la comunidad más allá del lugar geográfico. No obstante, no hace falta dedicar mucho tiempo a leer la sección de comentarios de algún vídeo en YouTube, foros de debate, o en juegos en red, para darse cuenta de que no todas las redes en línea conducen a comunidades dinámicas o apropiadas. Las conversaciones pueden ser breves u hostiles; las respuestas no siempre son relevantes o útiles. El simple hecho de disponer de tecnología no significa que hagamos un buen uso de ella. Hemos destacado estas prácticas porque son herramientas que pueden mejorar el trabajo que realizan los jóvenes, y ayudarles a mantenerse en contacto entre ellos, crear una comunidad, etc. De todos modos, la intencionalidad es importante y las prácticas que utilizamos para apoyar las comunidades escolares y de clase pueden diferirse de aquellas que fomenten las comunidades sólidas en línea. Las iniciativas como la Digital Citizenship Curriculum (www.commonsensemedia.org/educators) de CommonSense Media (www.commonsensemedia.org) proporciona una estructura para que los docentes trabajen con los alumnos en la creación de comunidades sólidas en línea en sus propias vidas.

5.3. Fomentar que los jóvenes expresen sus opiniones y tomen decisiones

El tercer elemento crítico que queremos destacar es la importancia de apoyar a los jóvenes en la identificación y expresión de sus perspectivas sobre temas sociales y en su aportación sustantiva a las decisiones sobre cómo abordar estos problemas.

5.3.1. Práctica de apoyo: creación de medios para fomentar que se oiga la voz de los jóvenes

Aunque los jóvenes han tenido oportunidades para crear medios desde hace tiempo ya, los avances en los medios digitales han supuesto una capacidad nueva para producir y manipular los medios, y para llegar al público, dos hechos que pueden ayudar a los jóvenes a descubrir y expresar su punto de vista. La recreación y retroalimentación de los medios existentes puede ser un mecanismo para que los jóvenes indaguen sus propias opiniones. Compartir los medios con otros y recibir comentarios proporciona a los jóvenes una oportunidad de sentir que alguien les escucha y que su opinión es importante.

Actualmente, hay varios recursos de Youth Media pensados para ofrecer a los jóvenes el apoyo y las herramientas para articular, llamar la atención y amplificar sus experiencias y las cuestiones que sean más relevantes para su bienestar. Estos programas no se centran solo en la forma de emplear las nuevas herramientas mediáticas como el vídeo, machinima, música, fotografía, diseño gráfico, sino también en la forma eficaz de utilizarlos para llegar al público. Un ejemplo de una iniciativa de esta naturaleza es la de Adobe Youth Voices (http://youthvoices.adobe.com), una asocia-

ción constituida entre la Fundación Adobe y el Centro para el Desarrollo Educativo, que proporciona diversas herramientas curriculares (http://youthvoices.adobe.com/essentials) dirigidas a educadores con el fin de apoyar la producción de medios, liderada por jóvenes y centrada en una serie de cuestiones cívicas y políticas (http://youthvoices.adobe.com/youth-media-gallery). Además de proporcionar las herramientas y apoyo para la producción, este sitio también intenta establecer conexiones con el público destinatario de productos para jóvenes.

5.3.2. Nuevas consideraciones: la construcción de «contrapúblicos» en los mundos virtuales y espacios on-line

Teniendo en cuenta los retos para modificar esta tendencia de los jóvenes y los adultos a recurrir por defecto a las normas de interacción que legitima la autoridad adulta, algunos estudiosos y practicantes han llamado la atención sobre la creación de «contrapúblicos», donde las normas de interacción se centran explícitamente en los jóvenes, como estrategia para fomentar el desarrollo de competencias y la confianza de los jóvenes (O'Donoghue, 2006). Los líderes de iniciativas para jóvenes de la organización Youth on Board proponen diversas estrategias para forjar relaciones favorables entre los adultos y los jóvenes; una de estas estrategias consiste en que los adultos salgan de su terreno conocido a pasar tiempo con los jóvenes en su «espacio y territorio».

Para algunos jóvenes, su «territorio» puede abarcar comunidades en red a las que ya pertenecen, o comunidades en red que se han creado entre el grupo y en las que pueden demostrarse más expertos en determinadas habilidades técnicas que los adultos. Algunas organizaciones de liderazgo juvenil han probado el uso de mundos virtuales para crear espacios de este tipo. Por ejemplo, Barry Joseph ha documentado la forma en que los jóvenes en Teen Second Life pudieron reivindicar la propiedad y autonomía en su comunidad en red, diseñando espacios donde podían reunirse (a través de sus avatares) y añadiendo contenido a las exposiciones sobre temas sociales que estaban diseñando[1]. Al tratarse de un espacio abierto, específico para adolescentes, que funcionaba en tiempo real las 24 horas del día, los siete días de la semana, los jóvenes no se encontraban en un espacio físico con adultos; como el control adulto era secundario a la expresión, los mentores adultos en un espacio de estas características se ven obligados a pensar en la forma de trabajar con los adolescentes en los términos establecidos por estos.

5.4. Abordar cuestiones de justicia y equidad

Un último elemento crítico del aprendizaje-servicio es que involucra a los jóvenes en el pensamiento crítico sobre cuestiones de justicia y equidad. Para esto, los jóvenes no solo identifican los problemas sociales sino además plantean cómo surgió el problema y por qué persiste.

5.4.1. Práctica de apoyo: utilizar los nuevos medios para descubrir y replantear narrativas

Para los educadores que trabajan con jóvenes en entornos urbanos, los nuevos medios han contribuido de forma significativa a fomentar la participación de los jóvenes en el pensamiento crítico sobre cuestiones sociales. Los jóvenes de estos entornos son totalmente conscientes de los problemas a abordar en sus comunidades pero, aún así, pensar detenidamente en los factores estructurales que permiten que estos problemas sigan existiendo es un esfuerzo complicado, tanto para jóvenes como adultos. Los medios representan una herramienta para descubrir y participar en la definición de los problemas sociales; cuando esta actividad se hace en red, puede convertirse en un ejercicio de abordaje de los problemas sociales desde distintas perspectivas.

Por ejemplo, Antero García, profesor, investigador y bloguero, convirtió una clase relativamente rutinaria, en la que pidió a los jóvenes recrear una escena de Shakespeare, en una clase de análisis crítico, al conectar la tarea con producciones realizadas por otros jóvenes. Tal y como describe en su blog, (www.theamericancrawl.com/?p=660), cuando sus alumnos descubrieron los vídeos de «Ghetto Shakespeare» colgados en YouTube por alumnos de zonas periféricas, se plantearon una serie de preguntas sobre la forma en que se estaba representando su comunidad a un público amplio. La publicación de una versión alternativa en un espacio de las redes sociales se convirtió entonces en un acto de participación en un diálogo sobre cómo se representaba su comunidad en el ámbito público.

Desde hace mucho tiempo, los jóvenes organizadores y los programas de medios para jóvenes han utilizado los medios como herramienta para que los jóvenes deliberen sobre, y contribuyan a, definir la forma en que se plantean y representan los problemas ante el público, como parte de la consideración sobre los factores estructurales que permiten que dichos problemas sociales persistan (Hosang, 2006). Las redes digitales fomentan la capacidad de los jóvenes para descubrir estas narrativas y entablar conversaciones con otras personas.

5.4.2. Nuevas consideraciones: cuestiones de regulación de Internet como cuestiones de justicia y equidad

A medida que los jóvenes pasan más tiempo conectados a la Red, las normas, reglas y experiencias asociadas con estar en línea empiezan a ser temas de preocupación pública. Uno de los cambios que posiblemente se tenga que tener en cuenta en la enseñanza de los jóvenes es que las cuestiones relacionadas con la regulación de Internet empiezan a considerarse cuestiones de justicia y equidad. Por ejemplo, en la medida en que Internet y las herramientas de los nuevos medios se convierten en instrumentos esenciales para la vida social y económica, la cuestión de la neutralidad de la Red pasa de ser dominio de los innovadores de Internet a ser una cuestión preocupante para el público en general. El control y la propiedad de la infraestructura tiene implicaciones significativas para aquellos que tengan acceso a estas herramientas cada vez más importantes para la participación pública. Para las organizaciones que trabajan para hacer oír las voces de los grupos marginados o infrarrepresentados, por ejemplo, colorofchange.org, trabajar para conservar la neutralidad de la Red es un ámbito importante de acción cívica y política.

Asimismo, el control sobre el contenido y los derechos de autor empiezan a ser temas de preocupación pública, tal y como demuestran las iniciativas recientes del gobierno estadounidense para regular de forma más estricta la diseminación de material con derechos de autor a través de una ley para impedir la piratería en la Red, y las subsiguientes protestas generalizadas al respecto. Por tanto, considerar el acceso a las herramientas y materiales de la vida en línea como un aspecto de cuestiones relacionadas con la justicia social puede llegar a ser una nueva consideración a tener en cuenta en el aprendizaje-servicio.

6. Conclusiones e implicaciones

Hemos explicado a grandes rasgos las diversas maneras en que los nuevos medios pueden utilizarse para lograr los objetivos del aprendizaje-servicio y la enseñanza vivencial, y cómo los nuevos medios posiblemente planteen nuevas consideraciones para su práctica. Sugerimos que la integración de los nuevos medios en el aprendizaje-servicio puede ayudar a educadores a abordar algunos de los retos a los que se enfrentan a la hora de crear experiencias de aprendizaje-servicio que tengan más posibilidades de fomentar el desarrollo cívico de los jóvenes.

No obstante, sugerimos estos enfoques como áreas para la experimentación y estudio. La integración de los nuevos medios en los centros educativos conlleva una serie de riesgos y retos, y todavía no disponemos de estudios sistemáticos sobre la eficacia de estas prácticas.

Lo que proponemos es que se preste más atención a la forma en que los nuevos medios actualmente se están integrando en la educación para la ciudadanía, y esperamos que se centre la atención en aquellas áreas en las que opinamos que el papel de la tecnología posiblemente conlleve un cambio notable.

De la misma manera en que los nuevos medios pueden mejorar la capacidad de los profesionales del aprendizaje-servicio a conectar a los jóvenes con los aspectos críticos de la práctica auténtica de participación ciudadana, también existen riesgos. Por ejemplo, no tenemos estudios suficientes que nos indiquen si los juegos realmente fomentan una comprensión mejor de temas sociales complejos, o si conducen a ideas significativamente falsas o simplificadas. Si vamos a alentar a los jóvenes a participar en redes sociales en línea, también tenemos que ser cautelosos al respecto y pensar en los sitios donde van a compartir su trabajo o participar en el trabajo de otros jóvenes (espacios moderados en los que se regulan las pautas de la comunidad, comparado con espacios abiertos), en cómo son sus interacciones con otros jóvenes, en lo que están compartiendo, y si se van a sentir cómodos con lo que Soep (2012) define como la «huella digital» de su trabajo.

Teniendo en cuenta que el mundo en el que muchos de los jóvenes ejercen o ejercerán su ciudadanía está cada vez más saturado de los nuevos medios, se hace imprescindible fomentar la capacidad de los jóvenes para actuar de forma eficaz y responsable en un contexto así. Considerando, asimismo, que muchos docentes y mentores de jóvenes empiezan a integrar los nuevos medios en sus prácticas, es un momento decisivo para iniciar un estudio más sistemático sobre sus posibles impactos sobre los jóvenes, y sobre la forma en que podemos apoyar de manera eficaz su desarrollo ciudadano.

Agradecimientos

El presente artículo ha sido adaptado del libro blanco inédito titulado «Servicio y activismo en la era digital: Fomentando la participación de los jóvenes en la vida pública», preparado en colaboración con el Grupo de Trabajo sobre Servicio y Activismo en la Era Digital http://dmlcentral.net/sites/dmlcentral/files/resource_files/sa.pdf. El presente trabajo tiene el apoyo de la red Humanities, Arts, Science and Technology Advanced Collaboratory (UC Irvine). Aunque gran parte del contenido del presente refleja las aportaciones del Grupo de Trabajo, nosotros somos plenamente responsables del contenido de este artículo.

Notas

[1] Véase Eulogy for Teen Second Life, Barry Joseph: http://business.treet.tv/shows/bpeducation/episodes/bpe2011-049.

Referencias

ALBANESI, C., CICOGNANI, & ZANI, B. (2007). Sense of Community, Civic Engagement and Social Well-being in Italian Adolescents. *Journal Community Appl. Soc. Psychol., 17,* 387-406. (http://dx.doi.org/10.1002/casp.903).

BARBER, B. (1984). *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. Berkeley CA: University of California Press.

BILLIG, S., BROWN, S. & TURNBULL, J. (2008). *Youth Voice. RMC Research Corporation*. (www.servicelearning.org/filemanager/download/8312_youth_voice.pdf) (15-05-2011).

BYRNE, D. (2006). Public Discourse, Community Concerns, and Civic Engagement: Exploring Black Social networking traditions on BlackPlanet.com. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1)*, 319-340. (http://dx.doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00398.x).

CIRCLE (2010). *The Youth Vote in 2010, Voter Turnout by Age, 1974-2010*. (www.civicyouth.org).

COHEN, C. (2010). *Democracy Remixed: Black Youth and the Future of American Politics*. New York: Oxford University Press.

COHEN, C. & KAHNE, J. (2012). *Participatory Politics: New Media and Youth Political Action*. (http://civicsurvey.org/YPP_Survey_Report_FULL.pdf) (28-09-2012).

DEWEY, J. (1916). *Democracy and Education*. New York: The Free Press.

EARL, J., & KIMPORT, K. (2010). Changing the World One Web page at a time: Conceptualizing and Explaining Internet Activism. *Mobilization: An International Journal, 15(4)*, 425-446.

ERIKSON, E. (1968). *Identity: Youth in Crisis*. New York: Norton.

FREDERICKS, L., KAPLAN, E. & ZEISLER, J. (2001). I*ntegrating Youth Voice in Service-learning. Denver, CO, Education Commissions of the States, p1*. (www.ecs.org/clearinghouse/23/67/2367.htm) (12-06-2012).

GORDON, H. & TAFT, J. (2011). Rethinking Youth Political Socialization: Teenage Activists Talk Back. *Youth & Society, 43(4)*, 1499-1527. (http://dx.doi.org/10.1177/0044118X10386087).

GOULD, J. (Ed.) (2011). *Guardians of Democracy: The Civic Mission of Schools*. (http://civicmissionofschools.org/site/documents/ViewGuardianofDemocracy/view) (30-09-2012).

HOSANG, D. (2006). Beyond Policy: Ideology, Race and the Reimagining of Youth. In S. GINWRIGHT, P. NOGUERA, & J. CAMMAROTA (Eds.), *Beyond Resistance! Youth Activism and Community Change*. New York: Taylor Francis.

JONES, S., SEGAR, T. & GASIORSKI, A. (2008). A double-edged Sword: College Student Perceptions of Required High School Service-learning. *Michigan Journal of Community Service-learning, 15(1)*.

KAHNE, J., CROW, D. & LEE, N.J. (2012). *Different Pedagogy, Different Politics: High School Learning Opportunities and Youth Civic Engagement. Forthcoming in Political Psychology*. (http://civicsurvey.org/Different%20Pedagogy.pdf) (30-09-2012).

KIRSHNER, B. (2006). Apprenticeship Learning in Youth Activism. In S. GINWRIGHT, P. NOGUERA, & J. CAMMAROTA (Eds.), *Beyond Resistance! Youth Activism and Community Change*. New York: Taylor Francis.

KOHFELDT, D., CHHUN, L., GRACE, S. & LANGHOUT, R. (2011). Youth Empowerment in Context: Exploring Tensions in School-based yPAR. *Am. J. Community Psychology, 47*, 28-45 (http://dx.doi.org/10.1007/s10464-010-9376-z).

KWAK, N., SHAH, D. & HOLBERT, R. (2004). Connecting, Trusting, and Participating: The Direct and Interactive Effects of Social Association. *Political Research Quarterly, 57*, 64. (http://dx.doi.org/10.1177/106591290405700412).

MCADAM, D. (1988). *Freedom Summer*. New York: Oxford University Press.

NEUMAN, W.R., BIMBER, B. & HINDMAN, M. (2011). The Internet and Four Dimensions of Citizenship. In L. JACOBS & R. SHAPIRO (Eds). *The Oxford Handbook of American Public Opinion and the Media*. Oxford Handbooks Online. (DOI:10.1093/oxfordhb/9780199545636.003.0002).

O'DONOGHUE, J. (2006). «Taking Their Own Power»: Urban Youth, Community-based Youth Organizations, and Public Efficacy. In S. GINWRIGHT, P. NOGUERA & J. CAMMAROTA (Eds.), *Beyond Resistance! Youth Activism and Community Change*. New York: Taylor Francis Group.

RICE, L., MOFFETT, K. & MADUPALLI, R. (2012). Campaign Related Social Networking and the Political Participation of College Students. *Social Science Computer Review*. (http://dx.doi.org/ 10.1177/0894439312455474).

ROGOFF, B. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford: University Press.

SCHLOZMAN, K., VERBA, S. & BRADY, H. (2010). Weapon of the Strong? Participatory Inequality and the Internet. *PS: Perspectives on Politics, 8*, 487-509. (http://dx.doi.org/10.1017/S1537592710001210).

SMITH, A. (2010). *The Internet and Campaign 2010. A Report of the Pew Internet and American Life Project*. (http://pewinternet.org/Reports/2011/The-Internet-and-Campaign-2010.aspx) (12-06-2012).

SOEP, E. (2012). The Digital Afterlife of Youth-made Media: Implications for Media Literacy Education. *Comunicar, 39*. (DOI:10.3916/C38-2011-02-10).

SQUIRE, K. (2008). Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. In K. SALEN (Ed). The *Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, 167-198 (http://dx.doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.167).

WESTHEIMER, J. & KAHNE, J. (2004). What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy. *American Educational Research Journal, 41(2)*, 237-269.

YOUNISS, J. & YATES, M. (1997). *Community Service and Social Responsibility*. Chicago: University of Chicago Press.

ZIKHUR, K. (2010). *Generations 2010. A Report of the Pew Internet and American Life Project*. (www.pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010/Trends/Online-news.aspx) (12-06-2012).