

# Los líderes digitales (*digital leaders*) como factor atenuante del ludismo (o como solución posible al problema del ludismo)

Ofelia Veltri\*  
Universidad del Salvador  
Argentina

El avance en el uso de las comunidades virtuales para el desarrollo del conocimiento colectivo, así como también el constante crecimiento del uso de la tecnología con fines educativos, contribuyen a que el requerimiento de una adecuada capacitación del profesional de la educación sea permanente.

En los últimos cinco años el universo digital ha crecido en un 1000% y parte de este crecimiento se ve y se verá reflejado en los nuevos sistemas y métodos en educación. Este avance en la presencia y uso de la tecnología no está aún acompañado con la misma rapidez por los educadores. Los factores que afectan esta diferencia (*digital gap*) son muchos y variados, como es de conocimiento general.

Una de las problemáticas más difíciles de enfrentar es la del ludismo (*luddism*) como factor que puede impedir el uso de las diversas tecnologías en el aula. De hecho, el profesor ludista (*luddite teacher*) puede llegar hasta impedir el desarrollo del conocimiento virtual colectivo o negarse a los avances de la tecnología en el aula.

El ludismo surge durante la época de la Revolución Industrial como negación al uso de las máquinas al considerarlas negativas para el desarrollo del hombre y de la sociedad. El término ludista se aplica hoy en día a los

---

\*Doctora en Lenguas Modernas por la Universidad del Salvador (USAL). Magíster en Gestión Educativa por la Universidad de Nottingham. Magíster en Lingüística Aplicada por la Universidad de Kent. Investigadora de la USAL. Correo electrónico: ofeliaveltri@gmail.com  
Ideas, IV, 4 (2018), pp. 1-3

casos en que se da una negación o rechazo al uso de la tecnología en diversos ámbitos. El profesor ludista sería un ejemplo dentro de la comunidad educativa.

El ludismo (como postura ya filosófica) sería un extremo de la problemática, pero en la mayoría de los casos lo que se observa es un desconocimiento en el manejo cotidiano de la tecnología o simplemente no saber cómo se usan ciertas aplicaciones o programas, o tal vez sólo necesitan un pequeño auxilio para instalar una *laptop*.

Esta problemática es reconocida y aceptada a nivel mundial, lo que ha llevado a muchos países a implementar diversos programas oficiales de capacitación. En forma paralela van surgiendo distintas alternativas convencionales y no convencionales de capacitación específica para cada comunidad educativa.

Como ejemplo de alternativa diferente cabe citar un proyecto llevado a cabo en Inglaterra por Stephen Wiles en la Sheffield High School durante el presente año (información recabada por Nicola Woolcock, especialista en educación).

El punto de partida fue reconocer la problemática del docente ludista y proponerse ayudarlo. El paso siguiente fue analizar el empoderamiento de ocho alumnos muy hábiles en el uso de la tecnología y convertirlos en líderes digitales (*digital leaders*) a disposición de los docentes que requiriesen ayuda para manejar actividades *online*. Los alumnos entre 12 y 18 años fueron debidamente seleccionados por sus capacidades de: comunicación, manejo tecnológico, como entes sociales éticos y respetuosos y por su actitud positiva ante la ayuda. No fue una selección apresurada, sino que respondió a seis entrevistas en las que se completaron diversos instrumentos sobre sus capacidades e indicadores de conducta (*behavioural indicators*). De esta forma se constituyó un equipo de 8 líderes virtuales bajo la coordinación de un superior (docente, jefe de departamento u otro) que está en permanente contacto a través de celular.

Ante una solicitud de apoyo de un docente (ya en camino de dejar de ser ludista) que recibe el coordinador del grupo, se selecciona al líder digital que puede ir a brindar dicho apoyo en forma inmediata. Muchas veces es simplemente solucionar un problema simple de reseteo de un programa, o una mala conexión. Cuando el problema es mayor, el coordinador decidirá qué líderes digitales pueden apoyar en turnos, pero siempre bajo la organización del coordinador.

Los resultados de la implementación de este proyecto son positivos: generar una mayor confianza en el docente lo motiva a «perder el miedo a la

tecnología» y beneficia un contacto más profundo entre docentes y alumnos. *After all* (después de todo)... se dice que los alumnos superan a los docentes en el manejo de la tecnología... no siempre es así... ¡pero se siente así!

Este ejemplo ha tenido mucha repercusión en el ámbito educativo inglés y está siendo reproducido en otras instituciones. Lo interesante es que, desde mi punto de vista, se los está preparando para el mundo que enfrentan y en el que los líderes digitales nómades (*nomade digital leaders*) tienen ya un lugar preferencial en los ámbitos laborales... buscar el trabajo en cualquier locación geográfica.

La problemática presentada en esta reflexión estará siempre presente, en mayor o menor proporción. Esto se debe al hecho innegable de la rapidez con que se suscitan las innovaciones tecnológicas y siempre a una velocidad impensada hace 10 años. El ser humano en su capacitación tecnológica va siempre retrasado; por ende, la función de los líderes digitales será siempre requerida... y muy necesaria.