

Aprendiendo con las nuevas tecnologías en el clima de la posmodernidad

William Daros
Universidad Adventista del Plata
Argentina

Modernidad y posmodernidad: Aprender y educarse

En el proceso de aprender no solo existen problemas lógicos sino además psicológicos en mutua interacción. Ambos deben ser tenidos en cuenta en el proceso de enseñar (proceso didáctico): por un lado, la lógica misma del objeto (esto es, la complejidad y estructura de las cosas, ideas, conductas) que se desea enseñar (proceso lógico), en función de ayudar (proceso pedagógico) al niño, con sus problemas (proceso psicológico), a adquirir el dominio de conducirse y gobernarse a sí mismo como persona, individual y social, responsable de sus actos (proceso educativo: educación).

Teniendo en cuenta qué entendemos por educación y por aprender, podemos tener entonces un criterio para hacer un juicio acerca del valor de las nuevas tecnologías.

En la época moderna se acentuaba el aprecio por la objetividad al conocer, por la realidad que nos rodea. En nuestra época posmoderna, se acentúan los aspectos psicológicos o subjetivos del conocer: ¿Qué siento? ¿Quién soy? ¿Qué derechos y deberes tengo?

El clima cultural de la Modernidad tendía al conocimiento objetivo; el clima de la Posmodernidad tiende a ofrecer a las personas el ser una subjetividad, centro de la escena.

Desde antiguo, las enseñanzas han utilizado tradicionalmente las representaciones gráficas para diversos propósitos y con diferente grado de intensidad, aunque ha prevalecido el componente verbal (escrito u oral), formado por conceptos, relaciones entre ellos y sus representaciones (símbolos y lenguaje lógico-matemático). Por otro lado, la sociedad actual está viviendo una fulgurante sustitución de los medios clásicos de transmisión del conocimiento (libros, revistas, etc.) por otros esencialmente visuales (imágenes de televisión, internet, etc.), lo que afecta también al papel de las instituciones educativas como monopolios del saber popular. La enseñanza de la ciencia no ha quedado ajena a tal situación (Perales, 13).

Los videojuegos son, por ejemplo, parte del universo lúdico contemporáneo. Dos indicadores nos confirman su relevancia: para empezar, se trata de la mayor industria tecnológica del entretenimiento; ni el cine o la música se acercan a los casi 100.000 millones de dóla-

res anuales que mueven los juegos virtuales. Segundo, el promedio de tiempo que las personas pasamos frente a los videojuegos es de 18 horas semanales en todo el mundo. Sea en consolas domésticas, computadoras, cabinas públicas o teléfonos celulares, los videojuegos se han expandido y evolucionado en géneros y formatos que presentan cada vez más posibilidades interactivas (Mateus, J).

Frente a la manida idea de que el videojuego empuja al consumo solitario, cada vez son más las opciones que, a la inversa, exigen el trabajo colaborativo de los usuarios para cumplir las metas propuestas.

Se afirma que su práctica (del videojuego) favorece el desarrollo de estrategias de conocimientos diversas, entre ellas la atención, la memoria, la concentración espacial, la resolución de problemas o la creatividad. Incluso algunos autores apuntan al pensamiento crítico como otra de sus virtudes. (Pindado J. 56)

La Posmodernidad parece haber cambiado los valores modernos que fueron predominantes.

Tras el fin de La Guerra Fría, como consecuencia de la caída del Comunismo, teniendo como máximo símbolo la caída del muro de Berlín (1989), se hace evidente el fin de la era bipolar en el conocimiento (objetividad-subjetividad), en lo político (liberalismo-comunismo) o tripolar (liberalismo-comunismo-socialismo democrático).

Esto genera, como consecuencia, la cristalización de un nuevo paradigma global cuyo máximo exponente social, político y económico es la Globalización o Mundialización de la forma de vivir y de ver el mundo. Pero, por otra parte, cada persona vive aquí y ahora, por lo que es también importante la localización, el lugar en que se halla y el posible logro de recursos. Globalización y localización conviven y afectan tanto al primer mundo como al tercer mundo.

Mas, no obstante, tras la aparente unificación cultural y social del mundo posmoderno, en éste se pueden diferenciar y dividir dos grandes realidades: la realidad histórico-social y la realidad socio-psicológica.

Entre las *características histórico-sociales*, se advierte la contraposición con la Modernidad, desde la Posmodernidad, considerada ésta como la época del desencanto, como la renuncia a las utopías y a la idea de progreso; pero gozándose en un cóctel de pantallas como nunca antes se había dado.

Se produce, además, un cambio en el orden económico capitalista, pasando de a) una economía de producción y de consumo, b) a la división del planeta en diversos mundos: primer mundo, segundo mundo, y tercer mundo marginado o con economías “emergentes”, para utilizar el eufemismo propio de los economistas.

Desaparecen las grandes figuras carismáticas, y surge una infinidad de pequeños ídolos que duran precariamente hasta que surge algo más novedoso y atractivo.

La revaloración de la naturaleza y la defensa del medio ambiente se mezclan con la compulsión al consumo.

Los medios de masas y el mercadeo se convierten en centros de poder. Lo político tiende a dejar de ser popular para convertirse en populismo: éste pasa de ser un fenómeno aberrante e irracional al rasgo central y la racionalidad específica de lo político, pasándose de una deconstrucción a una caricaturización del marxismo, según la cual las masas son hegemónicas, populistas.

Los humanos y las masas se centran en la demanda, el deseo y el goce. Éstos ponen en movimiento a las masas tratando de sortear los obstáculos -que han hecho virar en un determinado momento histórico al psicoanálisis hacia una orientación de psicologización y biologización del sufrimiento humano- para situar la acción del analista más allá de la adaptabilidad social de cada uno. *El goce se convierte en manos de los psicoanalistas en la categoría vital fundamental*, que deja en el ocaso tanto lo social como lo político, pero que sacia como pan fresco a las masas populares. El goce se convierte en el ariete poderoso contra el neoliberalismo y sus valores.

Deja de importar el contenido del mensaje, para revalorizar la forma en que es transmitido y el grado de placer que pueda producir. Esto lleva frecuentemente a lo que se ha llamado “el niño eterno” o “el hombre niño” (Carl Jung): las personas físicamente adultas pero psicológicamente niños, que tienden a permanecer con sus padres, a seguir gozando de la protección de los mismos hasta los treinta años o más. No se busca lo que antes se llamaba “llegar a la edad adulta o a la madurez”, que consistía en tener un trabajo y en amar en forma independiente de sus padres.

En este contexto, la escuela, en su origen moderno, fue vestida con los ropajes del pasado y preparaba al ciudadano. Desde estas perspectivas teóricas que en forma común impugnaron ciertos rasgos de las instituciones clásicas (desde el Estado hasta la familia), la escuela comenzó a ser observada, primeramente, a partir de su dimensión *homogeneizadora*, de su pretensión ilustrada y civilizatoria, de su capacidad para la clasificación y preparación de

una clase trabajadora. La enseñanza de la lógica, y la vida vivida con lógica, parecen desaparecer.

La contradicción aparece en casi todos los sectores del cóctel de la vida personal y social. Pero sólo se manifiesta como contradictoria si se desea tener una lectura desde una Modernidad que necesitaba la unidad de perspectiva, la coherencia envolvente de la variedad de los acontecimientos.

Hoy, *más que coherencia se busca el deseo, la diversión, la pluralidad y la yuxtaposición* en conceptos y acciones. Por esto, la cultura posmoderna del consumo puede ser renovadora y retro a la vez, porno y discreta, consumista y ecologista, social e individualista, sofisticada y espontánea; creativa y vuelta a lo local. Las antinomias no llevan a la exclusión de uno u otro elemento de la vida cultural; más bien, las cosas parecen ubicarse con un cóctel de correspondencias flexibles, destruyéndose los sentidos únicos y hasta la misma idea de la única verdad, para dar lugar a las “perspectivas”.

La *ideología* (en tanto *proceso de imposición de ideas y formas de vida* basado en el poder) que se ocultaba en la forma de elección de los líderes, es ahora reemplazada por el recurso a la imagen y pantallas, casi carentes de contenidos y propuestas racionales. Se trata de seducir a los estudiantes, de hacerlos adictos, aunque sigan creyéndose más libres que nunca. De nada sirve escribir libros sobre historia, política y otras materias útiles si los lectores potenciales, sencillamente, no saben leer o se lo impide su fanatismo. Y es que el fanático es siempre un maleducado, ya que no ha sido educado sino adoctrinado, y todo lo que no forme parte de su fe, de lo que siente placenteramente, carece de valor para él (Sánchez Tortosa, J. 8).

Un mundo concentrado sólo en el hecho de ver es un mundo estúpido” ha afirmado Giovanni Sartori (en *Homo videns*). El *homo sapiens*, un ser caracterizado por la reflexión, por su capacidad para generar abstracciones, se está convirtiendo en un *homo videns*, una criatura que mira pero que no piensa, que ve pero que no entiende. (Sartori J. 53)

Las nuevas tecnologías posmodernas implican una nueva forma de ver el mundo que, consideradas desde la Modernidad, pueden parecer ser estúpidas (Cipolla C. 216). No obstante, cabe también una mirada positiva y esperanzadora: las tecnologías actuales ayudan enormemente a generar nuevas competencias y la socialización de las personas. En particular favorecen las competencias de simulación (la habilidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos que reproduzcan el mundo real); la apropiación (la habilidad de sopesar significativamente -con sentido ético- y mezclar el contenido de los medios; la mul-

titarea (la habilidad de poder observar con detenimiento el entorno y poderse enfocar sobre los detalles más importantes del mismo); el conocimiento distributivo (la habilidad de interactuar significativamente con herramientas que desarrollan las capacidades mentales); la inteligencia colectiva (la habilidad de poder agrupar conocimiento y comparar notas con otros para el logro de una meta u objetivo común); el juicio crítico (la habilidad de evaluar la credibilidad y confianza de las diferentes fuentes de información); la navegación (la habilidad de seguir un flujo de historias e información a través de diversos medios); la creación de redes (la habilidad de buscar, sintetizar, y distribuir la información); la negociación (la habilidad de viajar a través de diferentes comunidades, discerniendo y respetando diferentes perspectivas a la vez de captar y seguir normas alternativas).

Aprender a ser más productivos es hoy una parte más del trabajo docente, y la única alternativa es una rápida obsolescencia (Brey, A.).

Para poder vender medios, se requiere crear una necesidad para ser sentida como placentera para vender un producto que, cuanto más se utiliza, más adicción al placer genera.

En este contexto, numerosas personas se creen libres, pero han sido esclavizadas por la *adicción*. Se ha logrado un avance al incluirse dentro del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (DMS-V) en mayo de 2013, el término *nomophobia* derivado del inglés “*no mobile phone fobia*” (*fobia a no tener el teléfono móvil*), que se refiere a la sensación de nerviosismo, malestar, ansiedad o angustia al no mantener contacto con un teléfono celular o una computadora (Barios B.). *El adolescente que llega a dominar, adecuadamente, esta situación adquiere un fuerte dominio de sí mismo*. Por ello, no se puede ya prescindir de esta nueva tecnología, aunque hay que educarse para dominarla y no ser dominado por ella.

Las nuevas tecnologías no sólo expresan un cambio de época. Los antiguos prejuicios podían llevar a estimar que el aprendizaje “sólo con sangre entra”; o, por el contrario, actualmente se puede llegar a estimar que “solo se aprende jugando”.

Las nuevas tecnologías les cambian a los docentes el sistema de valores, cambia el mismo concepto de educación y aprendizaje, y los recursos didácticos (Roig Vila, 155-166).

Se debería tener presente que el docente no es un depositario del saber, algo así como “una biblioteca a la mano” con divertidas imágenes. Estas funciones hoy están en las redes sociales o depósitos virtuales (Wikipedias por ejemplo).

La función de los educadores (padres, docentes, sociedad, etc.) ha sido la de introducir a los futuros socios en las formas de vida de cada sociedad. En este contexto, la experiencia de vida social que posee un docente (para organizar la convivencia social y política u ordenada) raramente puede desaparecer en forma total y rápida. Y si así irá sucediendo nadie debería lamentar la desaparición de funciones inútiles, como no se ha lamentado la desaparición de los carruajes de tracción a sangre ante el avance de los automóviles, o de los buques para pasajeros ante la rapidez de los aviones.

En la docencia, la interacción humana cubre ciertas necesidades que las máquinas no parece que podrán satisfacer. Lo que hace que la narración resulte atractiva, por ejemplo, son los matices de emociones, sentimientos, valores que la acompañan, los problemas que suscitan. Los tres grandes grupos de contenidos mentales que constituyen las vivencias de significación del narrador son: a) las representaciones de actos y de cosas, con sus contrapartidas conceptuales abstractas, las operaciones y los conceptos; b) los sentimientos y los estados de ánimo, que matizan los contenidos significativos prácticos; c) las valoraciones, en las que alcanzan expresión la simpatía o antipatía o íntimas o exteriores, la afirmación o el rechazo, el interés o bien la indiferencia ante problemas.

La reforma de la enseñanza debe dar lugar a la reforma del pensamiento, y la reforma del pensamiento debe conducir a la reforma de la enseñanza. En relación a la universidad sostiene Morin: “La reforma de la universidad no debería conformarse con una democratización de la enseñanza universitaria y con la generalización del estado de estudiantes. Se trata de una reforma que concierne a nuestra aptitud para organizar el conocimiento, es decir, para pensar” (Morin, E.88).

Conclusión

Ante las nuevas tecnologías, cabe recordar que los humanos han gozado de los beneficios que aportan a las formas de vida. En la vida, tratamos de adaptarnos a las nuevas y más favorables formas de poder seguir viviendo, conviviendo, estando y con bien estar. Sin duda la humanidad crece y genera crecientes avances en sus formas de vivir. Lo que parece importante y sabio es reflexionar y clarificarnos cuál es la finalidad de la vida y sus prioridades, y sólo posteriormente cuáles medios son los más valiosos para esa finalidad elegida. Se da una inevitable interacción abierta entre las finalidades y los medios: a veces las finalidades

generan nuevos medios tecnológicos; y otras, los nuevos medios generan nuevas finalidades y facilidades que suprimen el dolor y hacen a la vida humana más placentera.

En suma, ante las recientes tecnologías, las instituciones educativas no pueden descuidarlas. La tarea se halla -como lo ha sido en todas las épocas- en utilizarlas en forma educativa, superando al niño eterno (complejo de Peter Pan), formadora de ciudadanos que se preparan para integrarse y renovar las sociedades que les toca integrar. Cambian los medios educativos, pero no la finalidad del proceso educativo.

© William Daros

Bibliografía

- Barrios Borjas, D. “Uso excesivo de Smartphones/teléfonos celulares: Phubbing y Nomofobia” en *Rev. chil. neuro-psiquiatr.* vol.55, 2017, n°3 Santiago jul.
- Brey Antoni. “Sociedad de la Ignorancia – Problemas de Sociología de la comunicación”, 2026. http://www.infonomia.com/pdf/sociedad_de_la_ignorancia_es.pdf
- Cipolla, Carlo M. “Las leyes fundamentales de la estupidez humana” en *Cuadernos de Economía.*, Vol. 15, Número 25, 1996. pp. 200-216.
- Edgar Morin, *La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento.* Nueva Visión, 2019. p. 88.
- Mateus, J. “¿Imaginar las clases como un videojuego?” *MayéuTICa*, Fundación Telefónica, 2014. [En línea] <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/videos/imaginas-las-clases-como-un-videojuego/>
- Perales Palacios, F. Javier “Uso (y abuso) de la imagen en la enseñanza de las ciencias” en *Enseñanza de las ciencias*, 24(1), 2006,
- Pindado, J. “Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos”. Revista: *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (26), 2005, 56. [En línea] <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802605>
- Roig Vila, R. & Ferrández, S. “Opinión de los futuros maestros sobre el diseño y uso de murales multimedia como recurso didáctico” en *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación.* N° 43, 2013, Julio, pp. 155 a 166.
- Sánchez Tortosa, José. *El profesor en la trinchera. La tiranía de los alumnos, la frustración de los profesores y la guerra en las aulas.* La esfera de los libros, 2019. p. 8.
- Sartori Giovanni. *Homo videns. Sociedad teledirigida.* Taurus, 2012. p.73.