

La vida cotidiana de las personas, las nuevas tecnologías, y la escuela

Eugenio Rodríguez Fuenzalida*

* Profesor titular de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Se presenta un análisis sobre las percepciones y representaciones sociales en relación con las nuevas tecnologías, específicamente: TV por cable, Computador, Juego computacional. Se proyecta dicho análisis a la escuela, señalando los cambios conceptuales y en las prácticas escolares que implican estas tecnologías, destacando, a la vez, su carácter lógico e instrumental.

This article presents an analysis of perceptions and social representations of new technologies, specifically about cable TV, computers, and computer games. The present analysis is projected to schools, pointing out conceptual changes and school practices that these technologies involve, emphasizing at the same time, its logical and instrumental character.

Uno de los fenómenos interesantes de nuestra época es la facilidad con que se diseminan los avances tecnológicos en los distintos campos en los cuales éstos tienen su espacio, su enorme comunicabilidad mediante la multiplicidad de medios que poseemos y la cada vez más amplia cobertura que estos avances tienen en relación con la población; esto último ha hecho que los avances se puedan asociar, en el contexto de marcos referenciales y conceptuales muy distintos, como signos específicos de modernización para unos, y de democratización, redistribución y equidad para otros.

Existen varios trabajos que permiten profundizar en esos aspectos, particularmente sobre la cobertura, el medio ambiente, los valores y la ética, las aplicaciones en campos específicos de la sociedad.

Sin embargo, hay otras dimensiones menos trabajadas y, también, muy necesarias de profundizar.

En esta perspectiva, existen preguntas con carácter más “humanista”, tal vez antropocéntrico, y con estrecha vinculación a la vida cotidiana de las personas que me preocupan y que están a la base de este artículo. ¿Qué percepción tienen las personas de estas nuevas tecnologías? ¿Qué representación social existe de estas tecnologías? ¿Se pueden establecer variaciones en la representación social y en las percepciones según las características y ubicación social de las personas?.

La búsqueda de respuestas a estas interrogantes abren interesantes espacios para el estudio, la reflexión y la investigación, así como para la actuación social y educativa.

Teniendo en cuenta la amplitud que estas interrogantes poseen, quisiera restringir la reflexión a tres expresiones tecnológicas que están en lo cotidiano de las personas: la TV por cable; el uso del computador en los servicios y el comercio; los juegos computacionales.

Otras razones me mueven también a seleccionar estas tecnologías.

El horizonte que está presente en la reflexión es la educación y su relación con la sociedad y las personas. Desde esta perspectiva, esas

tecnologías tienen mucho que ver, desde el punto de vista epistemológico, lógico e instrumental con la escuela y la cultura que ésta trasmite, así como con los métodos que utiliza y los roles que asigna a los alumnos y alumnas y a los profesores y profesoras en el proceso de la educación.

En esas tecnologías está en juego la transmisión de informaciones, de distintos aspectos culturales, de modos de vida, de valores; a la vez su utilización permite tener la sensación de una cierta eficacia en el logro de las soluciones a los problemas como es el caso del computador; los juegos desarrollan la sensibilidad, el razonamiento y algunas habilidades y destrezas. Tras ellos hay, finalmente, una lógica de conocimiento y de actuación que se comunica al usuario; esta lógica es diferente a la utilizada por el texto escrito, la enseñanza directiva, la repetición de informaciones, todos ellos componentes cotidianos del proceso educativo.

Por ello, la tensión que vive la escuela está asociada con la cotidianeidad de los sujetos, día a día, en los mismos aspectos señalados: información, cultura, desarrollo intelectual, sensorial y de habilidades, deseo de aprender, etc. Esta tensión se hace más aguda para las personas que han interiorizado lógicas diferentes a las que se desarrollan en la escuela. Esta situación, cada vez más usual, afecta al curriculum, a las metodologías de enseñanza, a los roles de profesor y alumno, a las relaciones internas de la escuela, en fin, a la naturaleza y perfil del ambiente educativo escolar (De Corte, 1994).

Otro aspecto interesante de anotar es que estas nuevas tecnologías tienen un lenguaje común para los usuarios, fácil de adquirir y dominar, y, a la vez, permiten, con su instrumental, explorar otras realidades. Este lenguaje y proceso exploratorio posibilitan un tipo de globalización lingüística, lógica e incónica, a la que es necesario agregar aquella referida a la comunicación, a la economía, la producción y a distintas formas de dinámica poblacional (más viajes, migraciones, y otras dinámicas). Todo ello produce nuevas tensiones al interior de la escuela, respecto de su estilo de globalización cultural y de acercamiento a la realidad y al mundo, en relación con las metodologías y el ambiente que propicia esa dinámica.

Hay otros muchos aspectos que pueden señalarse como razones válidas para la reflexión sobre las tecnologías, lo cotidiano y la escuela. Sin embargo, una última razón y muy importante es que los alumnos y alumnas saben cada vez más acerca de múltiples aspectos de la vida humana, social, cultural, artística, histórica, geográfica, del medio ambiente, de los avances científicos y técnicos, de los acontecimientos y actualidad de los países, son capaces de utilizar por sí mismos los recursos que están a su disposición, procesan muchas informaciones; lo que plantea la tensión más importante que comienzan a vivir las escuelas, la tensión del sentido, de su campo de actuación, de su función, de su perfil en la sociedad, de su ámbito de competencias.

Lo planteado constituye, por cierto, una aproximación proyectiva de derivaciones que posee el uso cotidiano de algunas nuevas tecnologías en la escuela.

I. La percepción de estas nuevas tecnologías

Es difícil discriminar las percepciones individuales de la influencia proveniente del medio social, particularmente frente a una mirada estratificada de éste; sin embargo, considerando algunos estudios es posible establecer categorías, al analizar por separado las tres tecnologías, respecto de las que se manifiestan planteamientos en los que influyen distintas variables como el sexo, la edad, la clase social o el estamento, sin que podamos especificar con precisión esas diferencias, si bien es necesario investigar, analizar y sistematizar más realidades y los resultados.

a. TV por cable

Más allá de los datos de clientes, si bien en algunos países de A.L. ha tenido un alto crecimiento como es el caso de Argentina, en otros la demanda ha sido menor; en Chile, el crecimiento es sostenido aunque el costo es alto si se considera el salario promedio de la población económicamente activa, así como el salario mínimo; podríamos

establecer tres categorías de análisis para la percepción de esta tecnología; estas categorías no son unidades estrictamente diferenciadas unas de otras pero, sí son útiles para analizar las percepciones.

Estas categorías son: entretenimiento, apertura al mundo y valores.

La TV por cable percibida como entretenimiento

Para la población que tiene esta tecnología, la categoría entretenimiento define una parte importante de las percepciones de este medio.

Así, para los jóvenes y niños constituye un atractivo importante porque, además, ofrece un espectro más amplio de posibilidades televisivas y de programación.

Para algunas personas adultas, también es percibido como un instrumento de entretenimiento, focalizada ésta según los intereses de cada cual.

Bajo esta categoría, también existe un sector de la población para quienes la oferta del cable tiene una notoria ausencia de programas de calidad según el género preferido. Además, el tipo de entretenimiento se presenta como muy repetitiva en sus estructuras y contenidos y con una elaboración artística escasa.

La idea de pasar el tiempo, de distraerse, de dejar las preocupaciones y “meterse en una película no complicada” constituye para algunos, un entretenimiento necesario que produce una cierta “higiene mental”.

Ciertamente, esta categoría asocia la TV por cable con el tema del ocio, el descanso.

Sin embargo, se percibe por parte de algunos adultos, especialmente mujeres casadas, que esta TV capta demasiado tiempo la atención de sus hijos, lo que impide el diálogo, la realización de los deberes del hogar o de la escuela. En otros términos, existe la inquietud acerca de qué está dejando en ellos esta exposición tan prolongada a esta TV, particularmente cuando el control es débil.

La TV por cable percibida como apertura al mundo

Bajo esta perspectiva se plantea directamente el tema cultural.

Así, se perciben, sobre todo en el mundo adulto, algunas importantes aportaciones como:

- Vinculación con distintas culturas mediante canales y programas que las muestran –con las limitaciones propias del productor–, lo que particularmente es notorio en producciones tipo teleseries y películas, así como en transmisiones, de distintos lugares del mundo, referidas a la pintura, la plástica, la música, el arte culinario, bailes, vestuario, idioma, etc.
- Incremento de los conocimientos respecto de distintos tópicos referidos a la naturaleza, vida de los animales, arquitectura, ciudades, bellezas naturales, adelantos técnicos, astronomía, viajes espaciales, etc.
- Presentación de programas con clara intencionalidad educativa, que se orientan al desarrollo de habilidades prácticas de los televidentes: bricolage, artesanía, electricidad, cocina, capacitación para algunas habilidades técnicas, etc.
- Informaciones sobre los acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales de distintos países, produciéndose en el televidente una actualidad inmediata sobre elecciones, guerras, desastres de la naturaleza, comportamiento de variables económicas, exposiciones de distinta índole y otras.

Hay, por tanto, una percepción positiva sobre estos aspectos pero, junto a ello, se señalan, igualmente, agudos problemas como:

- la homogeneización que produce la globalización cultural, especialmente en el campo de los valores y comportamientos sociales,
- el desarrollo de las identidades nacionales y su presencia pública en este medio,
- la subordinación de la cultura a los intereses provenientes de la rentabilidad económica,

- la baja calidad de las programaciones y,
- la acriticidad que, en general, los programas poseen.

Por otra parte, se percibe una alta subordinación de la programación de distintos canales a las producciones efectuadas en determinados países, lo que afecta la calidad de lo que se transmite. Este sector de la población expresa un claro malestar por la “baja calidad” de la TV por cable.

La TV por cable y los valores

Este es uno de los aspectos que usualmente se plantean en el debate sobre la TV. Según Fuenzalida (1997) a menudo se habla de la TV como de la “agencia cultural satánica”, lo que ha entorpecido a su juicio el debate sobre la potencialidad educativa de la TV.

Por cierto existe esa tendencia, la que lleva a tener una percepción valorativamente pobre de la TV.

La TV por cable permite el acceso a otras culturas lo que fortalece la diversidad y, por tanto, la tolerancia. Otros programas favorecen el cuidado y respeto hacia la naturaleza y el medio ambiente, el rechazo de la guerra o de distintas formas de la violencia real.

Sin embargo, la opinión más generalizada es que la TV por cable no se destaca por la dimensión valórica, sino más bien por una pobreza en este sentido.

Aún más, la exaltación producida por la repetición de programas que contienen ciertas situaciones de violencia intrafamiliar, social, entre naciones o pueblos, hace percibir esta TV como éticamente pobre y poco estimuladora de un crecimiento en calidad de vida del televidente. Esto es más grave aún cuando se exalta, en algunos programas, el poder sobre otros seres humanos basado en la fuerza y la violencia.

b. El computador en entidades “de servicio” y de comercio

Probablemente existe un crecimiento en la venta de computadores personales, lo que aún no alcanza un porcentaje demasiado alto de la población, por sus costos. Sin embargo, en la vida cotidiana todas las personas están vinculadas con el computador, precisamente por su utilización en los servicios bancarios, de salud, vivienda, previsión social, en los municipios, ministerios, control de impuestos, y, en general, en la mayor parte de los servicios, incluido el comercio.

Se podrían establecer algunas categorías ordenadoras de la percepción y representación del computador. Así, nos parece que se pueden especificar tres: eficacia, capacidad, ética.

Entendemos por eficacia la utilidad y rapidez que poseen los computadores para lograr los objetivos mediante la información requerida.

Por capacidad nos referimos al personal que opera los computadores, puesto que en la percepción del usuario de estos servicios constituye el personal, los computadores y los resultados de éstos, una unidad de actuación.

En cuanto a la ética, estamos refiriéndonos a la utilización de la información que corresponde a cada sujeto, relacionada con su ámbito de características y cualidades personales, la esfera privada.

El computador y su utilidad

Probablemente en la percepción social existe una generalizada opinión que el computador es útil, por cuanto posee una capacidad amplia de almacenar y procesar información, a la vez, tiene una potencialidad de operación rápida y precisa en cuanto sus resultados. En esta percepción se puede discernir una suerte de confianza bastante alta, de tal manera que se supone usualmente que sus resultados corresponden a lo que debe obtenerse.

Sin embargo, si se considera al operador del computador tenemos percepciones diferentes. Para quien el computador es un instrumento que perfecciona su trabajo (investigadores, profesionales, académicos, técnicos, etc.), provoca una percepción positiva y de admiración de sus cualidades. Para quien la operación del computador es su trabajo y, por tanto, debe producir informaciones útiles y suficientes para el cliente que, al mismo tiempo, atiende, percibe al computador como útil pero, también, como un acelerador del trabajo, lo que genera una nueva situación laboral aún no resuelta.

El computador y la capacidad del operador

Es muy interesante reconocer que en la relación operador y cliente, mediante el uso de computador, se produce una suerte de actitud mágica.

Frente a una situación compleja, se escucha a veces la frase “se cayó el sistema”, y esto es suficiente para justificar la no actuación del servicio o su mala actuación. A veces el cliente personaliza al computador cuando señala, por ejemplo, “rechazó mi pedido”, “el computador no se equivoca”.

Es interesante notar cómo un instrumento adquiere un espacio y una presencia muy singular en la vida social de las personas.

Lo anterior posibilita que se perciba menos la incapacidad ya sea del operador o de aquellos que deben alimentar correctamente al computador. Sin embargo, este es un punto crucial que debilita fuertemente su potencialidad. Existe un cierto abuso de la incapacidad sustentado, a mi juicio, en ese carácter mágico que se le otorga.

Otro aspecto interesante de anotar en el orden de las percepciones, es la pérdida del carácter instrumental que posee. Pareciera que reemplaza las funciones intelectuales fundamentales: pensamiento, reflexión, indagación, creatividad; debido principalmente al desarrollo de una cultura donde la respuesta es pronta y ágil, coyuntural. Esto produce, por cierto, tensiones al no valorarse el tiempo suficiente para actuar reflexivamente y con sentido de futuro. Aquí se replantea el

tema del papel del computador en la vida de las personas e igualmente, la necesidad de una suficiente capacitación para su correcta operación.

El computador y la ética

Probablemente la enorme capacidad de manejo de las informaciones hace que el computador sea una herramienta significativa para el trabajo de las personas, lo que plantea una valoración positiva de éste. En este sentido mejora cualitativamente la actividad humana. Es muy evidente para la población que en el área de la salud, por ejemplo, provee de informaciones muy necesarias, lo mismo en la educación, las finanzas, y en otros muchos campos.

Para una economía de mercado, el computador se muestra muy útil como herramienta para el logro de competitividad, rentabilidad y oportunidad.

Sin embargo, también se plantean nuevos problemas éticos que son de distinto orden.

- El primero y más evidente se refiere al uso de la información que toca la esfera privada de las personas. Es decir la tensión entre lo público, que está al alcance de las personas, y aquello que tiene una esfera reservada a la decisión de cada uno. Precisamente, debido a la potencialidad de manejo de la información como excelente instrumento para decisiones adecuadas, hace que el computador requiera de una amplia información de las mismas personas.
- Otro problema ético es el uso rentable de la información que el cliente proporciona. Para el comercio esto le permite rentabilizar su oferta; para otras entidades asegura que la prestación sea la correcta. Esto es, se obtiene provecho de una información para determinados fines no autorizada por quien la emite.
- Un tercer problema ético se sitúa ante los “ladrones” de la información. Aquellos que por su conocimiento y habilidad son capa-

ces de introducirse en las bases de datos y obtener o modificar una información requerida, sin la autorización para ello.

- Finalmente, la ética también se vincula con los derechos sobre los productos de software y su utilización no autorizada.

Podemos enfatizar que el computador abre nuevos temas éticos, importantes y necesarios de ser estudiados con nuevas categorías y orientaciones.

c. Juegos computacionales

El desarrollo de la informática y de la computación ha posibilitado la creación de un enorme instrumental entre los que están los softwares dedicados a juegos, así como existen otros que proporcionan informaciones sobre el cuerpo humano, la geografía, los idiomas, etc. Pero, deseo focalizar la reflexión en este tema por la enorme atracción que ejerce sobre las personas, especialmente niños y jóvenes.

Estos softwares dedicados a los juegos se perciben como atractivos, interesantes y, por cierto, desafiantes para la habilidad y rapidez de las personas.

Un análisis de la percepción de estos juegos posibilita establecer algunas categorías significativas para la reflexión. Estas son: aprendizaje, códigos, atracción o entretenimiento y valores.

Los juegos computacionales y el aprendizaje

Parece muy obvio señalar que estos softwares demandan de los usuarios conocimientos y habilidades. Tan interesante es este aspecto, que basta observar a un niño o niña con estos juegos para llamarnos la atención sobre las habilidades que ellos emplean con la finalidad de alcanzar el resultado esperado.

Usualmente, esos conocimientos y habilidades se aprenden entre pares y mediante el ensayo y error, rara vez provienen del aprendizaje

en la escuela o el hogar, tampoco se utilizan demasiado los manuales de instrucción, porque el desafío es muy importante.

Además, los juegos computacionales atraen la atención de los usuarios hasta tal punto que pueden estar un tiempo prolongado intentando dominar las alternativas que se les plantean. Algunos contienen historietas con secuencias que combinan momentos críticos y difíciles y un desenlace gratificante para el usuario.

Llama la atención, también, al observar a niños y niñas que estos juegos parecieran tener un patrón de desarrollo y desenlace no rígido, pero conocido de antemano en sus rasgos principales, en la medida que existe una experiencia previa.

Otro elemento interesante de destacar es la complejidad. Se tiene la posibilidad de seleccionar un nivel de complejidad adecuado al conocimiento y habilidad del usuario. Estos niveles plantean, igualmente, una progresión en el juego, estableciéndose estándares de logro y de éxito cuando se es capaz de vencer.

Sin embargo, esta progresión no es lineal, el niño puede reproducir la situación hasta lograr dominarla. En ello se juega la capacidad de decisión y de perseverancia; lo que está muy relacionada con la estimulación que el juego suscita.

También existen juegos que pueden ser desarrollados por dos o más personas, produciendo una competitividad entre los participantes, la que se asocia no con la "suerte", como acontecía con los juegos anteriores en base al azar, sino con el conocimiento, la habilidad, la eficacia y eficiencia. Se pone, por tanto, en juego el conocimiento y la habilidad y no tanto el azar; lo que genera un crecimiento de la confianza en sí.

Sin embargo, existe una cierta reiteración en estos juegos, una repetitividad que limita el crecimiento del niño y la niña. Ello se debe fundamentalmente a los límites propios del diseño. Es distinta la situación si uno compara estos juegos con otros desarrollados directamente por los niños donde las variaciones son múltiples, dependiendo éstas de la imaginación del grupo.

Asimismo, estos juegos producen un aislamiento del usuario, lo que es muy importante cuando se considera la edad y el crecimiento de los niños y niñas. El juego entre pares es un instrumento de desarrollo fundamental.

Queremos destacar también, que estos juegos estimulan algunas habilidades psicomotoras que se repiten de una situación a otra, no existiendo a veces un buen equilibrio entre lo intelectual, afectivo-relacional y físico. Distinto es lo que acontece con el juego entre pares, donde hay una suficiente variación de personalidades que posibilita un desarrollo más integral de aspectos intelectuales, afectivos y físicos.

Los juegos computacionales y los códigos

La vida social está llena de códigos que son aprendidos por las personas para integrarse a la sociedad. Implican el lenguaje, los gestos, símbolos, imágenes y múltiples otros elementos.

La computación tiene sus propios códigos que expresan, además, una lógica de conocimiento.

El usuario aprende esa lógica y su dominio le permite transferirla a programas desconocidos pudiendo aprender rápidamente su uso. Dicha lógica establece relaciones entre componentes que, una vez identificados y dominados, amplía el campo de comprensión y de actuación.

El dominio de estos códigos tiene algunos prerequisites. Así, la lectura y escritura son, en ciertos niveles, instrumentos fundamentales*, lo mismo acontece con el conocimiento matemático. Pero, también tienen otros relacionados con la efectividad, rapidez, destreza, coordinación sensorial y motriz.

La simbología computacional es muy viva para aquellos usuarios que unen conocimiento, información, afectividad y habilidad. Se cons-

* Hay juegos para niños y niñas pequeños que no dominan esos códigos, pero sí algunos más iniciales.

truyen personajes, que tienen cualidades y poseen una cierta “vida” virtual.

Tampoco existen códigos inútiles. Sistemas que existieron pero, que no tienen aplicación inmediata. Esto genera un modo de pensar que se proyecta hacia otros ámbitos de la vida.

Finalmente, el dominio de los códigos genera un saber propio, una sensación de saber y una capacidad abierta. El logro de esos dominios mediante un esfuerzo propio, que implica como señalé mucho ensayo y error, produce un sentimiento de ser capaz, que no siempre se aprovecha en el ámbito de la escuela. En estos juegos nadie le dice al niño o niña que no es capaz, él mismo controla su capacidad y la incrementa.

Existe también una cierta riqueza en estos códigos que combinan lenguaje, elementos icónicos e informáticos. Esta combinación produce también una cierta lógica de conocimiento, con limitaciones en cuanto a sistematicidad y profundización, particularmente, en relación con el pensamiento y la imaginación.

El juego computacional y su atracción

Es muy evidente observar a niños y jóvenes absorbidos por estos juegos y si son en grupos, mayor aún.

Es probable que compitan, en este punto, la TV y los juegos computacionales.

El usuario selecciona, en primer lugar, lo que quiere y además, tiene la posibilidad de modificarlo o cambiarlo.

El estímulo a la competitividad, la imaginación, la destreza y los continuos reforzamientos hacen posible que se pueda estar varias horas dedicados a esta actividad.

La característica señalada tiene su contrapartida en una cierta evasión de la realidad; como se dijo: constituye un “vicio”, en el sentido que produce adicción y separa de la vida cotidiana de la

persona; más aún, cuando los juegos permiten efectuar aquello que está prohibido en la realidad. En este sentido se ha explotado la violencia física, la lucha a muerte, matar a otros, etc. Es posible que exista un daño alimentado por unos juegos que no facilitan la distinción entre la realidad y lo virtual. En cierto modo, podría generar una cierta amplitud de comportamiento dañino para las personas.

Es posible constatar que el juego computacional no tiene sólo una dimensión intelectual o física sino también una dimensión afectiva. Hay una captura del sujeto, porque realmente lo entretiene.

Finalmente, el hecho de estar en contacto con una avanzada tecnología produce en la persona una singular atracción.

El juego computacional y los valores

Por cierto, en los juegos computacionales están presente los valores: la competitividad y la solidaridad; la justicia y el engaño (propio o ajeno); la violencia y la paz; la vida y la muerte, y otros muchos.

La observación de los juegos y de los que juegan permite destacar esos valores y disvalores en el marco de una ética consensuada, compartida.

Una alta competitividad produce una exaltación excesiva de lo individual, el “éxito es mío”, “producido por mi capacidad, perseverancia, conocimiento, habilidad y sacrificio”. Pareciera quedar muy a un lado la solidaridad como compartir, sentir con, establecer lazos sólidos con otro. Este es un aspecto importante de tener en cuenta a la hora de abordar seriamente estos juegos.

Igualmente, los juegos son difíciles de ser engañados, precisamente por la lógica que poseen. Así, aportan un sentido de “honradez” con la acción necesaria de realizar, establecida en unos parámetros que en este caso son rígidos. Es difícil que el usuario se engañe a sí mismo, porque el sistema no se lo permite.

Lamentablemente, un buen número de juegos fomenta la violencia en la relación humana y con la naturaleza. Esto es más complejo

en razón de la legitimidad que el computador ha adquirido en la vida. La paz pareciera, para los constructores de estos juegos, no ser un elemento suficientemente atractivo.

No basta con la violencia. Hay juegos que definitivamente incitan a matar no sólo bajo la categoría de enemigo, sino también como expresión del propio poder.

Los valores y disvalores señalados requieren de un análisis con los usuarios, que rara vez se realiza, porque no hay interlocutores, ya que éstos, a menudo, desconocen los juegos electrónicos y tienden a tener un juicio despreciativo o negativo de éstos.

II. El rol de la escuela frente a estas nuevas tecnologías de la vida cotidiana

No quisiera caer en la crítica de Ratinoff (1995), a los que consideran la educación como una panacea.

Deseo más bien situar cuál es el espacio de la escuela en este contexto.

Sin embargo, es necesario hacer algunas precisiones:

- La primera es que las nuevas tecnologías no han ingresado a la escuela, tampoco a la universidad. Unas cuantas experiencias no indican que se haya producido un encuentro cotidiano con estas tecnologías.
- Una segunda consideración es que la innovación en la escuela tiene una demora de diez y más años. Algunas reformas educativas llevan 40 años, otras se piensan para 20 años. Pareciera que el cambio es más rápido que el que acontece en la escuela. Hay que afrontar con seriedad el tema del cambio escolar, mediante una política y estrategia global, donde no se trata sólo de reparar o construir aulas, dotar de textos y prolongar la jornada escolar.
- Una tercera precisión es que la escuela posee una estructura autoritaria. Nuestra escuela fue civilizadora del pueblo, de los indí-

genas, tuvo un rol impositivo. Hoy, las decisiones de la escuela o de un profesor difícilmente pueden ser cambiadas, por ello, tiene una representación de autoritarismo. Existe una verticalidad que tiende a retardar un auténtico desempeño profesional. Esto se refuerza con la presencia de una cultura autoritaria.

- La escuela, en cuarto lugar, es bastante conservadora en el sentido de realizar frecuentemente aquello que ha sido utilizado anteriormente. Esto lo saben muy bien los profesores jóvenes que traen ideas nuevas y que, rápidamente, deben modificarlas para ser aceptados y conservar su trabajo. Es una organización bastante hermética y poco abierta al cambio y, también, al entorno.
- La escuela, finalmente, necesita sobrevivir en un mundo cambiante y que & manda de ella determinados resultados. Esto abre una puerta para poder replantear algunas prácticas, estructuras, valoraciones y relaciones. Por tanto, el cambio requerido por la escuela es muy profundo y toca a sus actores, a las autoridades, a las estructuras y reglamentaciones, en fin a muchas otras dimensiones que podemos resumir en la idea de un nuevo concepto de escuela. Así, las nuevas tecnologías han apurado ese cambio en distintos sentidos y dimensiones.

Lo señalado no se ubica ni en un marco pesimista o destructivo ni optimista o utópico. Más bien se trata de pensar la escuela ante estos nuevos hechos, situaciones, desafíos y tecnologías.

La escuela y la utilización de nuevas tecnologías

Para que realmente se incorpore en la escuela un nuevo pensamiento y razonamiento, así como nuevas técnicas y tecnologías requiere que otorguemos a la escuela un papel importante y serio en la sociedad.

La escuela es más que una guardería de niños y jóvenes, más que un espacio donde es posible establecer un cierto control social de la población, la escuela es más que una institución formadora de

recursos humanos funcionales a una economía. Tampoco es una panacea que debe solucionar los problemas sociales.

La escuela es un espacio para el crecimiento de las personas en aspectos intelectuales, relacionales, organizacionales, en destrezas y habilidades, etc. Pero más que las cualificaciones, lo sustantivo es el crecimiento de las personas y, en ese horizonte, es necesario pensar las nuevas tecnologías.

La escuela es, también, un espacio cultural de transmisión y creación cultural, de desarrollo de identidades sociales y geográficas y, en este contexto, es necesario, igualmente, analizar el significado que adquieren las nuevas tecnologías.

La escuela es una institución social que vincula a las personas con la sociedad, sus estructuras, comportamientos, ocupaciones, etc. Por ello, las nuevas tecnologías pueden constituirse en instrumentos de vinculación y actuación práctica.

Teniendo en cuenta lo anterior, me referiré a tres aspectos: un nuevo concepto de trabajo escolar; un nuevo concepto de escuela; nuevos roles al interior de la escuela.

a. Un nuevo concepto de trabajo escolar

La idea de transmisión cultural o de socialización de las personas, en un marco cultural y social delimitado, ayudó para que se establecieran ciertas prácticas del trabajo escolar que son usuales hasta hoy.

Así, la institución escolar está regida por una autoridad que va más allá de los padres y de los alumnos. La participación de éstos es muy escasa y tangencial. Los profesores tienen poderes totales sobre los contenidos y los “logros de aprendizaje” de los alumnos y alumnas; prácticamente sus decisiones sobre lo que se va a enseñar, así como la evaluación de los logros son definitivas, con escasas posibilidades de reclamación o reconsideración.

La didáctica llevada a la sala de clases privilegia el rol protagónico del profesor, la exposición de los contenidos y la asimilación por parte

del alumno de un conocimiento e información muy elaborado; esperándose resultados muy homogéneos respecto de los aprendizajes. Por tanto, el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, imaginativas, sensoriales está reducida a las pautas establecidas por los profesores.

Respecto del contenido y su enseñanza incluye, esa práctica, una epistemología de autoridad, posibilitando al alumno una escasa construcción epistemológica del conocimiento, la información, etc.

Esto último me parece muy sustantivo.

Las nuevas tecnologías posibilitan en el usuario una construcción epistemológica de conocimientos e informaciones en la que existe un espacio para ejercer un papel que se percibe importante. Si bien las nuevas tecnologías tienen un procesamiento de informaciones y de contenidos, su modo de construcción es suficientemente básico, panorámico y abierto, que permite el desarrollo de un conocimiento propio, actualizado e interesante. Es posible efectuar un análisis crítico de sus propuestas, lo que hace del usuario un sujeto activo y constructor, a la vez, que le permite mirarse con una estimación mayor.

Es un conocimiento que se asocia con la vida cotidiana y la supera, y posee un cierto atractivo derivado de su contenido, de la forma de obtenerlo y de la relación que se produce con él.

Sin embargo, hay dos dimensiones necesarias de trabajar y donde la escuela tiene un papel significativo: el análisis crítico del conocimiento envasado y el desarrollo de la capacidad de producir otros conocimientos igualmente válidos y sustentables.

b. Un nuevo concepto de escuela

Bajo la perspectiva desarrollada se perfila una escuela que puede abrir un camino interesante entre la vida cotidiana y las nuevas tecnologías.

Ello supone como premisa un cambio sustancial en la concepción de la escuela, orientada ésta hacia la producción de conocimientos, al

desarrollo de habilidades y destrezas en sus distintas dimensiones, en un marco de trabajo colectivo entre profesores y alumnos, guiado por valores de participación democrática consensuada, tolerancia, pluralidad, mutua confianza y responsabilidad.

Este cambio conceptual implica, también, una reprofesionalización de los directivos de las escuelas y de su personal docente, en el contexto de nuevos conceptos pedagógicos y de desempeño profesional. Nuevos conceptos que posibiliten el crecimiento y desarrollo de los alumnos y alumnas a partir de sus inquietudes e intereses en el marco de su propia cultura. Esto implica la valoración de los niños, niñas y jóvenes en cuanto personas que piensan, sienten, expresan y comunican. Creo que esta necesidad de valoración desencadena una orientación muy distinta de la escuela que, hasta este momento, no se ha logrado masivamente, ya que continúa valorando más la socialización o adaptación social, y el dominio de algunos contenidos disciplinares, que a los niños, niñas y jóvenes.

La cultura de la vida cotidiana de los niños, niñas y jóvenes está muy abastecida por el aporte de las nuevas tecnologías, éstas forman parte de su vida diaria. Una nueva escuela necesita tener una capacidad para tomar esa cultura y desarrollarla, sustentarla, sistematizarla, producir una decantación, utilizando también esas nuevas tecnologías.

Por ello, tal vez sea necesario concebir una escuela muy diferente, asociada a la vida cotidiana que posibilite un crecimiento en calidad de vida, sentido más propio del concepto de calidad de la educación, superando las ideas de funcionalidad productiva que a veces evoca la calidad de la educación.

c. Nuevos roles al interior de la escuela

La dualidad enseñar-aprender ha sustentado el establecimiento de los roles al interior de la escuela. Enseñanza entendida como transmisión y adaptación; aprendizaje concebido como repetición homogénea de pautas e informaciones. “Lo que se enseña se aprende”.

En este marco, la distribución de los roles está sustentada, además, en una concepción de autoridad absoluta, que legitima a sus súbditos mediante los premios y calificaciones. Entra aquí, igualmente, el tema de la disciplina como instrumento de adaptación a un marco social y cultural preestablecido.

Los nuevos roles se sustentan en otras concepciones. Existe una tarea común, de todos, asociada con la producción y dominio de informaciones y conocimientos sobre una realidad atractiva y cotidiana, así como con el desarrollo de habilidades y destrezas en una cultura abierta y plural, con nuevos instrumentos que la producen y reproducen. Esta perspectiva supera el dualismo: unos enseñan y otros aprenden; igualmente, se plantea en otro escenario social y cultural, con una temporalidad que mira al presente y futuro, más que sólo el pasado reproducido. Utiliza otros mecanismos para la producción y reproducción cultural, con nuevos instrumentos.

Esto último es muy importante, porque supera en el campo de la educación, la idea y, a veces la práctica, que otorga a las nuevas tecnologías una excesiva importancia en sí, perdiendo su dimensión instrumental y, por tanto, como objeto de análisis crítico cultural.

Bibliografía

- De Corte, Eric;** Technology-supported Learning: Critical Analysis and Future Perspectives, en: *Revista Pensamiento Educativo* vol. 15, 1994, 125-150.
- Franco, Rolando;** La educación y el papel del Estado en los paradigmas de la política social de América Latina, en: *Revista Pensamiento Educativo* vol. 17, 1995, 49-82.
- Fuenzalida, V.; Olivari, J.L.; Zenteno, L.; Benavente, M.C.; Verdugo, P.; Osses, J.;** 1993, *Jóvenes y televisión*, CPU, Santiago.
- Fuenzalida, Valerio;** 1997, *Televisión y cultura cotidiana. La influencia social de la TV percibida desde la cultura cotidiana*, CPU, Santiago.
- , 1986, *Educación para la comunicación televisiva*, CENECA, Santiago.
- Habermas, Jürgen,** 1989, *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*, Ed. REI, México.
- , 1991, *Escritos sobre moralidad y eticidad*, Paidós/ICE-UAB, Barcelona.
- Hermosilla, M.E.; Hunneus, D.; Riveri, G.;** 1993, *Imagen de mujer: mujer y medios de comunicación*, CENECA, Santiago.
- Ratinoff, Luis;** Reforma de la educación: Instituciones y necesidades, en: *Revista Pensamiento Educativo* vol. 17, 1995, 15-48.