

Nuevas Tecnologías para la educación

Dice el diccionario que cualquier "técnica" es un arte, una habilidad, un saber hacer. Algo así como una asociación entre la razón que quiere conocer y la razón que busca ser práctica con miras a la supervivencia de la especie, (supuesto el caso de que se pudiera hablar de distintos tipos de razón). Y la "tecnología" el conjunto de instrumentos propios de cada arte.

Pero aquí sólo nos referiremos a las *nuevas* tecnologías, subrayando con énfasis el adjetivo. Es cierto que lo de "nuevas" será según para quien. Sí para los adultos (sacrificado colectivo de padres y profesores) que tendrán que aprender su manejo una vez superen el susto del primer encuentro; pero a los niños que nacen en medio de estas tecnologías les resultan tan familiares como sus propios sonajeros, pues día a día sus mentes aprenden y se hacen al lado de estas máquinas (en este nuevo mundo poco tienen que hacer aquellos manitas que con unos alicates y un poco de alambre lo arreglaban todo). "Nuevas" porque son las últimas que han aparecido y su renovación es cada vez más rápida.

Nuevas tecnologías indispensables (a pesar del coste); porque en estos tiempos y en estos mundos, ¿quién puede ignorar las vías de comunicación casi instantáneas?, ¿quién puede desconocer lo que es un PC o Internet y pensar al mismo tiempo que educa a sus alumnos para el futuro? Hay que aprender a utilizarlas aunque por otro lado son ambivalentes. Disponer de los recursos no lo es todo. Hay que manejarlos sin perderse en ellos, con criterios de selección claros (saber qué es lo que necesito) antes de acceder a las ofertas de tan amplio mercado.

Pero, ¿qué es lo que hace a una tecnología educativa? El único requisito es que sirva para aprender y para enseñar, con lo que se abre un abanico de posibilidades inmenso, desde la tiza y la pizarra que sobreviven al paso del tiempo y en múltiples ocasiones son el perfecto audiovisual en manos de un buen maestro, hasta los ordenadores conectados a la red.

El peligro de las nuevas tecnologías está en que no sean para la educación, y dejando de ser instrumentos válidos se conviertan en protagonistas. Es decir, al mismo tiempo abren posibilidades para el futuro y proyectan sombras en él. Puede que ya nos hayamos preguntado si no ocurrirá que, viviendo tan intensa y repetidamente programas informáticos de simulación, se llegue hasta el punto de confundir lo real con lo virtual; o que se enajene la voluntad hasta el límite de no saber desconectarse a tiempo de la máquina y sí del encuentro con los otros; o que, por el ensimismamiento que la cultura de la información produce, las personas se dediquen a guardar datos, como coleccionistas compulsivos, hasta el límite de no saber para qué o cómo utilizarla pues habrán olvidado pensarla, sopesarla o producirla. No todo está en las máquinas que no son sino instrumentos. El pensamiento, el ingenio, la creación no se pueden enajenar, pertenecen e identifican a las personas. La escuela no sólo deberá estar atenta sino que deberá entrenar en el uso útil y creativo de la tecnología. ■