

El té tiñe



Juan José Millás

Cuando te haces a la idea de que es imposible no decepcionar a alguien, algo ocurre en tu vida. Lo que ocurre, quizá, es que te decepcionas a ti mismo. Hay gente que disfruta de una aceptación casi universal, pero que en lo más hondo de sí misma se detesta. Se lo escuché el otro día a mi dentista, mientras me limpiaba la boca, o sea, los dientes: la calavera, en fin.

-Todo el mundo me adora -dijo-, mis hijos, mis nueras, mis pacientes, mis amigos...

Traté de hacerle saber con un gesto de los ojos que también yo le adoraba por miedo a que me hiciera daño.

-Pero yo no me soporto -continuó-. A veces me dan ganas de reunir a todo el mundo para confesárselo. Enjuágate la boca.

Me enjuagué la boca un poco preocupado por el estado de ánimo del hombre en cuyas manos me encontraba.

-¿Queda mucho? -le pregunté.

-No, acabamos enseguida.

Mientras volvía a introducir los hierros en mi boca abierta de par en par, regresó al asunto de la decepción para analizarlo desde diversos puntos de vista.

-Yo quería dedicarme a la investigación -concluyó al fin- y ya me ves, limpiando dientes. ¿Bebes mucho té?

Asentí con un ligero movimiento de cabeza.

-Pues contrólalo porque el té tiñe el esmalte.

Salí de la consulta del dentista y acudí directamente a la de la psicoanalista, pues había organizado las citas para que encajaran y perder menos tiempo. Me tumbé en el diván y permanecimos unos minutos en silencio. Finalmente le pregunté si ella se había decepcionado a sí misma.

-Aquí no se habla de mí, sino de usted -dijo-. ¿Qué contesta a eso? ¿Se ha decepcionado a sí mismo?

Preferí no responder por la agresividad con la que lo había planteado. Ya en casa, mientras me observaba detenidamente los dientes (es decir, la calavera) frente al espejo del cuarto de baño, repasé mi vida y completé la idea de la primera línea: que cuando te das cuenta de que resulta imposible no decepcionar a alguien, te decepcionas a ti mismo.

OBSERVATORIO

Homo Gamer



Miguel A. Betancor León

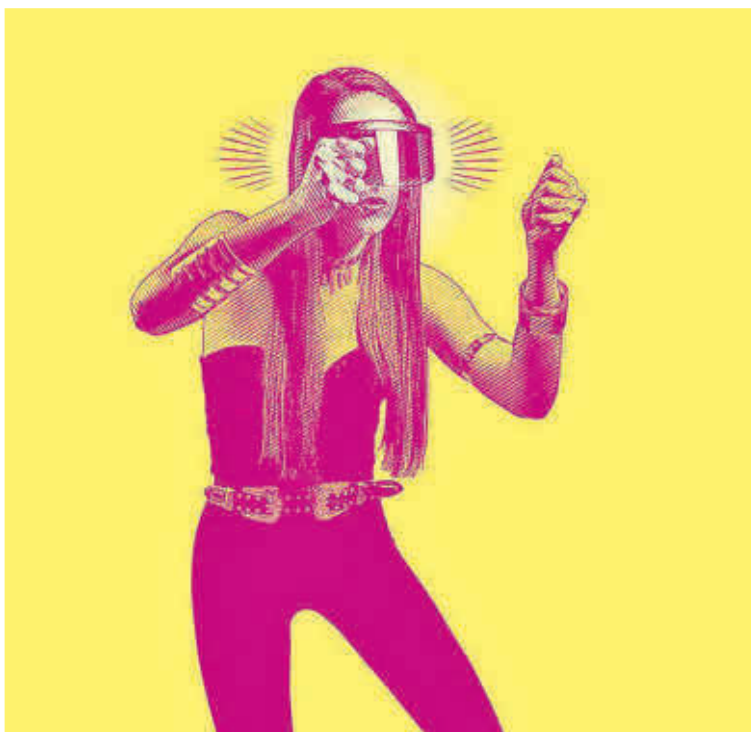
La crisis del COVID-19 ha adelantado algunos -no pocos- planteamientos básicos en nuestras vidas: con hábitos y formas de trabajar que parecían propios de una visión futurista, pero palpables más allá de opiniones personales. La digitalización de los procesos productivos, educativos, sociales y lúdicos nos llevará a una cultura PHYGITAL, en la que conviviremos entre lo físico y lo digital. La Educación del S.XXI no es la misma que la del siglo XIX o XX, se renueva, se buscan nuevas competencias y habilidades (Reskilling/Upskilling). Nuevos formatos educativos en un mundo de transformación tecnológica, en el que el juego también ha evolucionado digitalmente y si a esto le unimos el diseño de ambientes de aprendizaje atractivos y motivadores para el desarrollo creativo del alumnado, nos encontraremos con las condiciones ideales para que se produzca un aprendizaje significativo.

Hoy en el entorno lúdico, sí, tenemos nuevas formas de jugar adaptadas al presente. Hemos pasado de un Homo Faber, que trabaja, un Homo Sapiens, que piensa a un Homo Ludens, que juega. En la actualidad se ha unido un Homo Gamer, que usa el espacio digital para divertirse, educarse, competir y jugar.

El hecho lúdico como valor cultural nos lleva a usar este avance tecnológico y digital con parámetros educativos y éticos. Hay que evitar el tecno-estrés que generan las redes sociales, o el abuso de los videojuegos más allá de la pura comercialización sin valores (la adicción es siempre consecuencia de un mal uso, como sucede con todos los tipos de adicciones). A los padres de gamers jóvenes les diría aquello de "pónganse a jugar con ellos". Para que conozcan su entorno, su mundo: la tecnología sin control quema, no la podemos convertir en un sonajero digital y olvidarnos de cómo la usan nuestros hijos. El mensaje que debemos trasladar siempre es que tú puedes controlar la tecnología: en ningún caso, que ella te controle a ti. Pero claro, eso también lo podemos subrayar ante los adultos, que también dejan que invadan su espacio diario

esos asaltantes grupos de Whatsapp o Telegram.

Cuando se creó el automóvil, lo criticaron por los peligros de la velocidad que podía alcanzar aquel invento del demonio. Algo que no ha impedido su posterior y continuo desarrollo, buscando siempre cómo reducir los riesgos. Finalmente, no es la velocidad, y si la contaminación, la que nos ha llevado a plantearnos ciudades sin coches, inteligentes y que favorezcan al peatón. Y en ese camino estamos.



Se afirmaba en el pasado que con las calculadoras desaparecerían los matemáticos. Y miren hoy la importancia que tienen máquinas y hasta algoritmos en esta cultura del dato. De un tiempo a esta parte se ha demonizado también a los smartphones, no sin hipocresía, porque al final todos caen en la necesidad de manejar un teléfono inteligente que se ha convertido en una extensión de la mano.

Todo eso no ha sido más que el resultado de nuestro progreso tecnológico. Y la lección más importante que teníamos que haber aprendido ya es que tanto invento no es malo por definición: el secreto está en domesticarlo. El mejor recurso para ello es la educación, ya sea enmarcado dentro del aprendizaje formal o informal en la propia vida diaria de las personas. Prohibir no suele acabar con el mal uso. Si procede, en cambio, promover su uso inteli-

gente, con lo que debemos llamar. ética tecnológica. Aquí la filosofía, con perspectiva histórica, nos ayudará a entender el presente, sin devaluar el sistema educativo. ¡Al contrario! Los ingenieros, los tecnólogos, dominarán el conocimiento específico cómo la inteligencia artificial, la robótica o los videojuegos. Pero esas personas deben entender, debatir y asumir el discurso ético sobre cuál es su papel en la sociedad.

Lo que es más, el ser humano es un ser lúdico y los videojuegos son un fiel ejemplo del impacto entre la humanidad. Ya se habla de un Gamer Sapiens. Y del mismo modo que a través de la televisión o el cine podemos encontrar importantes apoyos para aprender Historia, Arte o Ciencia, los videojuegos comienzan a aportar ese tipo de soportes. En Minecraft podemos desarrollar

modelos de arquitectura o construir una molécula. Hay docentes que utilizan el Assassin's Creed para enseñar Historia general o la específica de la actividad física y el deporte (los agones griegos, el espectáculo de la gladiatura romana o el torneo medieval). Hay videojuegos activos como los exergames que usan plataformas digitales y los de realidad

virtual para jugar moviéndose. Algunos creen que sólo juegan sentados. En este confinamiento practicaron el Just Dance o simplemente el Ring Fit Adventure de Nintendo y si que sudaron. No entender este ecosistema que ya es presente es no mirar el futuro como oportunidad. Renunciar a indagar las nuevas posibilidades digitales es consecuencia de un puro isomorfismo de determinadas personas y organizaciones incapaces de ver este futuro que supondrá un cambio de época y no una época de cambios.

La interacción humana se seguirá produciendo entre personas. Pero también ocurrirá entre personas y máquinas. El ser humano tendrá que hacer las preguntas correctas a las máquinas para obtener soluciones que nos ayuden a conseguir una vida mejor.

(*) DOCTOR EN PSICO-PEDAGOGÍA

CRÓNICAS DE LA REVO-ILUSIÓN

Historia de una verdad



Rafael Dorta

Cuando creías tener bien agarrada a tu verdad, se te escabulló. Entonces, corríste a buscarla y la encontraste, pero había cambiado, no era como la recordabas antes de escaparse. Querías volver a reconocerte en sus átomos, en sus pliegues temporales, en el significado de su dramática huida. Algo no funcionaba. Tu verdad hablaba un lenguaje distinto. Estaba irreconocible. Preso del miedo a la locura, comprendiste que tu verdad y tú ya no se entendían, quizás por eso se había marchado, porque necesitaba amar a personas distintas a ti, gente que piensa de otro modo, semejantes que también habrían perdido a su verdad. Nadie quiere estar solo, sin un mínimo de verdad que te salve del naufragio. Aceptar que habías roto con tu verdad, te llevo a una larga depresión. Pasaron días amargos en el vacío, hasta que un día, nada más despertarte de un profundo sueño, se te ocurrió mirar la sección de anuncios en un periódico olvidado. Un recuadro publicitario llamó tu atención. Decía así: "Verdad incómoda busca dueño. Interesados dirigir su solicitud al buzón correspondiente. Abstenerse propietarios de verdades". Un resorte de esperanza saltó en forma de llanto, lágrimas nuevas brotaron de tus ojos vencidos. Respondiste de inmediato. Quedaste en un lugar concurrido, al llegar te sorprendió ver a tantas personas paseando felices con sus verdades, seguras de sí mismas. Enseguida la reconociste. La verdad incómoda que te esperaba era tu ex verdad. Te abrazaste a ella y decidió regresar a tu vida. Enseguida, tu verdad se dio cuenta de que habías cambiado. Ya no querías retenerla. Se sintió libre para reconocerse en tus átomos, en tus pliegues temporales, en el reencuentro que precedió a tu huida, cuando tu verdad creía tenerte bien agarrado, te escabulliste y la abandonaste. Corrió a buscarte, te encontró, pero ya no eras como te recordaba.

(*) DIRECTOR COMERCIAL
dorta@brandwithme.com