



# Vértigo y educación

Por Jesús Abraham López Robles

**El rápido avance** de la ciencia y la tecnología durante las últimas décadas nos ha permitido acceder a nuevos conocimientos y a transmitirlos al instante, como la velocidad de la luz. Cada día se desarrollan nuevas herramientas, aplicaciones, dispositivos y máquinas que facilitan el trabajo y nos llevan a descubrimientos e invenciones; lo que hoy es considerado como lo mejor, mañana será sustituido por algo superior. Lo que ayer era verdad, hoy ya no. El mundo está en una carrera acelerada por los pasos que lo conducen a nuevos horizontes y no tiene tiempo de comprender, sino hasta que los ha alcanzado o –en muchas ocasiones– superado.

Este es el principal problema del mundo actual: la vertiginosidad. Alcanzar metas y horizontes de conocimiento no siempre va acompañado de una reflexión que dé sentido y significado; no hay oportunidad para su adaptación en la estructura social, cultural o económica que permita su regulación o completa comprensión para un máximo rendimiento.

Lo anterior acarrea muchos de los grandes problemas del mundo: contaminación, desigualdad, pobreza, ignorancia, violencia y enfermedad. Del mismo modo que ocurre con los dispositivos electrónicos o

los conocimientos científicos, la humanidad se ha acostumbrado a desechar todo y fácilmente abandona aquello que antes le daba sentido a su vida: tradiciones, valores, hábitos y costumbres. La gente se arroja a nuevas experiencias en espera de que sustituyan el pasado y enriquezcan el presente.

Así como se cambia de teléfono celular por uno más novedoso, sin siquiera haber explotado las funciones del modelo anterior, las personas se desprenden de sus valores de origen por unos más “actuales”, incluso cuando el beneficio de los últimos sea dudoso o poco legítimo; por ejemplo: el acceso de los niños a los juegos en dispositivos electrónicos, como las consolas, las tabletas o los celulares, en lugar de actividades



Ilustración digital: Gerardo Mercado

# ESCOGER LA NOVEDAD, SIN UN ANÁLISIS NI CRÍTICA, ES MUY PELIGROSO

lúdicas –los juegos en la calle o los parques como la roña, las escondidas, el bote pateado y otros– o los juguetes –como el trompo, la muñeca, las canicas, el yo-yo, y un largo etcétera– acarrea más problemas de los que resuelve (Estallo, 1994).

Deshacernos de lo viejo para permitir la entrada de lo nuevo es la forma en que la humanidad ha avanzado; abandonar los miedos y las incertidumbres instauradas durante el oscurantismo permitió que los hombres de la Ilustración descubrieran las verdades del universo a través de la ciencia. Dejar todo nuestro criterio abierto a la novedad, sin un análisis y sin crítica, es muy peligroso.

El peor error es habituarnos a desechear las cosas para cambiarlas por lo novedoso en un mundo con una cantidad limitada de recursos. Un *smartphone* tiene un costo real de producción de 9 200 litros de agua ultrapura, contabilizando todos sus procesos: la extracción, refinación y fabricación de todas sus partes (Hoekstra, 2013). La idea de cambiar un teléfono, una computadora, un televisor o un automóvil sin ninguna necesidad, más que por el deseo de uno más nuevo, no es sustentable.

Sin embargo, la idea se ha reforzado tanto en los últimos años en la mente de los consumidores que las empresas ya vislumbran la obsolescencia de sus productos, incluso antes de

que éstos salgan al mercado y ocupen un lugar en los hogares (Vega, 2012). Los dispositivos están concebidos para ser desechados en un tiempo programado, ya sea por descompostura o por no cumplir con ciertas especificaciones para su actualización, lo que los hace inservibles y permite a las empresas seguir vendiendo productos.

Por desgracia, lo mismo sucede con la educación; la tecnología abre paso a nuevas herramientas que se multiplican diariamente y los descubrimientos científicos se expanden a tal grado que muchos de los conocimientos obtenidos ya no son útiles. El remedio: la actualización constante y continua; cursos y talleres son imprescindibles en todos los aspectos profesionales, por lo que la formación nunca concluye.

El problema de la vertiginosidad consiste en que no se prepara a alguien para el cambio, sino que se le actualiza, es decir, se le pone al tanto de lo nuevo o lo último para responder a las necesidades. De esta forma,

una parte de los recursos utilizados en su formación son desperdiciados o sacrificados absurdamente, pues nunca encontrarán el suelo fértil para su desarrollo en la búsqueda de nuevos horizontes.

Preparar a alguien para el cambio es volverlo un autodidacta, por ello la educación enfocada en el desarrollo de competencias y desarrollo de proyectos, instaurada en el Nivel Medio Superior de la UAEM, tiene este reto: la formación de seres humanos que exploten y desarrollen los medios, herramientas y recursos que poseen para la resolución de los problemas a los que se enfrentan a diario y que, con criterio, puedan apropiarse de las novedades tecnológicas y científicas de manera adecuada. 

## Referencias

- Estallo Martí, J. (1994). "Videojuegos, personalidad y conducta" en *Psicothema*, 6 (2), 181-190.
- Vega, O. A. (2012). "Efectos colaterales de la obsolescencia tecnológica" en *Facultad de Ingeniería*, 52-62.
- Hoekstra, A. Y. (2013). *The water footprint of modern consumer society*. Londres: Routledge.



**Jesús Abraham López Robles** es licenciado en Filosofía por la UAEM; profesor y cronista en el Plantel "Cuauhtémoc" de la Escuela Preparatoria de la misma institución. Presidió la Academia General de Filosofía en el periodo 2014-2016; es miembro del Consejo General Académico del Nivel Medio Superior de la UAEM y de los comités del Exani I y II del Ceneval en el área de la Humanidades.

