



El correo de Nueva Revista 114

Descripción

La primera vez que Nicholas Negroponte me habló de su proyecto de ordenador a 100 dólares fue en el año 1999. Yo trabajaba entonces en el Gabinete del presidente Aznar donde explorábamos iniciativas que permitieran incorporar las entonces deslumbrantes Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) a la sociedad española. Naturalmente, examinamos con detenimiento las propuestas del MIT (Massachusetts Institute of Technology) donde Nicholas Negroponte no dejaba de fascinar al mundo con nuevas iniciativas innovadoras, tanto en su vertiente de investigación aplicada como en la de desarrollo de modelos de transferencia de prácticas y procesos tecnológicos a la sociedad en general.

Muchos eran entonces los proyectos del MIT que nos resultaron fascinantes, en parperación académica e industrial orientado a catalizar la incorporación de las TIC al tejido productivo de un país.

En general, se trataba de proyectos muy innovadores, de creación de espacios de colaboración académica e industrial, de desarrollo de entornos e ideas que a pesar de su innovación poseían ciertos elementos comunes: se enfocaban a sociedades maduras en lo académico y social, requerían presupuestos importantes coordinados con las administraciones públicas, precisaban en definitiva un entorno propio de sociedad desarrollada.

Sin embargo, en el transcurso de una de las conversaciones más informales que mantuvimos, el profesor Negroponte nos enseñó una fotografía reciente en la que un grupo de niños posaba en el exterior de su escuela. Cada uno levantaba, ufano y orgulloso, un ordenador portátil lo más alto que podía. Se percibía la satisfacción y la alegría desbordante de cada uno de ellos, mientras enseñaban su pequeño equipo a modo de bandera.

El profesor Negroponte nos dijo: «Deberían ver lo que es capaz de hacer en una mañana un niño con un ordenador. Cada niño debería tener en la escuela su propio ordenador, pero ello no será posible si valen más de 1.000 dólares cada uno y tienen programas imposibles de entender y que además fallan a cada paso».

Ya entonces nos explicó que a menudo el brillo de la tecnología produce un efecto diferente en quien se acercaba a ella por primera vez, sobre todo en función de la edad del usuario. Esta «ley Negroponte», podría enunciarse así: «La tecnología es tanto más difícil de incorporar a nuestra vida cotidiana cuanto mayor sea la destreza que hayamos desarrollado en técnicas y procedimientos que

no la empleen».

La visión del profesor Negroponte se despliega, a partir del concepto de que la tecnología, a la que por cierto, ha dedicado su vida con éxito durante más de cuarenta años, está en condiciones de producir un cambio radical del actual paradigma educativo. Adolece éste de servidumbres que son imposibles de cambiar a escala planetaria en periodos temporales inferiores a varias generaciones. Las cifras son escalofriantes: Más de 700 millones de niños reciben una educación que, en toda su vida no equivaldrá, ni siquiera, a dos años escolares normalizados en España. El 80 % de las niñas que viven en los cincuenta países más pobres del mundo nunca sabrán leer ni escribir... y podríamos seguir.

Este problema, auténtica gangrena social, lastra el desarrollo de buena parte de los países del planeta, precisamente de aquellos que acostumbramos a denominar « en vías de desarrollo», condenando a la miseria a millones de seres humanos.

En opinión del profesor Negroponte (y del pequeño pero excelente equipo de colaboradores que le acompañan en esta aventura), por primera vez en la historia, el ser humano posee la llave que permitiría abrir la cerradura que encadena el pesado lastre de una educación insuficiente y de un atraso inevitable a generaciones enteras de niños y adolescentes. Liberados de este peso, generaciones de nuevos jóvenes podrían liberarse de la servidumbre a que la ignorancia, la desconfianza o la superstición parecen haberles condenado.

Pero que este cambio no se debe tanto al empleo de la tecnología, como a la sustitución del entorno actual que por sí solo, resulta incapaz de realizar esta transformación. Quiero resaltar que el modelo es un modelo abierto, en cuanto a que la tecnología no condiciona el contenido educativo, pero que la exigencia de interconexión facilita enormemente el acceso a contenidos mucho más libres que los disponibles en la mayoría de las escuelas y colegios del mundo.

En su conferencia, el profesor Negroponte desgrana con su habitual concreción y brillantez este proyecto. Son ideas que no son negociables. Junto con otras pocas y un cuidadoso diseño y fabricación tanto del equipo como de los programas que lo acompañan , ahorman una de las más brillantes iniciativas que hayan sido concebidas en esta década.

Por último, hay que decir que el proyecto ya es una realidad. La primera serie de dos millones de equipos están saliendo en estos momentos de la línea de producción. Serán equipados con software empresas que prestan su apoyo al proyecto figuran algunas de las más importantes del mundo en este sector. Ya es posible comprar equipos, bajo la modalidad de «llévate uno y da otro» (o «compra dos y llévate uno») dejando el otro para el fondo de equipos disponibles para su entrega a quienes carecen de recursos suficientes.

Estamos ante una bella oportunidad. La de facilitar la llave de acceso a la sociedad digital a millones de niños que jamás podrían acceder sin un cambio radical del paradigma educativo.

Eugenio Fontán Oñate

Ingeniero de Telecomunicaciones

¿Por qué no?

Históricamente el desarrollo de la educación ha ido siempre por detrás del resto de desarrollos. El proyecto One Laptop per Children (OLPC) deja atrás esta tradición y pretende dar educación de primer nivel en las escuelas del tercer mundo. ¿Podríamos objetar algo? Las unidades de tiempo se medían por eras glaciales ahora nos damos cuenta que algo como Internet e Internet móvil han revolucionado nuestro entorno en los últimos seis años. ¿Era digital?

La televisión tardó treinta y ocho años en tener sus cincuenta primeros millones de usuarios, la radio tardó trece años en alcanzar el mismo hito, Internet ha tardado sólo tres. La era digital es ya una realidad que arrastra una fuerza de mercado imparable. Las consecuencias son contundentes en la reorganización empresarial, en la desintermediación, en la apertura de mercados etc., ¿por qué no poner a la cabeza de este cambio la educación?

No muchos años atrás uno de los juegos de la infancia era «jugar a las tiendas»; a la hora de pagar se simulaba el canje ante una gran máquina registradora de la que había que tirar de una palanca. Ahora el juego es el mismo pero se juega simulando pasar el producto por delante de un escáner y se paga con tarjeta de crédito. Este cambio se ha realizado con la pedagogía paciente del anuncio, repetidora y machacona, esperando que e cale la lluvia fina. Nos ha empapado y a todos nos ha gustado mojarnos.

Antes o después, esa reorganización deberá caer sobre el mundo de la educación del acceso al conocimiento y es en este punto en el que ante un proyecto como el OLPC hay que ponerse de pie y quitarse el sombrero. Un proyecto bien liderado e impecable en la estructura de su desarrollo. La polémica sobre el software o Windows como plataforma es sólo una anécdota malintencionada. O aquellos que lo describen como «un sistema espantoso de dominación y manipulación cultural global, que oculta un gran negocio tras motivos humanitarios». Deberían sorprenderse a sí mismos ante las «contundentes» alternativas que presentan, su única credencial: la crítica.

Y por seguir en este camino hay que aplaudir igualmente a Eee PC, ya que esta competición de ofertas y de precios que empieza a aparecer, pudiera terminar beneficiando a los usuarios. El Eee PC es un nuevo modelo de portátil de la gama UMPC (ordenador personal ultra móvil) mostrado en Taipei (Taiwán), el 5 de junio de 2007, en la feria Computex, por la marca ASUS.

OLPC está bien liderado en sus dos acepciones: Por lo rebotante en la plasmación de conocimiento del medio y por el respeto que Negroponte impone a todos aquellos empresarios del mundo digital que en otros momentos han puesto en sus manos el desarrollo de alguno de los productos estrella de

sus empresas tras la quimera de la killer application o el gadget definitivo.

En palabras de Alejandro Llano: « Las cuestiones decisivas siempre se ventilan en el ámbito del conocimiento y de la libertad », Ahí es donde dispara directamente esta idea brillante. Una mejor educación para un mejor conocimiento y una mayor libertad.

Fernando Ruiz Antón

Director de Contenidos de cope.es

Fecha de creación

30/11/2007

Autor

Redacción NR

Nuevarevista.net