

# EL MUNDO DE LOS POSIBLES

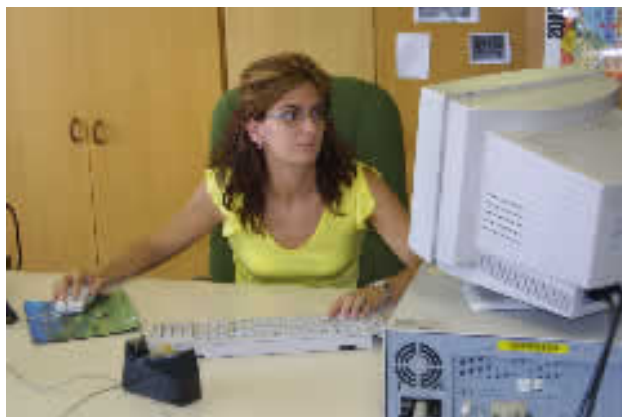
## Imagen, creatividad y educación



### Las nuevas tecnologías, recursos para la creatividad

A través del ordenador podemos procesar textos, manejar bases de datos, trabajar con imágenes y elementos sonoros, etc., mediante un sinnúmero de programas que nos ayudan en nuestras tareas cotidianas, llegando más allá de lo que supone la resolución de los retos diarios. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación abren ante nuestros ojos procesos constantes de descubrimiento, a la vez que fomentan la creatividad y el desarrollo de los individuos.

La tecnología actual, y en especial Internet, posibilita que hagamos real prácticamente todo aquello que pensamos. Podemos desde participar en un salón de "chat", bajar archivos de imágenes y música, hasta encontrar toda la información que necesitemos sobre cualquier asunto e interactuar con la virtualidad. Podemos desde rellenar un formulario para recibir una cuenta de correo electrónico, hasta diseñar nuestra propia página en Internet. Este fabuloso medio nos brinda, asimismo, la posibilidad de crear una comunidad virtual para profesionales de la educación o de cualquier otro ámbito, posibilitando a su vez un sitio constructivo e independiente que fomenta los trabajos colaborativos entre profesionales, con la intención de generar sinergias entre distintos colectivos para interactuar en foros, debates y todo tipo de conversaciones en línea.



En cualquier caso, una vez desarrolladas las herramientas tecnológicas que posibilitan todo tipo de comunicación, sólo la imaginación puede poner coto al desarrollo de sus posibilidades creativas.

La conjugación entre palabra, imagen e idea supone la posibilidad de hacer realidad de cualquier mundo posible imaginado. Esta creatividad al servicio de los mundos posibles se potencia hasta el máximo en el ámbito educativo en portales que tratan de solventar las inquietudes tanto de alumnos como de maestros y profesores.



Buen ejemplo de ello son las aplicaciones existentes en el mercado que permiten a los colegios crear su propio portal de Internet, sin necesidad de personal especializado y a bajo coste. La estandarización ha permitido el abaratamiento de costes. La idea de crear portales de Internet estandarizados, dirigidos a sectores concretos de actividad y que puedan ser personalizados por usuarios no expertos en informática supone para los centros educativos, por ejemplo, la posibilidad de autoconstruirse con bajo coste y en poco tiempo, un portal propio.



### Una red que va más allá del “e-learning”

Internet nos ha dejado ver el mundo de los posibles, borrando cualquier límite impuesto a la imaginación.

En concreto, el “e-learning”, teleformación, o aprendizaje a través de las TIC, utiliza estas nuevas herramientas como instrumentos para complementar otros modelos de enseñanza tradicional, y engloba también abundantes aprendizajes del tipo no reglado. Son numerosas las plataformas de “e-learning” (1) disponibles en el mercado, las cuales sin duda constituyen otro vasto campo para la creatividad. Muchas de ellas reproducen un escenario con las instalaciones de una escuela real: recepción, vestíbulo, aulas, sala de profesores, secretaría, biblioteca, sala de estudio, cafetería..., donde es posible conectar con otros alumnos, intercambiar correos de voz con el profesor o participar en una videoconferencia.

Y es que Internet, los sistemas audiovisuales, los nuevos instrumentos, protagonizan los nuevos métodos de enseñanza. Estas propuestas implican tanto aprender idiomas a través de la Red como acercar las obras de arte a los alumnos de Educación Infantil. Talleres de Astronomía, introducir la electrónica en Secundaria, materiales en torno a las enseñanzas musicales, el arte del dibujo o enseñar a cocinar, son una pequeña muestra de los miles de iniciativas a las que ya podemos acceder desde Internet.

La creatividad inmersa en la Red y puesta al servicio de todos los individuos supone una gran cantidad de recursos multimedia muy útiles en el aula y en gran medida aún por explotar. No obstante, algunos profesores han puesto ya en marcha en sus clases diversas experiencias de innovación educativa que abarcan desde proyectos de laboratorios escolares mediante el uso de nuevas tecnologías, a bibliotecas virtuales (2) y otras experiencias que abordan temas como el reciclaje de residuos, los conflictos en los centros docentes o la carta-vídeo como lazo y nexo de unión entre familia y escuela.



Sin embargo, habría que destacar que las cifras varían considerablemente según países, y dentro de cada Estado oscilan también según el nivel y el tipo de enseñanza de que se trate.

No en vano, el uso de la tecnología supone que el sujeto genere la conciencia de la creación de mundos posibles. Porque este es el reto de una utilización de las TIC con un horizonte de visibilidad de cara al futuro. Así, hombre y tecnología constituyen el bucle desde donde se construyen nuevas posibilidades de hacer, ser, aprender y vivir. Es más; la actividad de enseñar se concibe como el motor que impulsa al sujeto a aprender por sí mismo y el profesor, por medio del ordenador y de la tecnología, genera conflictos cognitivos a través de la simulación de elementos o situaciones problemáticas. Enseñar a aprender y aprender a enseñar es la verdadera divisa pedagógica.

Para Juan Martínez Val, profesor de Enseñanza Secundaria, “Uno de los problemas que se detectan en las aulas en relación con las nuevas tecnologías aplicadas a la Educación es que muchos alumnos, incluso de tan corta edad como 12 ó 13 años, adelantan con facilidad a algunos profesores en el uso y comprensión de Internet y otros medios electrónicos. Esto sucede, sobre todo, en el caso de los enseñantes que sólo utilizan el ordenador como si fuera una máquina de escribir algo sofisticada, en la que hacen sus apuntes y ordenan las notas”.

Dependiendo de la relación que exista entre los alumnos y el profesor puede darse el caso de que la falta de equilibrio entre los conocimientos de profesor y alumnos genere tensiones en el aula, por lo que según Martínez Val, “sólo una predisposición activa por parte del profesorado a aprender de los alumnos puede salvar una situación que, en caso contrario, tenderá a complicarse rápidamente con el paso de los días”.

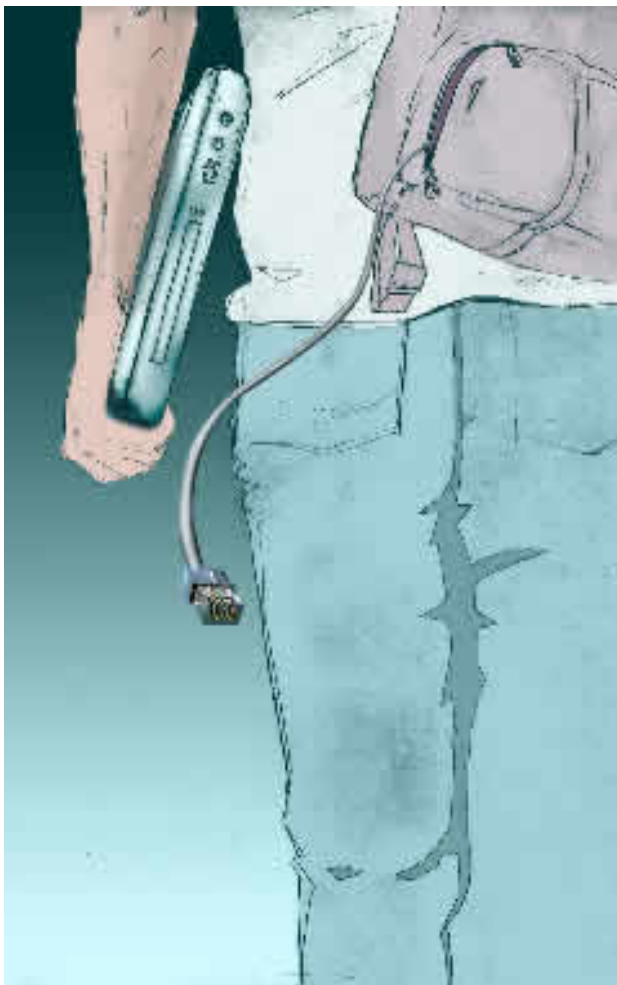
Val señala que “no hay que olvidarse de que la creatividad es una propiedad del cerebro humano y no de las herramientas que usamos ya que, en general, todos los instrumentos fabricados por el hombre son ambivalentes: pueden usarse para el bien y para el mal, a favor o en contra del desarrollo”. Por eso, para este profesor, “la ventaja que presentan las nuevas tecnologías respecto de otras herramientas anteriores es que en un tipo de personas, las más avanzadas y dinámicas, generan por sí mismas actitudes positivas y una fuerte motivación. Y es este impulso a generar cosas lo que induce a la creatividad, a hallar soluciones nuevas y más eficaces”.



Sin embargo, Martínez Val añade que “tampoco debe olvidarse que en otro tipo de personas, las más pausadas, prudentes o pegadas al terreno, que son tan necesarias socialmente como las anteriores, las nuevas tecnologías suelen ser apreciadas con recelo, disminuyendo sus capacidades creativas. El equilibrio social entre dinamismo y suelo firme no siempre es fácil de mantener”.

En lo que a educación artística se refiere, la profesora universitaria Remedios Zafra al analizar el impacto de las nuevas tecnologías, considera que: “La aportación de las TIC a la educación artística universitaria tiene una lectura metodológica pero también conceptual.

El uso instrumental de tecnologías de producción y reproducción audiovisual es hoy en día imprescindible en la preparación y desarrollo de las tareas docentes e investigadoras en esta área. Pero sin duda uno de los aportes diferenciales de la tecnología en la educación artística universitaria es su progresiva consideración temática dentro de los programas de contenido.



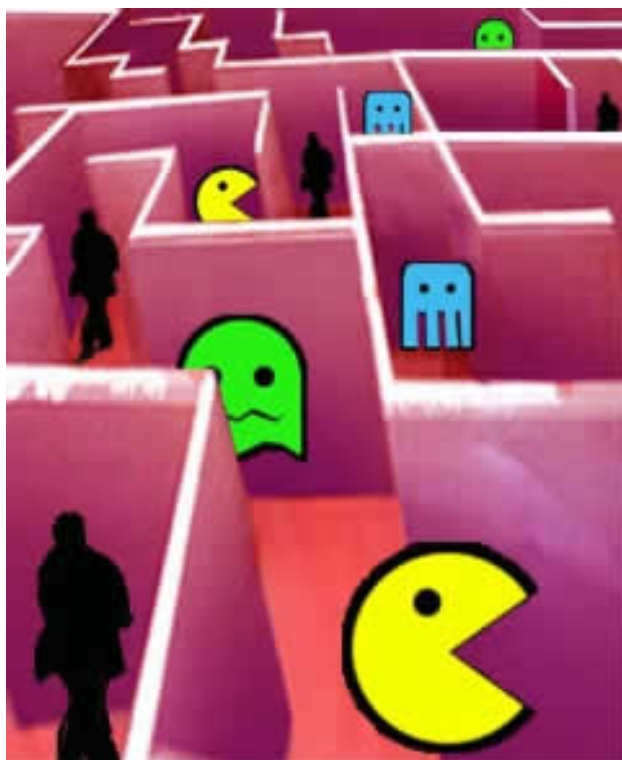
Zafra explica que “Los medios y las tecnologías condicionan la forma y la significación de las producciones artísticas contemporáneas y el conocimiento que de ellas tenemos en el seno de una cultura visual . (3) Las condiciones de la educación artística están cambiando no sólo porque la sociedad esté demandando una mayor exigencia en la formación instrumental tecnológica y, por consiguiente, una contemporaneización de los métodos educativos y de los temas de estudio, también cambia porque las tecnologías están modificando las condiciones de lo social, nuestra forma de producción, recepción y distribución del conocimiento y, de igual manera, nuestra forma de producción, recepción y distribución del arte”.



### La polémica de los videojuegos

Los videojuegos, paradigmas de creatividad, no cesan de levantar polémica.

Es verdad que a través de la Red se puede acceder fácilmente a todo tipo de juegos de azar a través de casinos, naipes, bingos, los más diversos juegos de azar, etc., y suenan voces de alarma contra los videojuegos que presentan contenidos de carácter violento, pornográfico, sectario o nocivo. Sin embargo, al lado de los inconvenientes presentan también ventajas, y una de sus bondades son las posibilidades educativas. De hecho, los expertos en TIC y profesionales de la enseñanza empiezan a recomendar su uso como herramienta didáctica . (4) Argumentan que su utilización en el aula favorece la motivación mediante el “aprendizaje encubierto”, al permitir aprender sin tener conciencia de ello. También ayudan a la adquisición de habilidades psicomotrices, a la resolución de problemas mediante la elección de estrategias y a la toma de decisiones.



Para Santiago Curella, catedrático de Enseñanza Secundaria, “en el material multimedia hay una fuente inagotable de recursos si lo sabemos gestionar correctamente. Los videojuegos agilizan los reflejos y proporcionan a los jóvenes una serie de habilidades muy importantes. La prevención que despiertan en algunos docentes no tiene otro origen, a menudo, que nuestra incapacidad para adquirir las habilidades que requiere y el temor a ser desbordados por el alumno”.

Volviendo a los inconvenientes, y en lo que a la adicción al ciberjuego se refiere, según datos ofrecidos por la Asociación Americana de Psiquiatría, la dependencia de los juegos a través de la Red se está haciendo cada vez más patente entre los estudiantes de los últimos cursos de Secundaria y los primeros de Universidad. No obstante, el hecho es que por el momento no hay ningún estudio que relacione el fracaso escolar con los juegos interactivos o de carácter virtual

Al margen de las consideraciones pedagógicas y la llamada a la ética frente al mal uso de los videojuegos, lo cierto es que la industria del software de entretenimiento maneja cifras exorbitantes en todo el mundo, que incluso han llegado a superar las de la industria cinematográfica, según la sociedad InStalt. Pero frente al abaratamiento de consolas y del hardware, los juegos en sí son cada día más caros debido a la mundialización del negocio y los gastos por investigación, desarrollo, promoción, publicidad y distribución.



### La creatividad al servicio de los mundos posibles

Pero si los videojuegos satisfacen la creatividad de productores y usuarios, hoy la Red es un punto donde confluyen sinergias y las más diversas sensibilidades. La posibilidad para un navegante medianamente entendido de crear su propia página web implica que, a través de buscadores y operadores booleanos, podamos explorar Internet hasta encontrar aquello que buscamos por más inverosímil que parezca.



La democratización del conocimiento es tal que, conectados a Internet y sin movernos del sillón en nuestra casa, podemos dar una vuelta por el globo terráqueo, visitar museos de los rincones más inhóspitos, comunicarnos con personas al otro lado del mundo, diseñar virtualmente una casa ideal, aprender distintos idiomas, etc. Incluso empiezan a aparecer programas que transforman ideas en imágenes ante el bombardeo de información que sufrimos, en parte gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, amparados en la idea de que no tenemos tiempo para leerlo todo, siendo mucho más fácil ver que leer.

Así, a través de webs como [inspiration.com](http://inspiration.com), [useit.com](http://useit.com) o [mindjet.com](http://mindjet.com), se trata de representar los procesos de pensamiento y, de esa manera, ayudar a la creación de un raciocinio. La idea de representar gráficamente lo que pensamos se basa en constatar la supremacía de la imagen. Los tópicos de “una imagen vale más que mil palabras” o “las imágenes hablan mejor que las palabras” implican la supremacía de las teorías de la percepción o de la iconicidad como base para comprender el mundo. No obstante, sea mediante elementos verbales o icónicos, el futuro nos depara sin duda grandes avances en este campo.

**Marta Serrano**