

RESET Y F5 ¿SON LAS TIC UNA NECESIDAD DE LA ESCUELA ACTUAL?

Widman Said Valbuena B.⁷⁸

RESUMEN

A partir de dos metáforas tecnológicas, RESET (reiniciar) y F5 (actualizar) se estructura la presente ponencia donde, principalmente, se aborda la problemática de la necesidad de las TIC en el contexto escolar actual. Partiendo inicialmente de una revisión teórica del concepto de necesidad, con el aporte de autores como Fresneda y Max-Neff, donde claramente se encuentra la distinción entre necesidades, satisfactores y bienes. Esta primera parte entendida metafóricamente como «reset».

Seguidamente, y por medio de un «F5» se encuentra que las tecnologías de la comunicación y la información están muy lejos de ser estrictamente necesidades y que adquieren, por el contrario, la característica de bienes culturales que pueden mediar o no la relación entre una necesidad y sus satisfactores. Para el caso de la escuela, en particular la experiencia registrada con el municipio de Castilla la Nueva, se encontró que el uso de computadores portátiles e internet responden principalmente a las necesidades de entendimiento, ocio, identidad y afecto. No quiere decir esto que su respuesta es efectiva sino que se tuvo evidencia de algún tipo de respuesta. Esto permite obtener elementos para observar el impacto de estas tecnologías en la escuela, y también para encontrar el lugar que deberían ocupar estas en el contexto escolar actual.

Palabras clave: necesidad, tecnologías de comunicación y la información, satisfactor, bien cultural.

ABSTRACT

The present speech is making from two technological metaphors, RESET and F5 (Refresh), where mainly the trouble of TIC's necessity at the present school context is exposed. Starting from a theoretic reviewing of the necessity concept with some writers contribution like Fresneda and Max Neef, where, clearly, the difference between necessities, satisfactors and possessions is founded. This first part is metaphoric understanding like RESET.

Successively, by means of F5, we find that the communication and information technologies are so far to be strictly necessities and it acquire, on the contrary, the cultural possessions characteristic that can mediate or not, the necessity and its satisfactors relation.

In the school case particularly, the registered experience with Castilla La Nueva town, we found that the laptops and internet use are giving answers to understanding, leisure, identity and affection necessities; no interpreting this like an effective answer, but it had any kind of

⁷⁸ Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas. Correos electrónicos: <Artfacto@gmail.com> y <artfactows@yahoo.es>. Ponencia «Temática: TIC, cognición, aprendizaje y currículo».

answer. This allows obtain elements to observe this technologies impact at school and to find the place that they must have in the present school context too.

Key words: necessity, communication and information technologies, satisfactor, cultural possession.

Recibido: 16 de marzo de 2009

Aceptado: 17 de abril de 2009

CONTEXTO DEL PROCESO INVESTIGATIVO

La presente reflexión parte del proceso pedagógico e investigativo desarrollado entre el 2007 y el 2008 con el municipio de Castilla la Nueva y en convenio con Computadores para Educar. Básicamente el proceso consistió en una intervención de tipo pedagógico con los maestros y estudiantes de dos instituciones, y un proceso paralelo de carácter investigativo con el fin de obtener elementos que permitiesen cualificar los procesos de aprendizaje con el uso de computadores portátiles e internet.

ALGUNOS ELEMENTOS CONCEPTUALES

Reset, ¿qué se entiende por necesidad?

Es frecuente escuchar este término en el argot popular, sin embargo, a pesar de su popularidad, también es frecuente encontrar poca claridad y precisión cuando a alguien se le pregunta por su significado. Las respuestas y usos más comunes del término se centran en la adquisición de bienes o servicios, en ese sentido es fácil encontrar, por ejemplo, que las personas asimilan una vivienda como una necesidad, o que estas mismas personas consideren necesitar educación.

Según Oscar Fresneda (1998) las necesidades son entendidas como factores constitutivos de una sociedad, es decir, las necesidades contribuyen a la formación de conjuntos sociales. También sugiere este autor que se puede entender como un requerimiento o exigencia, «falta de algo», y explica que etimológicamente significa falta del ser. A pesar de esto comenta Fresneda, que también debe ser vista como una potencia, como la capacidad para ser y hacer, y es en ese sentido que también forman parte del individuo.

Para poder entender mejor qué es una necesidad, es primordial diferenciarla del interés, pues este adquiere un carácter individual, hace referencia a impulsos particulares, mientras que la necesidad emerge en el crisol social. Se podría afirmar entonces que algunas de las necesidades parten de intereses particulares, pero en la medida en que estos intereses son aceptados por un número significativo de individuos se convierten entonces en necesidades. Sintetizando la idea de Fresneda se podría entender que la necesidad es ese conjunto de capacidades propias de un conjunto social que motivan respuestas a la problemática que nace del establecimiento de relaciones con el entorno.

Por su parte, Manfred Max-Neef (1993) elabora toda su «teoría del desarrollo a escala humana» desde la categorización de las necesidades humanas en existenciales y axiológicas, advirtiendo que la forma en que se pueden categorizar las necesidades es muy amplia, pero que para su análisis utiliza estas dos. En la primera agrupa aquellas necesidades que corresponden al plano existencial del individuo, como son: el ser, tener, hacer y estar. Y, en la segunda, aquellas que corresponden a la dimensión axiológica en la cual se desarrolla este individuo. Es así que identifica las necesidades de subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Agrega que esta categorización permite entender que una necesidad puede presentar más de un satisfactor, así como un satisfactor puede responder a más de una necesidad. Y de donde, además, se puede inferir que los satisfactores, que son en sí las respuestas a las necesidades, pueden cambiar de una persona a otra, o de una cultura a otra. Es decir, no existe una única forma de responder a una necesidad.

Además de la categorización de las necesidades, Max-Neef también presenta una interesante subdivisión de los tipos de satisfactores, la cual permite entender que no todos los satisfactores son efectivos como respuestas a las necesidades, ya que la forma en que se responde a una necesidad puede o no derivar en su real satisfacción.

Un ejemplo que ilustra esta perspectiva se puede ver en la satisfacción de la protección por medio de las armas o de una política de seguridad fundamentada en la restricción. En el primer caso, si cada persona se armara creyendo así que se está más protegido, se crearía una sensación de inseguridad en el resto de la población ya que potencialmente cualquier persona puede ser atacada por otra. En el segundo caso, una doctrina de seguridad supone un conjunto de acciones que al ser ejecutadas aniquilan a mediano plazo la posibilidad real de responder a la protección, y además sus efectos colaterales imposibilitan respuestas contundentes a necesidades como subsistencia, identidad, afecto, entendimiento, participación, y libertad. Estos tipos de satisfactores se denominan destructores.

Existen, dentro de esta categorización, otros tipos de satisfactores como los pseudo-satisfactores, los cuales por la forma en que responden a las necesidades crean una falsa sensación de satisfacción, anulando así a mediano plazo la respuesta. Como ejemplo de estos satisfactores se encuentra la limosna que pretende responder a la subsistencia pero que generalmente deriva en dependencia, o también se pueden encontrar las modas que pretenden responder a la identidad, pero que por su característica efímera produce insatisfacción en el individuo.

Otros son los satisfactores denominados inhibidores. De estos se puede decir que aunque satisfacen una necesidad, la forma en que lo hacen —generalmente la sobresatisfacen— genera la inhibición directa de respuestas a otras necesidades. De estos podemos encontrar, como ejemplo, la familia sobreprotectora o la cátedra autoritaria, ya que al intentar responder, la primera a la protección y la segunda al entendimiento, terminan inhibiendo la satisfacción en necesidades como el afecto, la participación, el ocio, la identidad, la libertad, y la creación.

Finalmente podemos encontrar los satisfactores singulares y los sinérgicos, los cuales, en principio, responden a una necesidad en particular pero se diferencian tanto de la fuente de la que provienen, como de sus efectos. Los primeros por lo general provienen de niveles institucionalizados como los programas de vivienda o proyectos educativos del estado u otras organizaciones sociales. Por su parte los segundos nacen en la acción local. Los primeros también responden, de manera neutral, a la necesidad para la cual fueron diseñados, mientras que los segundos no solo responden a esta necesidad sino además dan respuesta a otras, como ejemplo se puede encontrar la lactancia materna y los juegos didácticos, que respondiendo a la subsistencia y al ocio cada uno por su parte, terminan también respondiendo a necesidades como la protección, el afecto, la identidad, el entendimiento y, la creación, entre otras. En ese sentido se puede entonces afirmar que la vivienda no es una necesidad sino una respuesta o satisfactor. Lo mismo se puede decir de la educación, ya que esta es uno de los tantos satisfactores de necesidades como el entendimiento o la identidad. Y más allá de reconocer la educación como un satisfactor, es importante también tratar de identificar de manera local a qué tipo de satisfactor corresponde, ya que se pretendería, de forma utópica, que este satisfactor fuese de carácter sinérgico, respondiendo no sólo al entendimiento, sino también a la identidad, a la subsistencia, a la libertad, a la protección, al ocio y a otras más necesidades.

RESULTADOS

F5, ¿son las TIC en la educación un satisfactor?

Se puede deducir de lo anterior que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no son necesidades, ya que ni siquiera la misma educación lo es. Las TIC son parte de la producción cultural propia de nuestra época y característica de nuestras sociedades. En ese sentido es posible argumentar que se pueden entender más como satisfactores, por tanto, pueden ser utilizadas o no dentro de la educación escolar como elementos que permitan cualificar la respuesta que esta genera a la necesidad de entendimiento.

Como se observó no todos los satisfactores responden efectivamente a una necesidad. Es fundamental entender cómo las TIC han ayudado a dar respuesta a diferentes necesidades dentro del ámbito escolar de modo que se pueda tener un punto de giro que permita reorientar las acciones que se emprenden en la escuela cuando se pretende intervenir los procesos de esta con nuevos medios.

Para esto se tomarán elementos de la experiencia registrada en el marco del proyecto adelantado con la comunidad de la institución educativa Castilla la Nueva y la Escuela Rural Violetas del departamento del Meta (Colombia) donde se adelantó un proceso de intervención pedagógica e investigativa insertando el computador portátil e internet en el desarrollo de la dinámica escolar.

Antes de adentrarnos en una descripción del uso del portátil e internet es importante aclarar dos cosas. La primera es que dentro del cuerpo teórico del desarrollo a escala humana consolidado por Max-Neef, se entiende que los objetos y bienes desarrollados por una cultura, entre los

cuales se encuentran artefactos como el portátil e internet, son considerados medios y no satisfactores como tal. Max-Neef y compañía (1993) explican que existe una relación dialéctica entre las necesidades, los satisfactores y los bienes. Aclarando que los satisfactores en estricto sentido «no son los bienes económicos disponibles, sino que están referidos a todo aquello que, por representar formas de ser, tener, hacer y estar, contribuye a la realización de las necesidades humanas» (1993). En ese sentido los bienes son entendidos como objetos y artefactos que aumentan o merman la eficacia de un satisfactor. (Max-Neef, 1993).

Lo segundo es que tanto internet como portátil son efectivamente bienes culturales asociados a una cultura en particular y a un momento histórico igualmente particular. Por lo tanto, su condición de bienes culturales los enviste no tanto del carácter de satisfactor como sí de medio. Lo que los aleja aún más de la trillada percepción donde se entienden como necesidades «para que la educación esté a la altura del globalizado mundo actual». En ese sentido se debe entender que artefactos como el computador portátil son elementos mediadores entre necesidades y satisfactores. Por ejemplo: frente a la necesidad de entendimiento podría existir un satisfactor como la comunicación, el cual puede estar mediado por un bien como el computador. De lo cual se puede deducir que si el medio no es efectivo el satisfactor tampoco responderá de forma apropiada a la necesidad. En el ejemplo anterior si la comunicación no emerge por medio del diálogo, es decir, si el medio escogido obstruye o dificulta la característica dialógica propia de la comunicación (Cassisi, SF) difícilmente podría responder esta al entendimiento. Lo anterior puede suceder tanto por características o deficiencias técnicas como por un uso inapropiado del medio. En ese sentido cabría preguntarse, además, hasta dónde las llamadas tecnologías de la comunicación e información, son verdaderamente medios efectivos para propiciar la comunicación. Pero esto posiblemente sea semilla de un debate diferente donde conceptos como comunicación y tecnología sean el eje central. Sin ahondar entonces en estos conceptos se entienden las TIC como algunos de los bienes que asisten a los satisfactores en su propósito de responder a algunas necesidades.

Después del análisis de la información tomada en campo, se pudo observar que la comunicación y otros usos del portátil e internet, por parte de los estudiantes responden principalmente a cuatro necesidades, el ocio, el afecto, el entendimiento y la identidad.

Recordemos que Max-Neef (1993) aclara que una necesidad puede ser asistida por más de un satisfactor o que un satisfactor puede responder a más de una necesidad. Para nuestro caso la comunicación es uno de esos satisfactores que responde tanto al entendimiento, al ocio, al afecto y a la identidad, y que además combinado con otros satisfactores, como el juego, responden conjuntamente a una necesidad.

El ocio

El ocio es una de esas necesidades existenciales del ser humano que ha sido lastimosamente satanizada en nuestro contexto escolar. Del mismo modo sus satisfactores adquieren este ropaje. Dentro de los medios, y satisfactores del ocio, que adquieren fácilmente el atributo

de inadecuado se encuentran el juego, la conversación, y la música. Como lo expresan tanto estudiantes como docentes y padres:

«ellos empiezan es a ver páginas prohibidas, jugar y hacer de todo menos a lo que se refiere... cuando entran los profesores y tienen los computadores portátiles abiertos, prendidos y escuchando música a todo volumen..., se ponen es a hablar y hablar, o sea, a chatear». (Didactec 2008).

«Yo lo único que digo es que para los estudiantes, en este momento, el computador, más que una herramienta de estudio, es lo que les sirve para distraerse. El computador es para jugar, para escuchar música y para estar en el *messenger*. Para ellos el computador está muy lejos de pensar (sic) que les sirve para estudiar. O, “Bueno, sí, me sirve”, pero no para eso.» (Didactec 2008).

«Pues allá, prácticamente como no tengo puertas así... Aunque a veces ella se me va para el parque pero yo voy y le echo un vistazo. Una vez llegué y estaba chateando con otro sardino (sic) y ella ríase y hable. Pero ella no me había visto, pero cuando me vio, claro, se asustó». (Didactec 2008).

Se puede observar que los tres satisfactores están eficientemente asistidos por las tecnologías de información y la comunicación. Ya sea a través del chat, el correo, los juegos interactivos, o las descargas de música. De lo anterior se pudo comprobar que el uso más frecuente estaba orientado hacia la satisfacción del ocio por medio de la comunicación, el juego y la música, principalmente. Lo preocupante tanto para padres como para docentes además del satisfactor es la frecuencia con que se utiliza. Al respecto, una docente manifiesta lo siguiente:

«... En el caso de [la Escuela] Violetas pasó relativamente lo del Colegio [Castilla], los niños están demasiado en el cuento del computador y ellos no quieren saber de nada más. Ellos no quieren clase de educación física, no quieren recreo porque el recreo ya no es una pelota sino juegos.com Tanto así que se volvió una obsesión». (Didactec 2008).

«Estudiante 1 (Est): por un lado es bueno, y por otro lado es malo. (sic)

Investigador (Inv): tú dices que es bueno y malo, ¿por qué?

Est 1: pues bueno, porque si uno se divierte, así, pero por lo malo porque uno está más pendiente así a lo, a jugar así, pero no está pendiente del amigo. (sic)

Est 2: no, pues tampoco, tampoco porque el computador se lo llevan y uno queda peleado con la mamá, que porque uno prefiere jugar con el computador en vez de comenzar a hacerse cosquillas con la mamá o algo, o con el papá.» (Didactec 2008).

Los satisfactores del ocio suelen ser abundantes, y se potencian exponencialmente con las TIC. Sin embargo, cuando estos satisfactores se sobresatisfacen ya sea por la sobreoferta de satisfactores o por la alta frecuencia en el uso de sus medios, definitivamente se pueden considerar como inhibidores ya que obstaculizan la respuesta a otras necesidades, como la creación o el entendimiento. Recordemos que este tipo de satisfactores se caracteriza porque

generalmente están asociados a hábitos arraigados, lo que ha producido, particularmente en esta escuela, un desplazamiento de actividades que son fundamentales para responder a otras necesidades como el afecto, el entendimiento, la creación y la identidad.

El afecto

Uno de los principales satisfactores del afecto es la comunicación, ya que el expresar emociones permite responder al afecto. En ese sentido se encontró que el chat en particular se utiliza como medio en la comunicación para satisfacer esta necesidad. La siguiente conversación de una estudiante con uno de los investigadores muestra cuán importante es para los estudiantes la atención de esta necesidad y cuán efectivo es el medio, gracias a sus características.

«Investigador (Inv.): ¿Tú has chateado? ¿Por qué?

Estudiante (Est.): Sí, pero con otros computadores, cuando no tenía el mío. Pero hablando con gente de aquí mismo, del internado.

Inv.: ¿Para qué se ponen a chatear?

Est.: Porque hay cosas que uno no puede hablar personalmente, ¿si me entiende? Entonces uno por el chat, pues, no le da tanta pena, pero sí escribe las cosas que uno necesita hablar con las personas.

Inv.: ¿Como sobre qué? ¿Qué temas son los que da pena hablar así como estamos nosotros y que es mejor hablarlos por chat?

Est.: Pues, yo cómo le dijera...

Est 2.: Pues sobre el noviazgo.

Est.: Pues yo... Nunca me han escrito así cosas... Yo he escrito (sic).

Inv.: ¿Tú has escrito, qué has escrito?

Est.: Más que todo cuando estoy brava (sic) con alguien o, otra persona conmigo. Entonces ahí es donde yo le digo cosas que ¿si me entiende?, que él debería saber que yo siento de esa persona y todo». (Didactec 2008).

Este es un ejemplo de un medio efectivo (chat) que asiste a un satisfactor sinérgico (comunicación) para responder a una necesidad legítima, el afecto. Pero definitivamente el afecto no puede ser solo satisfecho a través de la comunicación, ni mucho menos si esta (la comunicación) es mediada únicamente por artefactos. Deben existir, entonces, otros satisfactores y medios para esta necesidad. Evitando de este modo que la comunicación por chat se convierta en un satisfactor inhibitorio, y como se observó anteriormente, lacere las respuestas a otras necesidades como el entendimiento, la identidad o la subsistencia. Porque no sólo de chat vive el niño.

El entendimiento

La escuela es uno de los dispositivos sociales que hemos estructurado para responder al entendimiento, no es el único ni el mejor aunque erradamente así algunos lo crean. Es así que el principal objetivo de la escuela sea servir de satisfactor al entendimiento, y puede ser pensado únicamente de esa forma, lo que proporcionaría elementos para categorizar la escuela como un satisfactor singular. Recordando que estos satisfactores se caracterizan por su respuesta neutral y particular en la atención a una necesidad, y porque generalmente se ven representados en instituciones de orden social. Sin embargo, las escuelas —y no la escuela como institución social— gracias a sus particulares dinámicas internas se convierten en satisfactores sinérgicos, ya que allí se generan espacios y acciones que ofrecen respuesta a más de una necesidad.

Cuando se decide que las tecnologías de la comunicación y la información, en particular para este caso el computador portátil y la internet, entren a ser parte del contexto y cotidianidad escolar se pretende ante todo que sirvan para asistir eficientemente el propósito particular de la escuela, es decir, que sirvan en particular para cualificar aquellos procesos que tienen como objetivo el entendimiento. No se sabe con claridad por qué razón se atribuye esta característica a estas tecnologías, ya que como aclara Javier Bustamante (1995), el computador en sus albores no tuvo un propósito de aprendizaje o enseñanza. Observa este investigador que, en particular, el computador es la metáfora materializada del control burocrático característico de la sociedad donde emergió, y de la identidad del ser humano desde entonces. Sin embargo, esto no quiere decir que no pueda ser utilizado con fines educativos, lo que no es muy claro es por qué a veces ciegamente se considera que estas tecnologías deban ser parte del contexto de la escuela. Tal vez la respuesta al anterior cuestionamiento sea de tipo cultural, ya que como otros inventos de nuestra época, y como se ha dicho anteriormente, estas tecnologías son ante todo expresiones culturales concretas. Esto podría ser suficiente argumento para insertarlas en el sistema educativo, es decir, como se presume que el computador y la internet son algo que nos identifica culturalmente, y además se supone que la educación es ese proceso de reproducción y transformación cultural, de allí se podría inferir que un dispositivo, como la escuela, diseñado con propósitos educativos debería apropiarse de estos recursos culturales en su desarrollo, ya sea como herramienta o como objeto de estudio. Igual, esto es sólo una hipótesis de otro debate que, aunque muy atrayente, no es el foco de interés por ahora.

A pesar de lo anterior también hay evidencia de que el computador e internet son utilizados como medios para responder al entendimiento ya que acciones como comunicar, estudiar, consultar, investigar, educar, y analizar son satisfactores de esta necesidad. Pero hay que tener claro de nuevo que una cosa es que el computador, junto con internet, posea el potencial para propiciar estas acciones, y otra, que efectivamente estas sean desarrolladas por los individuos con el propósito de obtener una respuesta al entendimiento. Si el medio permite desarrollar estas actividades pero la acción no se realiza, ya sea por desconocimiento o por voluntad, difícilmente se podrían esgrimir elementos a favor del uso de estos artificios con el fin de satisfacer el entendimiento.

Ya que se está hablando de tecnologías de la comunicación, es apropiado tomar este satisfactor como respuesta al entendimiento. Se parte de que si existe una buena comunicación, y por buena se entiende que la comunicación sea clara, oportuna y eficiente, existiría también una respuesta apropiada al entendimiento. Ahora bien, si la comunicación se interfiere o se degenera, la respuesta será todo lo contrario. En ese sentido sería pertinente preguntar si el computador combinado con internet es un medio efectivo para la comunicación. Lo que se debería observar es, si tanto en su *hardware* como en su *software*, estos bienes asisten a la comunicación para que sea clara, oportuna y eficiente tanto entre los individuos como en la relación individuo-artefacto.

Básicamente se pudo observar que los estudiantes entablaban dos tipos de relación que se podrían denominar comunicativas, la interacción y la interactividad. La primera entendida como la relación directa que establece un individuo con un artefacto como el computador. Y la segunda, como la relación mediada entre individuos por medio de un artefacto. (Didactec 2008).

En la primera se pudo observar que esa relación fue muy eficiente, prueba de eso es la alta frecuencia de uso y habilidad que mostraban la mayoría de estudiantes en la relación que establecían con el aparato. En ese sentido se puede afirmar que esa relación responde al entendimiento, no necesariamente apuntando a los contenidos propuestos por la escuela, a pesar de que esta habilidad desarrollada sirviese de insumo para actividades escolares como lo comenta una docente:

En este proceso, pienso que a pesar de las cosas, en un momento fui una guía para ellos y a la vez fui una estudiante, porque ellos, yo aprendí muchísimo de ellos, hay cosas que yo no sabía, los niños, algunos niños manejan muy bien los computadores, manejan muy bien el internet, y pues, obviamente uno no estaba como tan avanzado en eso, y resulto uno aprendiendo de ellos, muy rico, eso fue una interacción genial, para ellos también fue algo nuevo, entonces más que ser una docente, de pronto tradicional, el hecho de ser catedrática no se dio, no se dio, porque fue totalmente interactivo todo, los chicos estaban muy contentos y yo también aprendí de ellos... recuerdo un estudiante que siempre era muy apático al inglés y en esa actividad del blog que hicimos con los chicos de Bogotá, él era muy interesado, él quiso de todas las formas posibles trabajar la comunicación con su compañerito en Bogotá, y estaba muy motivado hacer como fuera su, su trabajo de su, del texto que tenía que enviarle a su compañero, de responderle esa carta a su compañero a través del blog. (Ibíd. 2008).

En cuanto a la segunda relación, es evidente sobre todo el uso de dispositivos informáticos como medios que permite la interacción comunicativa o interactividad, lo que no es tan evidente es que se haya utilizado con fines de aprendizaje salvo algunas experiencias de algunos docentes que utilizaron tanto el chat, el videochat, blogs y wikis para algunas actividades propias de sus clases. (Ibíd. 2008).

Pero lo más importante es reconocer el potencial que se condensa en estos aparatos para que medien entre el entendimiento y satisfactores como la comunicación, o el juego. Lo otro también es reconocer que nos falta construir el camino apropiado para que ese potencial no se diluya sino se utilice efectivamente.

La identidad

Finalmente se encontró que una de las necesidades que recibe más respuestas asistidas por nuevos medios es la identidad. Los satisfactores de esta necesidad pueden ser muchos, lo cual no significa que todos sean sinérgicos. Dentro de los satisfactores más comunes que los niños encontraron en su relación con los computadores e internet se están el juego, los símbolos, estereotipos, modas y otros. Estos satisfactores asistidos o mediados por productos informáticos como: juegos interactivos, música, imágenes, publicidad, comunidades virtuales, espacios virtuales (My space, FaceBook) y otros. Es importante reconocer que algunos de estos satisfactores inciden seriamente en la conducta del individuo, y por tanto, pueden estimular o distorsionar la constante construcción de la identidad. Un ejemplo de la importante influencia de estos satisfactores se puede observar en la siguiente descripción.

Inicialmente se pidió a los niños de primaria dibujar lo que más les gusta hacer con el computador obteniendo la siguiente respuesta.



Figura 1. ¿Qué es lo más me gusta hacer con el computador?

En una sesión diferente se pidió a otros niños interpretar esa imagen, a lo cual respondieron que:

«Es un juego que se llama, arma tu muñeca y entonces uno llega y le coloca la cabecita, la camisa, la falda, bueno todo, y el pelo, todo, los zapatos, todo eso lo tiene uno que colocar y con la amiga, la amiga tiene que estar al lado y uno viste la otra amiga, y entonces luego ella llega y al final le dice *game over* (sic) si le quedó mal y si le quedó bien le dice *felicitationshrek*, bueno algo así, *felicitationshrek* (sic), eh ganaste, algo así le dice, o de pronto le dicen, eh cien puntos o le dan el puntaje que uno ha ido (sic) y si le da más de cien entonces, pues muy bien, un duro, o muy o ganaste.» (Didactec 2008).

Es evidente que este tipo de satisfactor muestra una clara intención en el modelamiento de una conducta particular en los niños, ya que induce al individuo para que adopte un modelo que le propone el *software* y se ajuste a este. Si es así, entonces el *software* al calificar las decisiones del jugador por medio de puntos o mensajes de gratificación, influye directamente en el imaginario de identidad que está en proceso de construcción por parte del sujeto.

La misma influencia presenta la música que descargan, almacenan y escuchan, las imágenes con que se identifican, las cuales utilizan para personalizar sus computadores, y en ese sentido, responder a la identidad.

Finalmente, se puede decir que las TIC en la educación tienen propiedades camaleónicas, pues se transforman constantemente, para servir de recursos mediando entre la floreciente diversidad de satisfactores y necesidades. Pero a diferencia de algunos, quienes creen en que el fin justifica los medios, se considera que los medios pueden corromper el fin, inclusive distorsionarlo. Por tanto, es importante cultivar la crítica y la observación cuando se decida interferir la educación con estos medios de tal modo que no se sigan confundiendo con necesidades, ni mucho menos generen un manto denso que no nos permita ver las verdaderas necesidades del individuo y las potencialidades, así como el lugar que deben tener las tecnologías de la comunicación y la información en la escuela actual.

CONCLUSIONES

Como conclusión general se puede observar que las TIC en la escuela no deben ser entendidas como necesidades. Su lugar es fundamentalmente como bien cultural que, para el caso de la escuela, actúan como medios que permiten establecer la relación entre necesidades legítimas como el entendimiento o la identidad y sus satisfactores como el juego o la comunicación.

Otra importante conclusión es que la escuela desde esta perspectiva adquiere la cualidad de satisfactor sinérgico que se supone debe ser, para que atienda no solo al entendimiento sino a otras necesidades de forma paralela como la identidad, la subsistencia, el ocio.

Por último, se encuentra que las TIC en la escuela tienen un alto potencial para mediar entre las necesidades del individuo y los satisfactores de los que dispone. Este potencial es susceptible de ser estudiado para evitar que en la intervención del contexto escolar los medios distorsionen las respuestas reales a las necesidades del individuo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUSTAMANTE DONAS, Javier. El computador como metáfora de identidad y control. Quinta parte: Sociología de la tecnología. En: Sociología de la ciencia y tecnología. Concejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid. 1995.
- CASSISI, Luciano. El diseño no es comunicación. Artículo digital. En foro alfa.
- DIDACTEC, Grupo de Investigación. Proyecto para diseñar e implementar una propuesta pedagógica e investigativa para el uso de computadores portátiles e internet para el municipio de Castilla la Nueva (Meta). Informe final. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias y Educación, Especialización en Educación en Tecnología. 2008.

FRESNEDA, Oscar. Índice de la calidad de vida para Bogotá. Bogotá. 1998.

MAX-NEEF, Manfred y otros. Desarrollo a escala humana. Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones. Montevideo: Editorial Nordan-Comunidad. 1993.