



La educación de la inteligencia simbólica

Descripción

La evolución de la Sociedad de la Información hay que analizarla a través de la nueva dimensión humana, porque es lo que representa. Tanto en su invención y desarrollo como en su uso y aplicaciones. La materia tecnológica creada por el hombre y como instrumento del hombre para desarrollar el potencial humano. «El mundo de las nuevas tecnologías representa la extensión de nosotros mismos», avanzó Marshall McLuhan en 1964.

Aunque el progreso de la sociedad de la información suele medirse por índices de implantación de sus servicios, aplicaciones y productos (número de hogares con acceso a Internet, descarga de películas, comunicaciones electrónicas, weblogs, terminales móviles...) el cambio más trascendente está en el nuevo potencial de la inteligencia humana. Ya no nos comunicamos mediante información sino a través de mensajes, es decir de *paquetes de información*.

La diferencia entre procesar información o procesar los paquetes de información que son los mensajes, es la que hay entre lo simple y lo complejo, entre lo fragmentario y lo unitario, entre la parte y el todo. La información es la parte (partículas de información) y el mensaje el todo (masa de información).

En su informe de 2007 «La Sociedad de la Información en España», Telefónica catalogó hasta 27 servicios y aplicaciones que utilizamos los usuarios sólo en Internet. Que a su vez los discrimina entre «clásicos» y los de nuevo cuño (web 2.0). Doce de los cuales ya pertenecen a los nuevos servicios y aplicaciones de la web, tales como escuchar la radio por Internet, compartir visionados de vídeos y ver la televisión por Internet, o el acceso a mundos virtuales. Cuando los usuarios utilizamos este o cualquier otro conjunto de servicios y aplicaciones, estamos gestionando paquetes de información.

En términos de futuro lo de menos es que el 52% de la población española use habitualmente Internet, según las estadísticas de 2007, y que tenga mayores o menores diferencias con otros países de la UE y del resto del planeta, y lo de más es que a todos los efectos la sociedad evoluciona impulsada por estos cambios en la gestión de la información. El potencial humano aumenta por la capacidad inteligente para gestionar la simbología. La mente humana asocia ideas por lo que éstas representan. Ideas que son información. El ingeniero y científico norteamericano Vannevar Bush inspiró la arquitectura del nuevo ordenador pensando en ampliar la capacidad memorística. Describió el invento como *memex (memory expander)* en su artículo «La manera en que pensamos» publicado en el número de julio de 1945 de la revista *The Atlantic*. Bush advirtió la necesidad de desarrollar máquinas que operasen como pensaba el hombre, asociando ideas e información. Analizar y decidir

sobre lo que representa la información, y no sólo lo que son sus contenidos, hace ganar profundidad, conocimiento, capacidad de síntesis, velocidad. Da una visión global que de otra forma no se tiene, y ello revierte favorablemente en la calidad de vida.

Una visión global de los problemas permite resolverlos mejor y más rápido. O anticiparse a ellos para evitarlos. Por ejemplo, tener una línea de ADSL más veloz y con mayor capacidad de transmisión reduce los riesgos de una trombosis que puede tener consecuencias definitivas para nuestra vida. En una revisión ordinaria un oftalmólogo madrileño descubrió que su paciente estaba teniendo un proceso de trombosis, e inmediatamente adoptaron las medidas necesarias para solucionar el problema. Lo que no supieron al principio ninguno de los médicos que intervinieron y que una vez diagnosticado el problema lo resolvieron con rapidez y eficacia, y tampoco lo sabía el paciente, es que se trataba de un trombo electrónico, lo que ya se denomina e-trombo. Una trombosis originada por la tensión que puede producir el uso prolongado del ordenador. Cuando días después la compañía telefónica le llamó al usuario para hacerle una encuesta, éste se lamentó de los problemas que estaba teniendo con la línea ADSL, ya que no le aumentaban su capacidad. El cliente contó su reciente caso de e-trombo y dijo a la operadora: «¿Saben ustedes que si aumentan la velocidad y capacidad de la línea de comunicación ADSL, entre otras cosas reducen los riesgos para la salud de sus clientes?». «Informaré a la compañía, no creo que se haya pensado en esto», contestó la operadora. Debemos de suponer que opiniones como éstas contribuyeron a que fechas después la compañía decidiera aumentar sensiblemente la capacidad de sus líneas ADSL y hacer ofertas más atractivas.

Para tener una visión de conjunto de los problemas y poder resolverlos, necesitamos desarrollar el poder simbólico de la inteligencia. Una realidad global se interpreta objetivamente si sabemos lo que representa. Oímos hablar de inteligencia artificial, inteligencia emocional, inteligencia intuitiva, información inteligente... son distintas formas de abordar por separado el desarrollo de la inteligencia y de la capacidad cognitiva. Sin embargo la información y comunicación es un todo, y como tal debe medirse su impacto humano. El poder simbólico de la información actúa sobre el conjunto de nuestro sistema.

La información *per se* tiene propiedades simbólicas, ésa es su naturaleza, pero han sido las tecnologías de la información y la comunicación, las que han dado al hombre un potencial para su gestión tangible que hasta ahora no disponía. Un mensaje contiene una masa ingente de información empaquetada en forma iconográfica, cromática, interactiva, datos, signos, textos, imágenes, velocidad, movilidad, sonidos y otros muchos contenidos. Y es en la capacidad de digerir y gestionar esos mensajes donde está el mayor potencial de la inteligencia humana.

La información fragmentada da una visión limitada y lineal de la realidad. El mensaje representa un conjunto de informaciones sincronizadas que simbolizan un todo de algo. Ver volar a una mariposa nos da información de su trayecto, pero el «efecto mariposa» acuñado por Edward Lorenz en sus descubrimientos sobre la teoría del caos, ha terminado popularizándose como la realidad global en la que todo puede afectar a todo de manera significativa porque la información es un todo conectado entre sí. Es en ese campo de «visión global» que nos proporcionan los mensajes de información, donde está el mayor potencial inteligente.

En la globalización no se da el problema de si es antes el huevo o la gallina. Es el desarrollo de la información inteligente —científica y tecnológica— lo que conduce a la globalización. Sin las partes

conectadas no hay conjunto, no hay globalización.

Una de las cuestiones sociales y científicas que ha resuelto el modelo de la sociedad de la información es el de la periferia. Por definición, en un modelo global de comunicación no puede haber periferia. En una realidad de conjunto todas las partes que lo forman cuentan, y pueden progresar si operan sobre un modelo global inteligente en el que la suma de todas ellas multiplica exponencialmente su potencial. Esa fue la diferencia que dio el éxito al proyecto Aldea Digital, en comparación con otros proyectos digitales que surgieron en la misma época en diferentes autonomías españolas que quisieron hacer de los mismos un referente local y no global.

Diez años después de ponerse en marcha el proyecto Aldea Digital, sigue siendo una de las experiencias con impacto más beneficioso, a nivel social y educativo. La última imagen de Aldea Digital tuvo lugar el 24 de enero de 2008. Ese día cuatro escolares de once años de la localidad turolense de Ariño, hicieron una demostración en Berlín de cómo utilizan una pizarra electrónica para aprender y desarrollar sus estudios. La anfitriona era la canciller Angela Merkel, y con ella estaba el padre de la criatura —de la pizarra electrónica—, Bill Gates, fundador de Microsoft. Gates se manifestó orgulloso de la experiencia desarrollada en Teruel con su invención llamada Tablet PC, y destacó que es pionera en el mundo. La pizarra digital es una pizarra convertida en un ordenador, o un ordenador hecho pizarra.

¿Pero por qué Microsoft quiso y ha podido desarrollar esta experiencia pionera en Teruel? Nos tenemos que remontar al año 1997, cuando la entonces ministra de Educación y Cultura, Esperanza Aguirre, y luego el Congreso de los Diputados, dio luz verde e impulsó al proyecto Aldea Digital, que yo había creado y que se implantó primero en Teruel, y que tras el éxito inicial se extendió a 2.500 escuelas de toda España. El proyecto lo inauguró el presidente José María Aznar por videoconferencia el 30 de marzo de 1998, y ese día estábamos en Albarracín con la ministra, alumnos, profesores y patrocinadores que financiaron parte del proyecto (Telefónica, Sun Microsystems, Ibercaja, Microsoft...). Desde ese mismo momento pude corroborar la efectividad del proyecto en el conocimiento humano, porque me informaron de cómo los padres de los alumnos habían pedido en esas aldeas rurales utilizar las aulas para acceder a Internet y aprender el nuevo mundo de las comunicaciones, y los propios profesores ya habían desarrollado cursos de formación que hasta entonces no habían tenido posibilidad de hacer.

Pero lo más importante es que una comarca rural dejaba de ser periferia para integrarse en el conjunto. Esta es la máxima expresión de la globalización: que no haya periferia en términos de exclusión e inferioridad en las posibilidades de sus habitantes. Uno de los efectos positivos de este cambio es que, por razones climatológicas, los chavales de las escuelas rurales de los Montes Universales de Teruel llegaban a perder anualmente tres meses de clase, y a partir de ese momento estuvieron comunicados para impartir clases desde todos los centros, todos los días lectivos. Llegando a realizar cursos de matemáticas y de otras materias con la Bolsa de Madrid, con universidades norteamericanas, o con la NASA.

Aldea Digital ha sido —y es— un modelo de comunicación que ha hecho posible no sólo la pizarra digital de Microsoft, sino que ha sido el referente de otras muchas iniciativas y experiencias que en los últimos diez años han potenciado la capacidad educativa, social y de negocio en todas las escalas, a nivel español, europeo e internacional. Además de Microsoft, Aldea Digital ha sido un proyecto estudiado por el programa Sócrates de la Unión Europea, referente de la Organización Internacional

del Trabajo (OIT), y ha sido premiado por escuelas de negocios como el IESE. Amén de haber servido para obtener licencias de comunicación a grandes operadoras de comunicaciones. Es decir, es un modelo de comunicación inteligente que ha hecho bueno el éxito para todas las partes de la sociedad, sin exclusiones. La sociedad de la información es un modelo de valor añadido.

La evolución de la sociedad de la información hasta el día de hoy es obra de millones de personas y compañías que han invertido e impulsado esta realidad global. Pero el denominador común de todos sus principales forjadores ha sido el desarrollo de la inteligencia. «No veo ninguna razón por la cual la inteligencia no pueda ser transmitida instantáneamente mediante la electricidad», aventuró el inventor del telégrafo, Samuel Morse, en 1832. Con tal reflexión dos siglos después no le sorprendería ver cómo los últimos juegos inteligentes de la sociedad de la información, conocidos como juegos de realidad alternativa o ARG (*alternative reality gaming*), unen la realidad virtual y física para resolver problemas que concitan la participación de personas de todo el mundo y de toda condición. A la que les une el desafío de la inteligencia simbólica, lo que representan las cosas y los seres.

Las aplicaciones de la inteligencia simbólica son el modelo de comunicación que mayor desarrollo tendrá en el futuro inmediato, por su mayor capacidad para resolver problemas en todos los campos. La educación, la salud, los negocios, la gestión política o administrativa. Una persona educada en el desarrollo de la inteligencia simbólica resuelve mejor los problemas que otra que no lo está. La pérdida de memoria que afecta a enfermedades como las del alzhéimer, se superan mejor si la memoria ha sido compactada y ordenada en mensajes simbólicos. La adicción se combate con más éxito cuando el adicto utiliza mentalmente imágenes simbólicas que le producen mayor atracción que las que le han arrastrado a la adicción, en lugar de someterle a sesiones informativas de orden terapéutico que les resulta difícil de digerir.

Una de las cosas que más cuesta entender en la sociedad de la información es el ritmo, la velocidad. O lo que es lo mismo, la capacidad y el valor de la síntesis. En la sociedad de la información, la persona vive un ritmo de mensajes que cruzan y se superponen en su memoria a velocidad vertiginosa, y sin embargo las soluciones no están basadas en mensajes sino en minuciosas informaciones que son transmitidas con lentitud, fragmentada, de forma desordenada, y cuestan ser descifradas.

A lo cual se añade un problema de lógica. Si preguntamos a cien personas qué icono representa lo global, el 94% dibujarán el globo terráqueo. Es lo que han visto como identificación mayoritaria. Creen que lo global es de forma redonda. Sin embargo, lo global no tiene esa forma ni el globo terráqueo es lo más representativo. Lo global tiene más que ver con un árbol, o con un mapa de redes de información y conexiones. ¿Por qué se produce esta falsa percepción tan mayoritaria? Porque cuesta trabajo entender lo más elemental, sencillo y representativo: que lo global es lo que simboliza el conjunto.

Fecha de creación

29/10/2008

Autor

Antxon Sarasqueta