

Bienvenidos al comité de autoestima

Manuel Galván (ManiGí)

Pase lo que pase, siempre amanece.

- Mamá, ¿dónde está mi chaleco negro, el que tiene muchas bolsas?
- Lo vi tirado en tu cuarto.
- ¡NO! lo encuentro, de seguro lo echaste a lavar.
- ¿Qué te hago, si subo y lo encuentro?
- Mamá, NO estamos para bromas, esto es muy serio.
- A ver, ya subí. Calma, mijo. Mira, ahí está, en la silla, en tus narices. ¿Por qué tan nervioso?
- Hoy es jueves de reto y necesito quedar entre los primeros lugares.
- Con que llegues al rango de *habilidad aprendida* es suficiente, no siempre se puede llegar al rango de *pragmática operativa*; es solo otro jueves de reto como cada cuatrimestre de tu educación media.
- Ma, acuérdate que en el bloque de materias naturales sólo llegué a rango de *conocimientos generales* y eso me baja puntos creativos.
- Mijo, eso es lo padre de la educación de hoy, uno se va orientando según sus habilidades. Los *puntos creativos* los seguirás acumulando. Así me pasó a mí, ya al final juntas suficientes para un viaje escolar fuera del país, solo hay que tener paciencia y no tener ningún rango de *abandono*. Tu tía Yesi tuvo varios

abandonos y aun así, le alcanzaron los *puntos creativos* para su viaje escolar en el Chepe por Chihuahua, ya ves que ella prefiere el campo.

- A ver mamá, no me estás entendiendo, necesitamos los puntos hoy ya que llegamos a 800 y podemos salir mañana a ver las ballenas que migran al mar de Cortés cada 6 años. Por eso necesito tener todo listo. A ver: tableta con toda la información, el reloj lo lleva Poncho, mi *izki* con la celda solar pulida y cargada, lentes de realidad aumentada, pluma y papel. Por eso este es el chaleco perfecto, todo cabe.

Era uno de esos días esperados con sonrisa y emoción. Chepe repasaba en su cabeza las mejores rutas y las posibles alternativas de asesores que podrían necesitar. Se había entendido muy bien con un asesor de acento norteco que sabía mucho de artes y Poncho tenía a su eterna asesora, una ingeniera de cincuenta años, muy estricta, pero con grandes conocimientos. Caminaba sin ver el camino, con la vista en el infinito y su mente resolviendo problemas. Fue una piedra la que lo tropezó. Su habilidad le permitió evitar el golpe de un árbol en su rostro, pero quién iba a sospechar que esa rama, cortada hace poco, iba a romper la tableta. Él no se percató, en el acto, se llenó de orgullo por haber evitado la caída y prosiguió su andar como aquellos inocentes que aún ignoran que todo está a punto de cambiar. Llegó directo al comedor a encontrarse con su camarada de vida.

- Holi, ¿ya listo para ver ballenas?
- Camarada, todo listo. Vamos a desayunar y planeamos las estrategias.

- Tenemos que comer proteína, no quiero que perdamos mucho tiempo en la comida y no podemos tener sobremesa, como ayer que nos quedamos como 35 minutos hablando de ballenas.
- ¿Y cómo hace la ballena?
- Azzzuul (risas y risas).
- Camarada, préstame la tableta para meterle unos datos.
- ¡No puede ser! ¿Cómo se rompió? ¡Está destrozada!
- ¡Nooo, camarada! ¿Qué le pasó? Préndela a ver si solo es la pantalla. ¡Nooo! No prende.
- ¡Qué tonto! De seguro fue cuando me caí, ya valió todo.
- Yo dejé la mía en casa, y no tenemos tiempo de ir por ella.
- Que tonto, no me fijé. Mejor me hubiera roto la cara, ya todo se fastidió, adiós ballenas, adiós viaje, tanto esfuerzo.
- Calma, camarada, toma mi reloj y marca para pedir ayuda. Aprieta este botón rosa.
- (Voz cordial) Amigo, bienvenido al comité de autoestima. ¿Qué te afecta, en qué te puedo apoyar?
- No me puedes ayudar, rompí mi tableta, tenemos jueves de reto y necesitamos puntos para ver a las ballenas. ¿Tú me puedes llevar a ver a las ballenas?
- Amigo José Luís, te pongo un video de las ballenas mientras te hago una pregunta. ¿Existe alguna oportunidad de conseguir tus puntos sin la tableta?
- Sí, pero es una en un millón.

- Pues no tanto, camarada, en sí solo es indispensable en el bosque, con el reloj y los *izkis* la armamos.
- Pero en el bosque es donde tenemos más habilidades, ahí íbamos a duplicar los puntos. Nos tocaba básquetbol y tú tienes la mira chueca y terminamos sin puntos.
- Solo pasó una vez que no metí ni una, yo creo que dos, si meto.
- Necesitamos como 20 para recibir puntos de compensación.
- Amigos, no se peleen. Se tienen que salir del círculo.
- Camarada del comité Autoestima, ¿qué no es salirse de la caja?
- Amigo Alfonso, me refiero a su círculo social, veo en el expediente del amigo José Luís que tiene un buen porcentaje de *habilidades sociales*. ¿Por qué no van al área de admisiones y le piden a uno de los alumnos nuevos o de intercambio que se una a su grupo para este reto de jueves?
- Camarada del comité Autoestima, yo soy Poncho y él es Chepe, si vas a estar con nosotros este día de reto, nos tienes que llamar así. Tú serás amigo E, por aquello de la estima.
- A ver, Poncho, no podemos ir por un nuevo alumno porque aún estará en proceso de admisión y no va a tener tableta. Yo creo que si voy al comité de culpas y responsabilidades y les cuento que fue un accidente, a lo mucho me darán una plática y dos lecturas.
- Amigo José... digo, Chepe, usualmente el tiempo de trámite de ese comité es de tres horas.

- Y debemos inscribirnos en hora y media para poder ser considerados para el viaje de las ballenas. Ya todo valió, entre tu mira chueca y mi tardanza en hacer cálculos no lo vamos a lograr y ya en seis años será muy tarde para ver a esas preciosas ballenas, como las que salen en este video.
- Amigo Chepe, recuerda que el objetivo del jueves de reto es participar para mejorar tus habilidades; el sistema de puntos creativos es independiente de tu educación. ¿Qué puedes perder?
- (Tono burlón, pero con tintes de angustia) Pues ver las ballenas, amigo E.
- Camarada, no te angusties. En el peor de los casos, con la suma de *puntos creativos*, podemos ir a verlas a cualquier lugar del mundo al acabar nuestra educación media.
- No, Poncho... mi abuelo... Yo le prometí que le llevaría un video de mí haciendo lo que él siempre quiso hacer y ya no pudo hacerlo, tiene que ser hoy.
- Camarada, si es por el abuelo, no hay ni qué discutir, esta problema se tiene que solucionar.
- Amigo Poncho, hay una norma, la 1540 que dice que un alumno de nuevo ingreso puede solicitar su tableta desde que llega, así puede empezar a familiarizarse con el equipo y con las aplicaciones que necesita para comer, sacar materiales, tener asesorías y hacer sus cosas mientras hace la batería de pruebas de admisión.
- Amigo Chepe, utiliza tus habilidades sociales y convence a un nuevo alumno de que se incorpore a su equipo y así logren los puntos para el video del abuelo.

Asentaron con la cabeza. Desayunaron muy rápido, usaron el reloj para seleccionar alimentos fáciles de masticar, pero dentro de una dieta energética que recomendaba la página del comité de nutrición. Con prisa llegaron al gimnasio en donde estaban los alumnos de intercambio o nuevo ingreso realizando sus pruebas psicofisiológicas.

- Bien, camarada, aquí están. Según las reglas, debe ser cercano a nuestra edad. ¿Buscamos un deportista? o ¿checamos sus rangos para ver de dónde vienen? Pero que sea callado, no quiero alguien que hable y hable todo el tiempo y debemos dejarle claro que es solo por esta vez. ¿Pero, por dónde empezamos?
- Mis *habilidades sociales* me dicen que nos dejemos de complicaciones. (jala una silla, se sube y usando sus manos como megáfono y grita). Nos hace falta un integrante para el reto de hoy, vamos a concursar por los puntos de creatividad dobles. ¿Algún voluntario? (Silencio sepulcral en el lugar)
- No, sí, qué buenas habilidades, camarada, nomás los asustaste. Yo creo que debemos...
- Holass, yo puedo ser su nueva integrante, soy Doris.
- Holi, soy Chepe y él es Poncho, este es un reto de dobles *puntos de...*
- Eso no me importa, ¿me pueden sacar de este eterno trámite que no llega a nada? Ya me sacaron sangre y ya me cansé de contestar preguntas. Ustedes me sacan de aquí y yo les ayudo con sus puntos.
- Camarada Doris, ¿tienes tableta?
- No tengo y me la darán hasta que salga de aquí, igual que mi reloj.

- Amigo E, mándame los documentos que ella necesita para ese trámite que nos dijiste. Llévale este reloj a tu asesor y te dejarán salir con nosotros. (Doris se aleja)
- Camarada, ¿estás seguro? Como que tiene más ganas de irse que nada.
- Ella sabe que o somos nosotros, o es esperar aquí todo el día. Mira, con que no estorbe y traiga la tableta ya es ganancia.

Tras unos minutos salieron apresurados para llegar a tiempo a la inscripción. Tuvieron que pasar al comité de equipo y herramientas didácticas por la tableta. El trámite fue ágil y les dio tiempo de sacar ficha y registrarse, a pesar de que había mucha gente por los dobles puntos. Se formaron en la fila que daba a la puerta del centro y esperaron su turno.

- Oye Doris, ¿te gustan los jueves de reto?
- ¿Qué te digo Chepe? Me entretienen, pero así como que lo esté esperando con ansia, pues no. A mí me gustan más las materias de *imagen sensorial*; esto de moverse de un lugar a otro no es lo mío, pero ya me urgía salir de ese trámite. Tan fácil como pedirle a la otra escuela mis datos y listo.
- Camaradas, aprovechen el sol para cargar las baterías de los *izkis*.
- ¿*izki*?
- Camarada, es un invento que evolucionó del braille y que da estímulos eléctricos en los dedos y que tu cerebro puede leer como letras. Se llama así en honor a...

- Camarada Poncho, veo que usted es toda una biblioteca... Sé lo que es un *izki*, pero allá en mi escuela ya usamos este, el *gizki* (saca un guante de su chamarra y se lo pone).
- Wow, aquí apenas van a llegar el año que entra. ¿Pus de qué escuela vienes?
- No hagas esa cara Chepe, vengo de otra escuela pública, pero fuimos los primeros en probarlos. Este ya es un modelo viejo, pero funciona igual que los suyos, solo que en lugar de usar únicamente tres dedos, usas toda la mano.
- Camarada, está de lujo, pero a ver, el *izki* te lo pones en tres dedos y tus dedos van leyendo por medio de los piquetitos que te estimula el aparato. Si es guante, ¿cómo le hace?
- Pues igual, vas sintiendo los piquetitos y vas leyendo, pero puedes contestar de regreso. Mira, el índice y el pulgar sirven para accesar los menús y entonces tienes más información. Y pesa menos.
- Wow, en el futuro ya ni tableta ni reloj, puros guantes y así, a la moda. Bueno, a ver, son tres etapas del reto: *Personajes y contexto*, *Actividad y trabajo en equipo* y *Problemas*. ¿Cuál te gusta más Doris?
- Pues me definiendo en *Personajes y contexto*.
- No te preocupes, el chiste es juntar nuestros medianos promedios y conseguir más puntos.
- Camaradas, ya nos toca entrar en el siguiente grupo, Doris ve prendiendo tu tableta para que se vaya cargando, Chepe ponte el reloj para que se vaya sincronizando con tu *izki*.

Entraron al salón lúdico. Antes de empezar el reto, los equipos se separan y utilizan los juegos de mesa y de video, las caminadoras virtuales o los laberintos de hule espuma. La idea es desfogar angustias y tensiones. Chepe, en un videojuego de motos, pensando en la muerte de su abuelo. Poncho, dentro de una cabina de realidad virtual, jugando básquetbol. Doris, pescando patos en un túnel de viento. A los veinte minutos suenan unas trompetas de jazz como señal para finalizar el juego e integrarse a su equipo junto a la puerta. Caminaron en silencio hasta el jardín central de la escuela. El primer reto consistía en buscar información y hacer una infografía que resumiera un concepto.

- Camaradas, tenemos que decidir el tema antes de entrar a la biblioteca. Yo pienso que podemos hablar de cohetes espaciales e irnos a la segura con los *puntos base* con mapas técnicos y esas cosas. ¿Tú qué opinas, Doris?
- A mí díganme qué busco. Yo vengo solo a ayudar, es su reto (la observan con ojos de reclamo). Ok, Ok, mmmh, hagamos lo que dé más puntos.
- Chepe, acércame tu mano. Reloj, ¿qué es lo que da más puntos en esta prueba?
- (Voz robotizada) Colega alumno, si logran integrar en una infografía tres temas diferentes, se triplicarán los puntos.
- Excelente, olvida el espacio, Poncho. Para poderlos mezclar tienen que tener cosas en común. ¿Algo en común? De todos, mezclado... Doris, dime algo que te sea muy importante.
- Mi familia, pero no voy a hablar de mi familia.

- Pero puede ser el tema familia, lo podemos buscar en varias disciplinas, antropología, biología, neurociencia.
- Calma camarada Poncho, tampoco me creas una erudita en buscar cosas de neuroconductores, busquemos otro tema.
- No, no, si es buena idea, pero hay que hacerlo más práctico. En la mañana mi mamá me hablaba de la tía Yesi. ¿Qué tal que la relación del diagrama es que le preguntamos a nuestras tías?
- ¿Cómo? (Doris pone cara de angustia)
- ¡Genial Camarada! Mira, el origen de la infografía es lo que nos recomienden las tías. Yo tengo un tío que trabaja en una armadora de coches eléctricos. La tía Jesi es asesora y acompaña a las madres en sus partos humanizados. ¿Tú tienes una tía a quien le puedas hablar?
- No, nadie está accesible, nadie me quiere hablar.
- Bueno, no te enojas... Digo, yo tampoco me llevo con muchos parientes.
- Sí Camarada, aquí nada es a fuerza. Mira, qué tal que lo cambiamos a amigos que trabajen. Tendrás algún amigo que trabaje.
- Cambiemos de tema, mi asunto familiar está complicado.
- Tengo la solución, amigo E. ¿Eres una persona o un *bot*?
- Amigo Chepe, soy una persona, para los retos dobles siempre usamos personas.
- Excelente, te presento a Doris. Vas a ser su amigo por lo que resta del reto.
- ¿Qué? ¿Estás loco?

- Camarada, dijiste que tú estabas aquí para ayudar, tengo una idea fabulosa. Que cada quién le pregunte a su amigo sobre algún inventor o persona reconocida en su área de trabajo y busquemos las bibliografías.
- A ver, ¿lo único que tengo que hacer es preguntarle a este amigo E sobre su profesión y que me diga un personaje famoso y busco su bibliografía?
- Sólo eso. Claro, y el modelo de conceptos.
- Yo sugiero, chicos que mejor hagamos diagramas para que sea más rápido y acumulemos más tiempo para el siguiente reto.
- Usted si piensa, camarada. Entremos a la biblioteca y empecemos la búsqueda.
- No chicos, yo salí de un cuarto y ustedes me quieren meter a otro. Mejor cada quien lo busca por separado y lo trabajamos en línea.
- Buenísimo, apurémonos.

Chepe calculó su tiempo y aprovechó treinta minutos para hablar con su abuelo sobre héroes del pasado, allá cuando todavía había celulares. Poncho le habló a su tío, la llamada fue corta, pero el personaje famoso fue muy interesante por lo que su primera media hora se la pasó viendo videos y leyendo biografías. Doris descubrió que el amigo E era voluntario en un centro de crisis y lo que le contó, despertó su interés al conocer que había personas que de manera profesional ayudaban a otros. Usaron sus *izkis* para buscar la información y en un salón virtual juntaron las partes en un modelo tridimensional. Discutieron un poco sobre los colores. Chepe quería neón, Poncho cromo y Doris textura de plumas. Lanzaron unos dados y al final fue multicolor por niveles.

Lo presentaron con mucho tiempo de sobra, solo consiguieron puntos dobles ya que a un sinodal no le gustó la combinación de color, pero ya era un gran paso para la siguiente prueba. Su némesis: el básquetbol.

No eran buenos en el deporte, entre regulares y maletones, pero se divertían. Ya les habían enseñado la importancia del deporte para la salud y de cómo la sociedad necesita de todas las profesiones y como todas, son igual de importantes para su funcionamiento. El reto era lograr 70 puntos en canastas. Participaban en tres juegos contra otro equipo. Había canastas de dos puntos y unas de tres que nunca habían conseguido. Su poco tino les daba un promedio de 6 a 8 puntos totales y luego se iban a los tiros individuales de a un punto que les podían tomar un rato. La ventaja era que en esta ocasión jugarían tres y podrían incrementar su puntuación más rápido. Chepe había pagado el paquete de video en drones y su abuelo lo estaba viendo en vivo.

El primer juego estuvo muy cerrado, casi lo ganan pero les taparon el último tiro. Poncho había estado practicando un movimiento para meter una canasta de 3 puntos. Llevaba dos meses de videojuegos, realidades virtuales, prácticas en el parque y aún no lo dominaba. Aprovechó el descanso para hablar con el amigo E para que le diera palabras de aliento y le ayudara a convencerse de que lo podía lograr. La vida se va haciendo a partir de intentos, con aprendizajes y logros.

El segundo equipo de contrarios estaba desorganizado y falto de ganas. Doris era un poco más alta que ellos y eso les dio una ventaja. Aun así, estaban empatados. Si uno pone atención se puede dar cuenta de que la vida que la vida te presenta las oportunidades que estas buscando. Minuto final, Poncho tiene la pelota. A medio

campo, su contrincante se acerca para quitársela, en eso recuerda las palabras del amigo E: “Piensa en la meta, no pierdas tiempo pensando si lo puedes lograr”. Da dos pasos al frente, finta a la derecha, salta a la izquierda, visualiza la parábola, lanza la pelota y encesta 3 puntos. ¡Gritos, abrazos y celebraciones! Acaba el tiempo y descubren que obtienen puntos extras por ser su primera victoria.

El tercer partido siempre era contra adversarios que les llevaban 4 años. Una parte importante del jueves de reto era que practicaras habilidades a pesar de saber que ibas a perder. Jugaron bien pero perdieron mal, sin embargo lograron conseguir un par de canastas y en menos de 20 minutos ya estaban fuera de la segunda prueba. Tras un regaderazo, se reunieron en el *almuerzo de colaciones e hidratación*. Risas y recuerdos. Hicieron cuentas, tenían tiempo de sobra y solo con lograr dos grandes retos llegarían a su meta.

Mientras reposaban los alimentos fueron observando catálogos de herramientas y aparatos ingeniosos que les ayudarían en el reto del bosque. El invernadero y la zona de juego de la escuela se volvían un espacio virtual donde los alumnos tenían que superar pruebas a partir de la interacción con avatares virtuales y hologramas autónomos. Se pusieron sus lentes de realidad aumentada para poder entrar a la animación. Uno de los retos que les dio muchos puntos fue el de *química geométrica*. En un espacio virtual tenían que unir partes hasta formar la figura de un polímero complejo. Les ayudó mucho que Chepe recordara un artículo que analizaron en la clase de *materiales de construcción* sobre un plástico biodegradable flexible, pero

rígido. Con esas especificaciones pudieron lograr todas las conexiones complejas que solicitaba el reto.

La sección de puntos dobles era, *Analizando la historia*. En réplicas de pirámides mayas había que atrapar una serpiente emplumada sin lastimarla. Doris tuvo la brillante idea de diseñar una lanzas de plumas virtuales para hacer cosquillas. Imprimieron, en una impresora 3D una cuerda con poste rígido para atrapar jirafas. La estrategia: ellos le hacían cosquillas, ella la atrapaba. Pero la vida siempre fluctúa entre el ingenio y la memoria. El plan funcionaba a medias, cuando la serpiente virtual se reía, su cabeza oscilaba. Doris recordó su clase de *empatía con animales* y de manera pausada se acercó y acarició su cresta como si fuera un caballo. La serpiente emplumada virtual cerró los ojos y se dejó guiar.

En el último reto, Poncho fue seleccionado al azar para una competencia de baile. Chepe le enseñó un paso muy elemental; amigo E le dijo que los giros daban más puntos; pisó varias veces a Doris tratando de ensayar, practicaron un vals y al final le tocó salsa electrónica. Lo convencieron de divertirse y pues bailó un tipo de ballet danza interpretativa que ni puntos de compensación obtuvo. Pero ya hacía rato que habían superado los 800 puntos. Alegres y satisfechos llevaron a reciclar sus herramientas y salieron de la escuela, se abrazaron y se empezaron a despedir.

- ¿Y cómo van a hacer las ballenas?
- Azzzuul (risas y risas).
- Ya allá me explicarán ese chiste privado que llevan todo el día haciendo. Mañana nos vamos, ¿verdad?

- Sí, camarada, 7:30 am, prepara traje de baño y bronceadores.
- Excelente, ya me urge salir del orfanato.
- ¿Orfanato?
- Sí Chepe, mis papas murieron hace un mes, nadie de mi familia me quiso y llevo mucho tiempo encerrada en un lugar extraño y sin poder salir.
- Lo lamento, mi abuelo tiene programada su voluntad anticipada para el próximo viernes y todo esto es para darle imágenes en vivo antes de que se vaya a estar con sus padres.
- Camaradas, la muerte es una bestia de seis patas, pero hoy les dimos sonrisas a nuestros difuntos, donde quieran que estén.
- Una bestia con la que todos vamos a bailar... Creo que al rato hablaré con el amigo E.
- Mira Doris, mientras no sea la electrodanza del Poncho, todo va a estar bien (risas y carcajadas imitando los pasos de su amigo).
- Ya me muero por estar observando a las ballenas.
- ¿Observar? Chicos, yo me muero de ganas de nadar entre ellas.
- ¿Y si te comen?
- No importa, en la escuela ya conocí amigos que contarán mi historia.

El amanecer termina hasta que soñamos que estuvimos vivos.