

La Unicornería

En la cuarta década del siglo XXI surgió un nuevo modelo educativo para los ciudadanos en formación, así se les denomina a aquellas personas de cualquier edad que se preparan académicamente en alguna disciplina, previo a ocupar su lugar como ciudadanos económicamente productivos y cuya participación en la sociedad está determinada por el grado académico que poseen. Para lograr un grado académico es necesario superar un desafío, el cual debe contribuir con una mejora en la vida de las personas y su entorno, sobre todo en la naturaleza, ya sea para la preservación de las especies animales, vegetales o en el cuidado y aprovechamientos de los recursos.

La revolución educativa fue provocada por los Botones de Conocimiento Digital Inmediato, comúnmente llamados B-CODI, creados y fabricados por el Instituto Biotecnológico de Educación. Los B-CODI, son una mezcla de microbots orgánicos programados para modificar áreas del cerebro que guardan información, la forma de botón minúsculo permite ser fácilmente ingerido por una persona, liberando un cúmulo de conocimientos e información, ello permite al individuo dominar una disciplina de manera casi inmediata. Las ventajas son muchas, una de las principales es el ahorro de tiempo, antes las personas dedicaban varias horas al día a leer libros, asistir a clases, (presenciales o virtuales) practicar y examinarse durante al menos seis años, en cambio, con los B-CODI se logra el mismo resultado en máximo un minuto, tiempo suficiente para asimilar orgánicamente al B-CODI, sin embargo, el costo económico de cada botón es altísimo. Como cualquier modelo o tendencia educativa, tiene detractores que descalifican y se oponen al uso de los B-CODI, opinan que el conocimiento se debería conseguir con esfuerzo, por lo que critican su consumo por los niños, dado que no importa la edad, género o aptitudes

físicas del individuo, los requisitos para consumirlo son saber hablar, leer y escribir en cualquier idioma, y, obviamente pagar el precio.

Los consumidores recomiendan ingerir el botón antes de dormir, para despertar siendo la misma persona, pero con nuevas sapiencias, dado que no modifica, actitudes y valores, solo implanta nuevos conocimientos, sin embargo, en ocasiones las personas cambian después de comprobar todo el dominio de saberes que ahora poseen, genera cierta arrogancia en algunos, y en otros provoca más empatía con los demás al comprender positivamente el alcance de sus conocimientos. Por eso muchos opinan que las B-CODI cambian la actitud de las personas, pero no, es el conocimiento nuevo lo que provoca que se desarrollen actitudes o valores que ya estaban predispuestas en el individuo. Hay una anécdota muy conocida de un niño de once años al que sus abuelos le heredaron un fideicomiso para sus estudios cuando llegara a la mayoría de edad, pero sus padres optaron por comprarle un B-CODI para formarlo como un experto piloto sideral, con resultados sorprendentes que lo hicieron muy famoso por su habilidad para dirigir y operar vehículos en el espacio, pero una decepción de su primer amor provocó su ensimismamiento y posterior abandono de su carrera, y aunque hay B-CODI para provocar emociones efímeras, es una lástima que aún no hay B-CODI para olvidar sentimientos.

Algunas confederaciones de colegios y empresas promueven competencias entre los profesionales que se formaron con el método NoTrad y los que consumen B-CODI, y muchos competidores lo hacen sólo para demostrar que su método es mejor. Curiosamente, el método NoTrad fue concebido como un modelo de aprendizaje no tradicional (la enseñanza que prevaleció hasta las dos primeras décadas del siglo XXI), pero, al ser adoptado por la mayoría de las sociedades se convirtió en el modelo común y único, por ello, ahora es el “nuevo” modelo tradicional.

El modelo NoTrad basa sus estrategias de aprendizaje rizomático en el aprovechamiento de los medios tecnológicos estrechamente vinculados con el entretenimiento,

la simulación y el juego, con la enorme diversidad de temáticas, medios y formatos posibles, en ocasiones un producto es percibido por algunas personas como muy entretenido y otras opinan lo contrario, como los típicos gustos musicales o preferencias de la comida, al parecer sigue aplicando la frase de antaño “en gustos se rompen géneros”. Los ingenieros del conocimiento son expertos en transmedia, datos, bioinformación y educación, ellos son quienes construyen recursos para el aprendizaje en distintos medios, así es común encontrar lecciones de historia en canciones de diferentes ritmos que a veces pasan de moda, un ejemplo fue la segunda guerra mundial que en versión heavy metal fue un éxito en sus inicios, pero el tiempo colocó la versión jazz como la más vendida. Hay otro tipo de recursos, como los simuladores de realidad inmersiva que preparan a los futuros cirujanos para vivir la experiencia idéntica a un quirófano real, y lo mismo aplica para otras disciplinas que requieren destrezas.

La manera de examinar si un ciudadano en formación se encuentra preparado para desempeñarse como ciudadano económicamente productivo es superar un desafío vinculado con la realidad de su entorno, así, quienes están interesados en cualquier disciplina o ciencia se matriculan en una escuela que les proporciona de forma virtual la lista de desafíos que quieren resolver y que afectan al entorno al que pertenecen, por ejemplo, si a una persona le interesa el estudio de los osos polares, tendrá que matricularse en una escuela ubicada en el Ártico; o si busca ser un ciudadano económicamente productivo en el área industrial, puede matricularse en una escuela de cualquier ciudad, en ella le entregarán la lista de desafíos relacionados directamente con las problemáticas industriales de su entorno; la escuela contribuye a la resolución del problema al proporcionar recursos educativos y asesoría de otros expertos en la disciplina. Los desafíos normalmente se expresan en forma de preguntas: ¿Cómo reducir desechos tóxicos generados por la industria? ¿Cómo mejorar la calidad de vida de los trabajadores? ¿Qué se requiere para reducir el ruido ambiental? y una larga lista de problemáticas, todas vinculadas con lo que sucede en la industria, así, surgen propuestas

innovadoras que ayudan a resolver o mejorar situaciones reales, y lo único que hace falta es elegir el desafío, el ciudadano en formación abordará el problema empezando por investigar todo lo concerniente a él, de esa manera desarrolla su aprendizaje rizomático, sus habilidades investigativas y sólo toma la información que le sea útil, es decir, si elige mejorar la calidad de vida de los trabajadores de la industria, es probable que necesite estudiar temas de psicología, o de medicina, o de leyes, es su interés que determina hasta donde profundizar en una temática, de manera que así surgen los nuevos expertos en medicina del trabajo, o quienes buscan el bienestar quizás se formen como especialistas en administración del ocio y deporte. Cualquiera de las áreas elegidas desembocará en una serie de desafíos más cortos que el ciudadano en formación necesita superar. La escuela le ofrece todo el acervo de temas en diferentes soportes, como simuladores de realidad inmersiva, explicaciones teóricas en audio, en video, en lecturas digitales o en libros impresos, y también le asigna un mentor para dirigirlo, que puede ser un ciudadano económicamente productivo con mucha experiencia o recién jubilado, es una labor que todos los jubilados tienen que hacer como contribución a las generaciones de profesionales futuros: compartir su experiencia.

Es la primera competencia mundial de conocimientos oficial y global que efectuarán los gobiernos de todos los países como parte de los festejos alrededor del mundo por lograr llegar, contra todo pronóstico, al año 2050. Ya en las primeras dos décadas los expertos y científicos alrededor del planeta predecían un negro futuro para la humanidad por la sequía alarmante y la escasez de agua que asolaba a la mayoría de los países. Pero fue gracias a la reeducación de las sociedades que se logró un cambio drástico, igual de drástico que los diferentes métodos educativos aplicados de acuerdo al grado del comportamiento de las personas, así hubo quien solo requirió de formación para sensibilizar y comprender cómo sus acciones impactaban en el ambiente, o aquellos que fue necesario modificar radicalmente su comportamiento, los mismos métodos se utilizaron para formar empresas y sociedades enteras, y todo ello permitió optimizar

el uso de los recursos naturales. Quizás esto fue lo que permitió reconocer la importancia vital de la educación como medio para corregir muchos errores de la humanidad. A esta primera competencia se le denomina La Unicornería, porque de alguna manera quieren resaltar un concepto utilizado en el primer cuarto de siglo, así les llamaban a las áreas geográficas donde se ubicaban las empresas tecnológicas, y porque de ellas surgía a veces un concepto, producto o servicio maravilloso, casi mágico, que provocaba un cambio importante en la vida cotidiana.

A la mayoría de las sociedades les gustan las competencias, siguen vigentes los juegos olímpicos y los mundiales de fútbol. La tecnología y los medios de comunicación han permitido que los espectadores compren un tiempo-espacio para su receptor visual personal que les permite disfrutar del evento desde cualquier lugar y sentir que está en el estadio o lugar del evento, incluso pueden interactuar con otros asistentes virtuales.

Esta primera competencia mundial de conocimientos se hará en las disciplinas que se consideran básicas: historia, matemáticas y comunicación de textos. Está comprobado que sí se comprende los errores y aciertos de la humanidad en el pasado, el futuro se construye mejor. Un texto correctamente escrito y hablado comunica claramente las ideas que se desea que los otros comprendan, es la base de la convivencia. La comprensión del bello lenguaje matemático es el origen de la mayoría de los avances tecnológicos y un detonante para la comprensión de otras disciplinas, son muy conocidos los excelentes matemáticos que se dedican al arte. El ganador de La Unicornería debe dominar las tres disciplinas y se hará acreedor, además del reconocimiento mundial, a una estancia por un año en cualquier lugar del mundo que elija con todos los gastos incluidos para el ganador y si lo desea para dos acompañantes.

La Unicornería consta de diez bloques eliminatorios de diez participantes cada uno, se inscriben de forma virtual y anónima mediante un avatar todos aquellos que están interesados en participar después de acreditar una prueba general de conocimientos. Las pruebas se hacen en un auditorio virtual y solo se da a conocer la identidad de los participantes cuando las pruebas

eliminadoras terminan, bueno, se da a conocer la identidad de los que no ganan (no se usa el término perdedor, o cualquier palabra negativa para no afectar la autoestima del individuo, algo que en algún momento de la historia se adoptó para cualquier comunicación en medios masivos) porque el ganador de cada bloque pasa a la segunda fase en donde nuevamente hay diez participantes, quienes al concluir las pruebas son elegidos los tres puntajes más altos.

En muchos medios de comunicación se especula sobre la identidad de los participantes que continúan en la competencia, que si son de un lugar u otro, que si son niños o viejos, hombres o mujeres, incluso se hacen apuestas sobre las características del ganador. En cada eliminadora compiten diez avatares, al final de cada eliminadora la identidad de los participantes no ganadores se da a conocer públicamente y se puede ver que hay desde niños, adolescentes y personas adultas que consumieron B-CODI, o que se formaron con NoTrad. Todos ellos expresan que la experiencia de las tres pruebas es fabulosa, es realidad inmersiva, se viven momentos de la historia en el lugar y con los personajes tan reales que muchos no ganaron por la impresión de enfrentarse cara a cara con ellos en conflictos sociales o desastres naturales. No cabe duda, para continuar las pruebas se necesita además de los conocimientos un manejo total de las emociones.

En las pruebas de comunicación pueden elegir el ambiente que más les agrade, tienen que expresar la idea que se designe en la prueba en un tiempo determinado, para que sus interlocutores realicen acciones o comprendan y expliquen correctamente la información que se transmitió, en esta prueba muchos participantes se dieron cuenta del valor de los signos de puntuación, del lenguaje corporal o de la diferencia que puede hacer un signo de acentuación.

Para superar las pruebas de matemáticas, los participantes no ganadores expresaron que más que conocimientos en cálculos se requiere de la comprensión de los textos que describen el problema que se desea resolver, que es probable que se conozcan la mayoría de

los métodos de cálculo, pero si se carece de habilidades lectoras no se comprende el problema, o se comprende mal, y el resultado a veces es catastrófico.

Es la última etapa de la competencia. Los avatares que lograron llegar a esta última prueba son conocidos mundialmente: Butterfly, Pelusa, y Firo94. En el auditorio virtual se apuesta por predecir tanto el ganador como su modelo educativo, y aunque saben que los participantes no los escuchan ni los pueden ver, no pueden evitar apoyarlos con gritos o darles indicaciones sobre las respuestas correctas y enojarse cuando se equivocan. El primero en resultar no ganador es Butterfly.

En la entrevista transmitida en tiempo real, Butterfly, un agrónomo de una zona montañosa expresa su satisfacción por llegar a la última fase, aunque también lamenta no conseguir el premio. Su familia se dedicó por generaciones al cultivo de frutas y pudieron obsequiarle un B-CODI con la condición que fuera para continuar mejorando los árboles frutales, cosa que ha logrado y se atreve a afirmar que ha sido más por sus capacidades innatas que por el B-CODI. Es difícil confirmarlo.

Firo94 era de los favoritos, pero en la última prueba un pequeño error provoca su salida. Es un famoso músico de rock, aprendió en sus primeros años con el modelo NoTrad y gracias a sus ganancias en la música pudo consumir un B-CODI que le proporcionó habilidades en arte digital. Dice que no competía por el premio, lo que quería demostrar es que un músico tiene conocimientos académicos iguales o superiores que cualquier científico.

El ganador de La Unicornería es Pelusa, por quien menos apostaban. Es una mentora especializada en guiar a nuevos mentores. Explica que se formó con el método NoTrad, pero que el apoyo más significativo fueron los consejos de su abuelo, maestro de educación básica en su etapa productiva, y que la enseñanza más preciada que guarda de él son sus conversaciones enfáticas sobre conservar la calma en medio de los problemas, que fue lo que

determinó su éxito en la prueba. El entrevistador le pide a Pelusa que recomiende a la audiencia la disciplina que más le gusta, ella responde que la comunicación de textos es la primera de su lista, que las personas con las que se entabla una comunicación merecen recibir cualquier dato o información sin lugar a malos entendidos porque que una mala comunicación es el origen de todos los problemas.

FIN