

El Pasajero

“La educación no cambia al mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo”.

-Paulo Freire

Corría el año 2030 en México, un país que sufría de un fuerte rezago en materia económica, política y cultural. Los mexicanos demandaban un cambio, ya que este atraso los mantenía en desventaja con el resto de la sociedad. Aunado a eso, en el país no se lograban integrar las nuevas tecnologías que en el mundo se estaban implementando.

Muchas críticas hacia el modelo educativo se escuchaban, los eruditos sabían que ahí se encontraba la clave a muchos problemas de la sociedad. Todo comenzaba con el alto índice de deserción escolar, también mucho tenía que ver la poca o nula orientación vocacional, y los pocos que egresaban de la universidad no cumplían con las características requeridas en su ámbito laboral.

Fue un 9 de septiembre cuando todo comenzó, era casi la medianoche y un destello iluminó la oscura velada; lo que parecía ser un cometa cruzó el cielo del Pacífico hasta el Golfo. El avistamiento asombro a la población mexicana, un objeto no identificado aterrizó en la zona arqueológica de *El Tajín*, en Veracruz. Los habitantes del lugar compartieron fotos y videos de los hechos; gracias a la instantaneidad de las redes socio-digitales, la noticia se corrió por todo el país e incluso por gran parte del mundo. “*¡Los marcianos llegaron ya!*” se leía en los titulares de los periódicos locales.

Las autoridades correspondientes llegaron horas después del suceso, pero no estaban preparadas para lo que se iban a encontrar en el lugar. Lo que parecía una película de Steven Spielberg resultó realidad, un objeto de grandes dimensiones con forma esférica se impactó contra la famosa Pirámide de los Nichos, no se encontraron responsables; sin embargo, la explicación quedó en: “basura espacial”.

Poco a poco la noticia fue perdiendo revuelo, y al cabo de unos meses este hecho quedó sepultado en la memoria de los lugareños. Lo que nadie sabía es que el peculiar objeto iba tripulado por un sujeto, que en el momento del impacto, huyó en búsqueda de refugio.

Caminó por horas sin dirección; su andar se volvió lento debido a lo cansado que se sentía, pero siguió hasta encontrarse con un terreno que albergaba una granja y una pequeña casa sin señales de que estuviera habitada. Se dirigió hacia ella, donde descubrió una ventana entreabierta que le permitió ingresar al lugar; sólo pasaron algunos segundos cuando una luz se prendió en la habitación. Un niño de diez años lo miraba fijamente por su peculiar aspecto: forma humanoide, piel grisácea y escamosa, ojos alargados y completamente negros. No habían intercambiado ninguna palabra, cuando el pequeño salió corriendo hacia la habitación de sus padres.

El sujeto se quedó inmóvil, observaba las paredes y se percató que se encontraba en el cuarto del niño; un letrero con el nombre de “Antonio” colgaba sobre la cama. Toño regresó en compañía de sus padres, y ambos quedaron anonadados cuando lo vieron. Sin darle tiempo a algún grito, el sujeto se presentó como El Pasajero, *“...vengo de la galaxia Andrómeda, específicamente del planeta Grico. No tengo intención alguna de causar el mal, estoy aquí para compartirles todo lo que hemos desarrollado durante generaciones. Mi región se caracteriza por ser creadora de importantes aparatos tecnológicos, por lo que mi padre me mandó a su planeta con el propósito*

de compartir con ustedes, los humanos, las herramientas y los conocimientos necesarios para hacer un cambio benéfico en su mundo. Por este motivo, requiero de su ayuda para cumplir con esta misión”.

Los padres de Antonio se miraron extrañados por la situación, sintieron empatía y comprendieron el propósito de El Pasajero. Evaluando la propuesta, decidieron que Antonio sería el indicado para cumplir con el objetivo. Él aprendería todo lo posible y se encargaría de difundir ese conocimiento, con la única condición de que no levantaran sospechas para mantener el secreto de lo que sucedía en casa.

Con el paso del tiempo, los padres se acostumbraron a la presencia de su visitante e incluso entablaron una relación de amistad; mientras tanto, Toño aprendía en casa con las herramientas y técnicas innovadoras que le presentaba El Pasajero.

Para Antonio un día cualquiera comenzaba decidiendo qué quería aprender, podía escoger entre distintas disciplinas como matemáticas, física, lógica, literatura, entre muchas más. Después de seleccionarla, un sinfín de imágenes, videos, sonidos y simulaciones se le proyectaban en tercera dimensión a través de algo parecido a una tableta electrónica. Cada día se tomaba el tiempo para aplicar lo aprendido en alguna situación de la vida cotidiana, esto gracias a un juego de realidad virtual que funcionaba con unos lentes de contacto que le permitían explorar distintos escenarios del planeta Grico, además por medio de hologramas tenía la oportunidad de entablar conversaciones con nativos y científicos para complementar lo aprendido.

Transcurrió así lo equivalente de la educación básica hasta la media superior. Toño se inclinó por las ciencias físico-matemáticas y así, juntos desarrollaron el prototipo de un proyecto educativo que apostaba a una transformación en el desarrollo profesional de los jóvenes universitarios.

Antonio destacaba sobre los jóvenes de su generación por su facilidad de aprehensión del conocimiento, capacidad de análisis y crítica, así como su habilidad para la solución de problemas de una manera creativa y eficiente. Con todas estas características presentó su examen para la Licenciatura en Nanotecnología impartida por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y fue aceptado sin problema alguno. Días después, El Pasajero se despidió de Antonio y sus padres; la razón: la misión se había completado y Toño estaba dando sus primeros pasos hacia ese cambio que su país necesitaba.

Entre lágrimas y largos abrazos, la familia y El Pasajero se despidieron sin conocer la fecha de su próximo encuentro. *“Has sido un gran aprendiz. Tu responsabilidad y compromiso te han permitido dar grandes pasos en el manejo de las herramientas tecnológicas. Aprovecha tus habilidades para ayudar a tu nación”*, con esas palabras dijo adiós El Pasajero, confiando en el buen trabajo que había realizado en conjunto con Antonio.

Durante sus primeros semestres Toño sobresalió por su desempeño y participación en las actividades escolares. Era un chico reconocido entre sus compañeros y profesores por sus grandes aportaciones en clases. En su afán de apoyar, Antonio disponía de su tiempo para dar asesoría a aquellos que tuvieran complicaciones en alguna de sus materias, después de todo, El Pasajero le había enseñado que el conocimiento siempre debía de ser compartido; con esta ideología, desarrolló una red entre los estudiantes donde intercambiaban información novedosa respecto a la integración de la tecnología en diferentes sectores de la sociedad. Gracias a esta red, se enteró de una convocatoria que invitaba a jóvenes emprendedores a presentar un proyecto para la mejora de la educación universitaria.

Toño no lo dudó e inscribió el prototipo que había trabajado con El Pasajero, el cual fue premiado con los fondos suficientes para que lo pudiese desarrollar por completo. Este proyecto consistía en la creación de un software de simulación virtual que posiciona a un sujeto en distintos escenarios para evaluar sus habilidades, debilidades, emociones, intereses y capacidades, dentro del contexto nacional y así determinar, con ayuda de un algoritmo, en qué carrera se desarrollarían exitosamente.

Pasaron algunos años para que Antonio pudiera realizar la primer demostración de su proyecto. El gran día llegó y con la ayuda de un voluntario, que colaboró con él durante todo el proceso, hizo realidad lo que muchos creían imposible: el primer software que orientaría a los jóvenes en la más difícil decisión de su vida, la elección de carrera.

El proyecto causó tanto revuelo que sólo pasaron unos meses para que comenzara a implementarse en los centros de la Dirección General de Orientación y Atención Educativa (DGOAE) de la UNAM. La prueba consistía en tres etapas: en la primera, los alumnos llenaban un registro con sus datos personales y enlazaban sus redes socio-digitales, se analizaban principalmente estas últimas y se sacaba un perfil de sus gustos e intereses por medio del big data que arrojaban sus likes, las páginas que el usuario visitaba, sus interacciones con amigos, sus publicaciones e incluso sus conversaciones; en la segunda etapa eran citados para que hicieran uso del dispositivo de simulación, donde se enfrentaban a diversos escenarios que se proyectaban de acuerdo a su contexto y a las distintas carreras que ofrecía cada universidad; en la tercera y última etapa, se retomaban los resultados obtenidos y se emparejaban con un algoritmo que indicaba las posibles carreras según el análisis. Los resultados arrojaban diversas opciones en distintas universidades y los estudiantes elegían la universidad que se adaptara a sus

posibilidades; además, de acuerdo con su perfil socioeconómico, aparecían distintas becas que las instituciones ofrecían para apoyar a los jóvenes a continuar con sus estudios.

Se realizó un seguimiento a los jóvenes que tomaron la prueba y todos se encontraban satisfechos con su elección, declararon que el estudio los había orientado hacia la mejor decisión.

Tras estas declaraciones el proyecto se implementó de manera oficial y obligatoria a nivel nacional, así que antes de entrar a la universidad, cada estudiante se tendría que someter a esta prueba.

En la conferencia de prensa donde se dio a conocer este pronunciamiento, el presidente aprovechó la oportunidad para platicar con Antonio sobre la posibilidad de reestructurar el software y hacerlo funcional en los docentes. Toño se sintió halagado porque esta propuesta era una tarea nacional, y hasta ese momento se dió cuenta del impacto que había tenido aquel prototipo que desarrolló con la ayuda de El Pasajero.

Con respaldo de toda una nación, Antonio logró desarrollar exitosamente el software para los docentes. Años más tarde, ambos softwares funcionaban a nivel nacional y tuvieron grandes implicaciones estructurales en el ámbito educativo del país. Con alumnos seguros de su carrera y profesores apasionados, la manera de impartir clases cambió por completo en cada nivel educativo.

El objetivo era brindar a los jóvenes las herramientas necesarias para su desarrollo profesional: desde el preescolar, los niños tenían contacto con las tecnologías; en las primarias, los estudiantes aprendían nociones básicas de programación y robótica como complemento de sus materias básicas; en las secundarias, las clases eran dirigidas mediante aplicaciones que les permitían comenzar a encaminar el conocimiento hacia su área de interés en específico; en la

preparatoria, la educación vocacional era fundamental, mediante domos educativas los estudiantes conocían sobre las diversas profesiones a las que se podían dedicar en el futuro, y seguían explorando las áreas de su interés.

Poco a poco, México comenzó a destacar por tener profesionistas suficientemente preparados como para elevar el nivel de desarrollo de la nación. Los ojos del mundo voltearon a ver al sistema educativo mexicano, Antonio fue invitado a presentarse en distintos coloquios que se llevaban a cabo en universidades distinguidas como Harvard, Yale, Cambridge, entre otras; así mismo, recibió varias ofertas para colaborar en proyectos a nivel internacional.

Entre conferencias e investigaciones, la Facultad de Ingeniería de la UNAM, le hizo extensa la invitación a Toño para ser parte de “El Congreso Nacional de Tecnología y Educación”. Cientos de estudiantes se dieron cita en el auditorio “Javier Barros Sierra”, donde Antonio dio una masterclass sobre las etapas clave en la creación de su software, aprovechó para alentar a los jóvenes a innovar y emprender proyectos en pro de la nación. Antes de terminar la presentación, se dio la oportunidad de que algunos alumnos le externaran sus comentarios e inquietudes al ponente.

La primera en participar fue una chica de entre la multitud que levantó rápidamente su mano. Ella le preguntó qué o quién lo había inspirado para realizar todos sus proyectos; una serie de recuerdos nostálgicos invadió en ese momento a Antonio, quien tomó el micrófono y contestó: *“No tengo musa alguna, si a eso te refieres. Sin embargo, hay alguien detrás que me apoyó durante mi infancia y gracias a la ayuda de ese ser extraordinario hoy soy lo que soy; debo de admitir que la inteligencia de esta persona era tal, que parecía de otro planeta. Gracias a su paciencia y compromiso pude aprehender el mundo de otra manera”*.

La última participación estuvo a cargo de un joven que parecía ser de primer semestre, con entusiasmo expresó su admiración y respeto hacia la carrera profesional de Toño. Le comentó sus aspiraciones y le hizo una curiosa pregunta: “*Si pudieras ponerle un nombre a tu proyecto, ¿qué nombre sería?*”. Antonio se tomó unos segundos antes de responder, tomó el micrófono y se levantó de su asiento, suspiro y sonriendo contestó: “*El Pasajero*”.