

## Apuntes para el siglo XXI

# La Sociedad de la Información. Análisis y retos actuales

*Inmersos en una época reciente dominada por el hedonismo personalizado, la comunicación, la inmediatez y la globalización que denominamos Sociedad de la Información, el ciudadano digital, prototipo del individuo de este período, destaca por su aislamiento social, su alto conocimiento y participación de las tecnologías de la información, un inquietante nivel de sedentarismo y una sustitución creciente del mundo natural por el universo virtual.*

Actualmente estamos en el inicio de una era impredecible que algunos llaman Sociedad de la Información. Este modelo sociocultural se caracteriza por compartir la información que otros generan. La famosa predicción de los años sesenta, en la que se denominó al mundo como una aldea global, es hoy una realidad gracias a los medios de comunicación social que hacen posible la gigantesca eliminación de distancias y tiempo, haciendo la comunicación inmediata y convirtiendo al planeta en una inmensa red de comunicaciones inmediatas. El ciudadano de hoy, a tenor de los recursos y medios tecnológicos de que dispone para obtener y utilizar la información de los demás, se le denomina ciudadano digital y parece ser que será el modelo del primer tercio de esta centuria. Sin embargo, no todos los ciudadanos de este mundo son ciudadanos digitales. A pesar de la globalización, actualmente siguen existiendo grandes desigualdades sociales, educativas y económicas, por lo que no existen las mismas oportunidades ni mentalidades en el acceso a la información que la popularización y masificación de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) proporcionan. En cualquier caso, según un estudio sobre La Sociedad de la Información en España 2004, elaborado por la empresa multinacional Telefónica, un ciudadano digital forma parte de la Sociedad de la Información si es capaz de realizar las siguientes funciones:

- Establecer una comunicación electrónica.
- Buscar información en Internet.
- Visitar una página web.
- Descargar un programa.
- Dialogar y discutir a través de Internet.
- Comprar en línea ("on line").
- Acceder a medios de comunicación.
- Pagar con el móvil.
- Disponer de firma electrónica.
- Gestionar ante las administraciones públicas.

### I

La época contemporánea nace a mediados del siglo XVIII con la creación de la sociedad industrial, fundamentada en el sector secundario a través del cual se tiene acceso a los bienes producidos por otros; se inaugura la Modernidad que llega hasta el segundo tercio del siglo pasado. La postmodernidad, cimentada en el sector servicios que promueve el acceso a los servicios prestados por otros, surge en la década de los años sesenta con el fin de coexistir y relevar a la modernidad con la creación de un modelo de sociedad postmoderna con paradigmas, valores y actitudes claramente dispares. En los albores del presente siglo, y ya inmersos en esta nueva Era, surge con fuerza el modelo de la Sociedad de la Información, por la que se tiene acceso a la información generada por otros. Es un modelo que no sabemos qué nos va a deparar, aunque, de una manera silenciosa, una parte importante de la humanidad ya estamos inmersos en ella, sin saber exactamente en qué consiste esta pertenencia activa. Existe una denominada "brecha digital", que insospechadamente puede servir para ahondar el abismo existente entre los grupos socioculturales existentes o, por el contrario, se puede presentar como una ocasión (históricamente imprevista) para acortar distancias sociales, culturales e incluso económicas, entre grupos humanos y países. Nos enfrentamos a un proceso de transformación personal, colectivo e institucional, inimaginable en cualquier otra etapa de nuestra historia (por su inmediatez y profundidad) que en principio debe derivar -si somos bienintencionados y redentores del género humano- hacia la transformación en una nueva Era: la Sociedad del Saber. Como meta de una sociedad más igualitaria, solidaria, libre y equitativa, cuyo progreso se fundamente en una ética global común, en un diálogo y comprensión entre civilizaciones, en la igualdad de oportunidades para todos, en una mejor distribución de la riqueza y en la sensibilidad medioambiental con un desarrollo sostenible globalizado que aborde los problemas, desafíos y realidades humanas desde una perspectiva transnacional e intercontinental, es decir, planetaria.

En la Sociedad de la Información podemos distinguir los factores externos y contextuales que la envuelven y la hacen posible, y los factores internos que constituyen su proceso de interrelación y funcionamiento intrínseco mediante una compleja estructura que teje una enorme telaraña global. Los elementos externos conforman el entorno, que está integrado por la economía, la legislación, la cultura, la formación, la promoción o las actitudes. En los elementos internos observamos tres áreas: la de los usuarios, la de las infraestructuras y la de los contenidos; en la primera de ellas distinguimos a los ciudadanos, las empresas y asociaciones y las administraciones públicas; en la segunda, los servidores, las redes y los terminales; y en la tercera, los servicios y la infomediación con contenidos tangibles e intangibles.

Ante este panorama, ¿cómo afectan estos cambios a las distintas Instituciones que conforman nuestro entramado socio-cultural, al denominado ciudadano digital y al conjunto de valores, saberes y gustos que afectan y determinan su comportamiento cotidiano?. Una de las consecuencias más relevantes de este modelo social y virtual es que los actuales terminales soportan servicios complejos por el que distribuyen contenidos multimedia y combinan el acceso a esa información con la movilidad cotidiana. Son los contenidos los que se acercan al ciudadano mediante múltiples accesos al usuario por lo que condicionan e inciden de manera notable en sus conductas y hábitos personales. Es difícil que el ciudadano pueda resistirse ante esta invasión porque viene de la mano de una tecnología amigable que influye y se cuela de manera imperceptible en el mundo del niño, del adulto y del adulto mayor.

Independientemente de los cambios que la sociedad sufra, por encima de todo está la persona. Siempre hemos defendido un entorno social y cultural que considere y valore al individuo crítico, por encima de valores abstractos, gregarios y excluyentes; pero integrado en una sociedad progresista, respetuosa con el entorno medioambiental y equitativa entre sus miembros, que promueve políticas de desarrollo personal y facilita la igualdad de oportunidades. El individuo de la Sociedad de la Información está mediatizado por toda la avalancha de contenidos de información que le llegan constantemente por múltiples vías investidas de modernidad y que debe transformar en conocimiento para poder decidir con criterio y conquistar la persona que lleva dentro. Se advierte en este proceso de enorme individualización, la necesidad de humanizar el entorno “info” y rehumanizar a la persona. Es preciso humanizar la infofamilia, la infoescuela, la infoeducación (mediante la reconsideración del e-learning, o sea, la capacidad y autonomía para acceder eficazmente a los aprendizajes electrónicos) y, en general, la infosociedad; pero también rehumanizar al individuo para ayudarlo a ser una persona autónoma, con capacidad para desarrollar libremente un proyecto vital en armonía con el entorno y capacidad crítica para defender su individualidad y transformar en lo posible su entorno más inmediato. Éstos son algunos retos pendientes de solución que es necesario abordar para reconvertir también la actual Sociedad de la Información en una sociedad humanizada y con mejores condiciones de vida personal y colectiva que las etapas anteriores.

## II

Algunos aspectos que podemos advertir de esta nueva época de la Sociedad de la Información son los siguientes:

Desde el punto de vista general

- En esta Era, la información es una vía preeminente de relación individual, social e institucional.
- La tecnología es un elemento consustancial en nuestras vidas, que nos facilita nuestra existencia pero que nos aleja de la naturaleza.
  - La revolución informática y las tecnologías de la información y comunicación están transformando la familia, la escuela, el sector laboral, el mundo empresarial, el ocio, los espectáculos y el deporte, entre otras cosas.
  - Estamos inmersos en una época de enorme individualización que nos lleva a un proceso de personalización que provoca un cierto autismo social y una creciente dependencia de las tecnologías de la comunicación. La dependencia del individuo de la tecnología genera entre los más jóvenes nuevas adicciones que se manifiestan cada vez en edades más tempranas.
  - En un mundo que goza de grandes recursos económicos y tecnológicos (a pesar de las guerras, miserias y desigualdades existentes, nunca antes había existido un período tan próspero en la historia de la humanidad) el consumismo se ha convertido en la religión laica de nuestros días y en el eje económico fundamental de la sociedad actual.
  - En una sociedad cimentada en el individualismo hedonista, el tiempo de ocio y el consumismo como fuente de placer inmediato; el sector del ocio y el turismo es el más emergente y la primera fuente económica del mercado en el que se fundamenta la economía global.
  - La Sociedad de la información ha roto con la rigidez del punto de trabajo, ya que el potencial de los ordenadores, la versatilidad del móvil y los accesos a las conexiones permiten que el trabajador pueda desarrollar perfectamente su trabajo desde su casa u otros lugares distintos (En EE.UU. hay 30 millones de ciudadanos que trabajan desde su casa)
  - Debido a la importancia y omnipresencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los estados de ánimo, opinión y audiencias masivas son de una inmediatez decisiva, lo que determina, de hecho, la toma de decisiones de los entes dirigentes, priorizando políticas de presente más que de futuro.
  - Gracias a las tecnologías de la comunicación se acortan las distancias entre personas, territorios e instituciones; se

tiende a una fuerte urbanización de las urbes y a una concentración de la población en núcleos urbanos bien dotados de servicios, pero cada vez más alejados del entorno natural. Se construye y se vive lo local en un mundo globalizado, telecableado e interconectado

- Las nuevas tecnologías al servicio de los menores pueden provocar un uso desmesurado de los videojuegos, Internet o la utilización del móvil, que repercuten en menos horas de sueño, una reducción de la concentración escolar, mayor sedentarismo y obesidad y aislamiento social.

- Por el contrario, el buen uso de las nuevas tecnologías de la información permite vivenciar lúdicamente realidades virtuales, proporciona un acceso directo a las fuentes de información, promueve una capacidad de interconexión y de interactividad de carácter planetario, facilita un proceso de formación autodidacta, se constituye en una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico, se postula como un excelente medio para lograr el autoempleo y contribuye en la creación de una nueva generación de ciudadanos con conciencia universal.

Desde el punto de vista educativo

- La Escuela ya no tiene la exclusiva del conocimiento. La mayor parte del conocimiento se adquiere a través de los distintos medios de comunicación e información a los que tiene acceso el ciudadano en su vida diaria.

- El ordenador es uno de los símbolos referentes de nuestra época. Al principio de su existencia era un símbolo de poder; después, el signo diferencial de un experto; hoy, gracias a la cultura digital y a las características de fácil comprensión y utilización de los sistemas operativos y del software, se ha convertido en una herramienta de uso general y quasi obligatoria en el medio escolar.

- El estudiante digital es una realidad en el entorno escolar. Ante este hecho, el sistema educativo vigente, la escuela y el colectivo docente no tienen procesos pedagógicos previstos, ni recursos didácticos adecuados, ni procedimientos satisfactorios para abordar este reto académico de nuestros días.

- El proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional está cuestionado y en vías de sustitución por otros modelos, influidos sin duda por e-learning.

- La formación “on line” no presencial se ha potenciado extraordinariamente generando todo un mercado de cursos que obliga a un modelo pedagógico diferente y a una orientación y exigencia completamente distintas.

- Se ha abandonado la pedagogía del esfuerzo fundamentada en un corpus unitario de conocimiento objetivo y racional y orientada hacia la colectividad, que fue básica en el período de la Modernidad, y ha sido sustituida por una pedagogía constructivista cimentada en el relativismo cultural y construida desde la información hacia los sentimientos y orientada hacia un individualismo hedonista en un entorno globalizado.

- La Escuela de hoy está determinada y acuciada por el incremento del fenómeno de la inmigración, la multiculturalidad y las diferencias étnicas y religiosas que plantean realidades escolares distintas para las que no tenemos respuestas.

- La asignatura de Educación Física sigue siendo, en la mayoría de centros docentes, una materia maría, menospreciada por los demás colegas docentes, relegada por las direcciones de los centros, poco vivenciada por nuestros alumnos e incomprendida por los padres, ante la indiferencia social e institucional.

- Sin embargo, cada vez se ve más a la Educación Física en los foros intelectuales sobre educación general y en las recomendaciones de las instituciones internacionales, como una materia imprescindible, e incluso nuclear, para contribuir eficazmente en el abordaje de los grandes desafíos que tiene planteados la educación en la escuela de esta Era.

- En el tiempo de ocio en el seno de la escuela, las prácticas motrices espontáneas de carácter lúdico, expresivo y/o competitivo han quedado relegadas y en parte sustituidas, por iniciativa de los propios alumnos, por otros hábitos sedentarios relacionados con la tecnología que agradan más e invisten de postmodernidad.

Desde el punto de vista de la motricidad

- El dominio y el acceso de la Tecnología de la Información y la Comunicación en el entorno sociocultural facilita, directamente, el sedentarismo, e indirectamente, la obesidad entre la población infantil.

- El niño ha sustituido en gran medida el juego motriz popular y las prácticas motoras tradicionales en su tiempo libre y de ocio (patios, tiempo libre, fines de semana y vacaciones) por juegos y actividades con móviles, consolas de video, ordenador, televisión, plataformas lúdicas de carácter tecnológico (Play Station) y otros artilugios electrónicos que le atraen más y le otorgan un halo de postmodernidad y prestigio.

- Asistimos a una reducción sustancial de la motricidad cotidiana del individuo. El niño, atezado por múltiples actividades voluntarias extraescolares de carácter sedentario, no dispone del tiempo motriz diario suficiente para su desarrollo armónico físico y psíquico.

- La calle como espacio lúdico y motriz ha desaparecido prácticamente y sus horas y actividades no han sido sustituidas por otras actividades de su mismo sesgo, sino que han sido ocupadas por actividades relacionadas con las Tecnologías de la Información.

- En el ciclo vital de un individuo, el adulto dispone de mucho tiempo para ser adulto y el niño dispone de poco tiempo para ser niño. Sin embargo, en nuestra época, a menudo el niño actúa, juega y se manifiesta más como un pequeño adulto que como un niño; lo que comporta una formación infantil desnaturalizada, que conlleva ciertos desequilibrios para su formación.

- La motricidad es un medio de desarrollo fundamental para el niño. Durante los primeros doce años de vida el niño, mediante las conductas motrices, desarrolla su cuerpo, conoce el mundo que le rodea, se relaciona con los demás, descubre el mundo físico, reconoce y controla sus emociones y sentimientos, convive con sus fantasmas, mejora su autoestima y construye su identidad personal y colectiva. Cualquier alteración, insuficiencia o carencia en este sentido comporta graves problemas para su formación.

- La clase de Educación Física, dos horas a la semana, es totalmente insuficiente para proporcionar las experiencias motrices que el niño necesita para un desarrollo armónico y completo, por lo que proponemos una entusiasta labor de concienciación y mentalización en alumnos, profesores de otras materias, dirección del centro y padres, de la importancia y necesidad de la práctica motriz sistemática y diaria de nuestros niños y niñas.

- Se aprecian procesos de especialización motriz temprana del niño en detrimento de la motricidad básica y espontánea en el período de cero a doce años, que hurtan al menor de la posibilidad de un desarrollo integral y armónico de su motricidad.

- El niño participa frecuentemente en actividades extraescolares de carácter deportivo y de otras manifestaciones motrices obligado por los padres con el fin de “compensar” la falta de actividad motriz, pero asiste a esas actividades como si fueran una clase más, sin demasiado entusiasmo, lo que contrasta con la naturaleza propia del niño que, por naturaleza propia, debería anhelar la práctica motora de carácter lúdico.

- El sedentarismo rampante, la sobrealimentación y la falta de entusiasmo motriz por parte del niño y de la niña favorecen la obesidad, las enfermedades degenerativas, los desequilibrios corporales, el retraso motriz y la torpeza motora.

- En una sociedad multiétnica y multicultural, el juego, las actividades de expresión y el deporte escolar pueden constituirse en actividades muy recomendables para lograr la cohesión social y la integración cultural.

- Las prácticas en el medio natural pueden contribuir a la formación de una conciencia de conocimiento y respeto del medio ambiente y a una educación medioambiental.

- Las prácticas introyectivas contribuyen de manera eficaz al conocimiento de sí, a la aceptación de uno mismo y a la superación personal. Son fundamentales para la construcción de la personalidad desde la realidad propia aceptada.

- En cualquier caso, es preciso desarrollar, desde el principio del ciclo vital, una motricidad congruente con nuestras capacidades filogenéticas como especie, acorde a nuestras expectativas y necesidades personales y que constituye nuestra herencia más preciada y la base fundamental de nuestra existencia.

### III (Epílogo)

Inmersos en la Sociedad de la Información, hemos analizado algunas de sus características más notorias y hemos anotado aquellos elementos que la caracterizan desde el punto de vista general, educativo y motriz. Coincidimos en que estamos hablando de un período de gran cambio, por la inmediatez y profundidad de sus transformaciones, plenamente tangibles en el ciudadano y en la sociedad de hoy. Las estructuras e instituciones actuales se debaten entre la adaptación al cambio, la transformación o la desaparición. Por otra parte, podemos presentar al ciudadano digital, que posee un nivel de información y de recursos tecnológicos únicos en la historia de la humanidad, que le permite pertenecer a la generación mejor preparada de nuestra trayectoria, pero también al hombre más alejado de su propia naturaleza corporal y motriz en un contexto cada vez más virtual y menos natural.

El homo digitalis se caracteriza por su sedentarismo, promovido en parte por la revolución informática de carácter audiovisual que facilita esta conducta; muestra poco entusiasmo por la práctica motriz ya que le agradan más otras opciones lúdicas más ligadas a los nuevos entretenimientos propios de esta Era; considera el deporte praxis y otras manifestaciones motrices como simples opciones del espectro de posibilidades extraescolares; tiende a la elección de opciones motrices no deportivas en su tiempo libre, eligiendo otros modelos corporales menos exigentes y normativos pero más divertidos o personalizados; posee niveles de autoestima motriz bajos o indiferentes y presenta niveles de capacitación motriz inferiores a los de generaciones anteriores.

La motricidad, elemento común y consustancial de todos los seres humanos que componen nuestra especie, instrumento vital para el desarrollo total del niño, laboratorio de experiencias personales, medio de integración social, proceso necesario para la construcción de la identidad individual y vía de recuperación de nuestra naturaleza corporal y humana; se debe constituir como un nuevo e imprescindible humanismo pedagógico de los niños y niñas de nuestra época, que puede y debe contribuir al proceso de rehumanización del ciudadano digital.

**JAVIER OLIVERA BETRÁN**

jolivera@gencat.net