

## Knowledge Energy

Por [Alfons Cornella](#)

### Experimentar con la educación: una exigencia de los nuevos tiempos...

**En un mundo en el que todo está cambiando, y en el que el valor está en el conocimiento, la escuela se ve forzada a cambiar. Hablamos con frecuencia de cómo va a cambiar la empresa en esta nueva economía, pero ese cambio no será nada comparado con los cambios a los que se deberá enfrentar el sistema educativo.**

La verdad es que no soy un experto en la materia, aunque el hecho de haber sido alumno muchos años (lo sigo siendo), y de haber tenido ya a centenares de alumnos, creo que me da algunas pistas, no para opinar sobre el cambio del sistema educativo en sí, sino del concepto "aprendizaje".

Un par de ideas previas. Hace unos días, estando en Toledo, pasé casualmente por una sala en la que estaban preparando un pequeño congreso (jornadas técnicas). El título del mismo era, cuanto menos, incitante: "El airbag como riesgo para los primeros intervinientes en accidentes de tráfico"... Sin palabras... que haya seminarios tan precisos, sobre un tema tan concreto (no sobre accidentes, ni sobre airbags, sino sobre el riesgo para etc etc...) me parece un buen ejemplo de hacia dónde vamos: información muy especializada, dirigida a colectivos muy reducidos...

La otra idea que necesito para construir este mensaje ha aparecido hoy casualmente en el transcurso de la jornada de trabajo. Se trata del breve, pero estimulante, artículo de Jakob Nielsen, publicado a finales de 1999 ( <http://www.useit.com/papers/thinkers20century.html>), sobre los "10 mayores pensadores del siglo XX". En esta heterodoxa lista aparece en primer lugar Bugs Bunny, "por demostrar qué es posible cuando las leyes de la Física no importan", o Vannebar Bush, mente brillante que intuyó, ya en 1945, la idea del Web ( <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>), o Akira Kurosawa, "el más famoso ejemplo de pensamiento no lineal antes del surgimiento del Web"...

Que qué tiene que ver todo esto con la educación, con el aprendizaje? Pues, bien, yo veo que podemos establecer una sinapsis estimulante:

Nos equivocamos si creemos que aprendizaje significa simplemente "transmisión de conocimientos". Aprendizaje es "intercambio de estímulos de conocimiento". Lo importante no es "aprender código", sino "querer y saberlo interpretar" cuando conviene... Quizás es más relevante para el futuro la forma de transgredir intelectualmente de Bugs Bunny, o de pensar de manera alineal de Kurosawa, que la estructuración reduccionista a la que estamos acostumbrados (que Bacon, Descartes y Newton me perdonen por mi atrevimiento contra-inductivo...)

En un interesante artículo en el FastCompany de Junio 2000 ( <http://www.fastcompany.com/online/33/education.html>), se muestran cuatro experiencias de escuelas norteamericanas en las que se está repensando el proceso de aprendizaje en un sistema educativo. Algunas de las cosas que se están probando (digo bien: probando, y veremos después por qué la palabra es relevante):

1) Las tecnologías resultan útiles, pero no bastan. Son, cada vez más, "condición necesaria" para la renovación educativa, pero no son "condición suficiente". En la línea de lo que en su día bautizamos como "ecuación fundamental de la sociedad de la información" (seguiremos llamándola así porque nadie ha protestado formalmente...véase <http://www.infonomia.com/extranet/index.asp?idm=1&idrev=1&num=273>), tan importante como la infraestructura (los continentes de la información) es la infoestructura (los contenidos, y las capacidades de las personas para usarlos adecuadamente). En este sentido, las máquinas no sirven cuando el profesorado no está preparado (piénsese que en los Estados Unidos, sólo el 20% del profesorado se siente cómodo a la hora de utilizar la tecnología en el aula, <http://www.business2.com/content/magazine/ebusiness/2000/06/01/12956>). El desarrollo formativo de los docentes es crítico.

2) Los profesores no utilizarán la tecnología si no se incluye la evaluación de su uso en el sistema evaluativo general. En otras palabras, si lo que se evalúa del docente es hasta qué punto se ha cubierto un programa educativo previo (la materia "obligatoria" del curso), y cómo los alumnos pasan o no una determinada colección de exámenes (tests), muy pocos docentes se atreverán a gastar horas del curso en actividades tecnológicas "complementarias". Además de poner ordenadores en las escuelas, hay que reinventar los sistemas de medida de resultados de profesores y alumnos...

3) Más importante que enseñar conocimientos concretos, de manera lineal, sino poner a los alumnos en contextos, situaciones, que les obliguen a pensar de forma prismática... utilizando visiones distintas de un mismo fenómeno. Un ejemplo en el artículo citado: la Segunda Guerra Mundial puede explicarse a través de unas hojas en un libro de historia, o a través del cine, de una novela (de las memorias de Anna Frank, por ejemplo), de una conferencia de un anciano que vivió aquel desastre, de un cuadro, o, mejor aún, de todo ello combinado...

4) Creatividad, creatividad, creatividad... hay que estimular el pensamiento creativo, o mejor, evitar que esa creatividad que tienen los niños la vayan perdiendo de manera progresiva conforme se "educan" en la escuela. Véase un ejemplo interesante en nuestro proyecto "Pequeños Infonomistas" en <http://www.infonomia.com/desconecta/peque/>, donde unos 200 niños nos han explicado con un dibujo "qué es un ordenador"... una maravilla de colores... ideas... fantasmas... emociones...

5) La escuela debe darnos a conocer que existimos en un contexto social... qué somos "animales sociales"... puede que no aprendas nada "concreto" en la escuela, pero es imperdonable que se salga sin haber vivido que nos necesitamos mutuamente, que somos una "red social". La experiencia de la participación en un grupo de trabajo es vital...

6) Al mismo tiempo, cada individuo debe entender qué significa "tener responsabilidad", y ser capaz de actuar solo o coordinado con otros. Somos sociales, pero somos "individuos" sociales... Anular la individualidad por la razón del colectivo es quemar las velas del barco en plena travesía...

7) La motivación del "dipolo" alumno-docente es el aceite de todo lo anterior... El docente debe "convencer", seguramente a través de su experiencia vital ("cómo siento lo que os explico...", conocimiento tácito, no explícito) de por qué aquello que explica merece ser escuchado, primero, y aprendido, quizás, después... Mejor aún, debe transmitir de manera pasional por qué dedicar tiempo a aquello "tiene un sentido". La educación, opino, tendrá cada vez más de aportación de herramientas para el planteamiento correcto de problemas, y para la localización de la información para resolverlo, qué de solución pasiva de los mismos. Habrá "educación" si hay "implicación" (engagement) intelectual de ambos agentes, alumno y docente.

En fin, muchas más cosas...

Pero todo ello será imposible si no permitimos a los docentes experimentar con el sistema... Qué

paradoja que, en esta "economía del experimento", la educación esté tan reglada... tan pautada, tan carente de libertad para quién enseña... Dejémosles a quienes trabajan todo el día en el tema, que prueben nuevas opciones...

Más oxígeno para los docentes, y, correlativamente, más compensación, económica y moral... Sin ellos, no hay futuro...

Alfons Cornella, Infonomia.com, Barcelona, <http://www.infonomia.com>

Mensajes anteriores en: <http://www.infonomia.com/extranet/archivo/>

Altas y bajas en suscripción: <http://www.infonomia.com/suscripciones>

05/07/2000, 23:30 h

Puedes encontrar este artículo en:

<http://www.infonomia.com/extranet/index.asp?idm=1&idrev=1&num=525>

© Zero Factory, S.L., 2000-2002

**Zero Factory S.L. se reserva todos los derechos de explotación. Edición para uso personal. Queda prohibida la redistribución, copia o cesión, total o parcial, de la información contenida en este mensaje, incluyendo; textos, diseño gráfico, imágenes, índices y código fuente en lenguaje HTML, JavaScript, u otros análogos o similares. La contravención de esta nota de copyright puede comportar la aplicación de las sanciones establecidas en el Código Penal, la Ley de Propiedad Intelectual, la Ley de Marcas y la Ley de Competencia desleal.**