



Aprender en lugar de enseñar

Hernán López

Business Area Manager en Phoenix Contact
hlopez@phoenixcontact.com

Se supone que la enseñanza y el aprendizaje están ligadas por una relación de causa y efecto. De hecho, así es como ha venido sucediendo en los últimos siglos. Esta forma de transferir información y de enseñar para que pueda darse el aprendizaje no es suficiente, como señalaron Thomas y Seely Brown (2011), para seguir el ritmo de aceleración de cambios de hoy en día. Necesitamos movernos de esa forma de enseñanza hacia un nuevo modelo centrado en el proceso de aprendizaje. Otra razón para esta necesidad es que ese viejo modelo de enseñanza desaprovecha la posibilidad de beneficiarse del efecto comunitario, el cual será desarrollado en los párrafos que siguen.

Lo más importante es hacer, practicar y resolver ejercicios abarcativos lo más parecidos posible a la vida real, y tener al docente y a los compañeros cerca para que puedan ayudar.

Centrarse en el aprendizaje como alternativa de enseñanza no significa reemplazar los parámetros educativos tradicionales, sino reforzarlos utilizando las herramientas digitales a las que se tenga acceso. Oppenheimer (2014) explica que preguntarnos a nosotros mismos cómo solucionar el problema de las escuelas desactualizadas limitaría nuestro pensamiento solamente a cómo remendar nuestro sistema escolar, pero que como alternativa podemos

preguntarnos a nosotros mismos cómo educar mejor a nuestros jóvenes y futuros profesionales, lo cual nos conduce a soluciones más creativas.

La enseñanza en el aula, así como a través de videos online u otros medios similares, son la parte menos importante del proceso de aprendizaje. Lo más importante es hacer, practicar y resolver ejercicios abarcativos lo más parecidos posible a la vida real, y tener al docente y a los compañeros cerca para que puedan ayudar. Thomas y Seely Brown (2011) explican que en el viejo modelo de enseñanza, el entorno es la cultura misma, pero el efecto comunidad deja que la cultura emerja del entorno y crezca en él. Se puede reemplazar el aula por este entorno de aprendizaje conceptual. Los medios digitales proveen el acceso a la información y la oportunidad de aprender de otros; infravalorados por muchas escuelas e instituciones, sin embargo se destacan desde un punto de vista comunitario.

Que los medios digitales permitan que fluya la información significa que no es la tecnología en sí misma la que habilita los cambios necesarios. Oppenheimer (2014) dice que el mundo ya tuvo radio, TV, internet, incluso grabadora de cassettes. El problema con tales innovaciones disruptivas es que se limitan a la transmisión de información, pero fallan a la hora de facilitar las interacciones en la comunidad. Seguían focalizándose en la enseñanza, antes que en el aprendizaje.

Nuestro sistema educativo actual y antiguo a la vez, con muchos estudiantes sentados en fila escuchando las lecciones de un docente, divididos por materias que se pide explícitamente que memoricen cada uno por su cuenta sin relacionarse como entre sí, no permite que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico. Estas

materias organizadas en módulos no permiten que los jóvenes desarrollen sus propias ideas, según Oppenheimer (2014). Es claro que esto no es efectivo, sobre todo para nuestra economía de innovación presente y futura. Las necesidades educativas de hoy en día están relacionadas con alentar la creatividad, generar espacios de debate y capacidad para resolver problemas. En resumen, inspirar a los jóvenes y tener entornos de aprendizaje que favorezcan la emergencia de comunidades. Thomas y Seely Brown (2011) ofrecen un hermoso corolario cuando explican que si personas diferentes atienden la misma clase, entonces aprenderían cosas diferentes. Esta forma de enseñar descripta más arriba, y bien conocida, simplemente no puede lidiar con eso, de modo que básicamente es atacada en sus propias raíces: elimina la imaginación de los estudiantes. Se necesitan algunos límites como medio para el crecimiento, pero la imaginación y la pasión también deben ser consideradas. Si se les permite usar la imaginación, en un entorno que alienta el aprendizaje, la pasión surgirá y los estudiantes buscarán los problemas más difíciles y trabajarán duro, en comunidad, para resolverlos.

En muchos casos, no es tan importante la respuesta como sí lo es la pregunta. Más y mejores preguntas conducirían a los estudiantes y futuras profesionales a encontrar más y mejores soluciones creativas a problemas reales.

Otra cuestión importante es la forma en que hoy en día los estudiantes prueban cuán bien han aprendido la información que un docente les transfirió. Son evaluados acerca de cuánto memorizaron para pasar un examen, en lugar de focalizar en lo que no aprendieron. Pero incluso más importante es que obtener una buena calificación no prueba

del todo que el o la estudiante sabe cómo aplicar ese conocimiento en situaciones de la vida real. En muchos casos, no es tan importante la respuesta como sí lo es la pregunta. Más y mejores preguntas conducirían a los estudiantes y futuras profesionales a encontrar más y mejores soluciones creativas a problemas reales.

La asociación entre el ámbito académico y el industrial es ganar-ganar y un proceso sinérgico que colabora con todas las cuestiones tratadas más arriba. Dado el amplio rango de problemas actuales, es importante que los estudiantes usen su imaginación y encuentren las mejores soluciones y las más abarcativas; que los académicos trabajen con equipamiento real, en general de difícil acceso. También por la economía, las corporaciones y las industrias, incorporar más innovadores, emprendedores e ingenieros para dar entrada a la ya necesaria transferencia de tecnología que resultará en procesos industriales más eficientes.

En la búsqueda de mejores formas de educar a nuestros jóvenes y futuras profesionales, es importante focalizar en el proceso de aprendizaje, dejar y hasta alentar que las comunidades emerjan, valerse de las herramientas digitales para acceder y compartir información, interconectar las clases para resolver problemas de la vida real de forma abarcativa, además de la asociación entre los ámbitos académico e industrial. La imaginación y la pasión llegarán y los jóvenes tendrán las herramientas para enfrentar de mejor manera la economía de la innovación, tanto ahora como en el futuro. ●

Referencias

- [1] Oppenheimer, A. (2014). ¡Crear o morir!, Debate, Buenos Aires.
- [2] Thomas, D. y Seely Brown J. (2011). A new culture of learning, CreateSpace Independent Publishing Platform.