

CONCLUSIONES EVENTO PRESENCIAL

Santiago, Chile, 1º de Febrero de 2013

Programa Santiago, Chile

Con la asistencia de más de 80 docentes de diferentes colegios del país, personas del mundo educativo y otros profesionales, Fundación Telefónica dio inicio al evento presencial con la ponencia de Roger Schank.

El evento en Chile partió con las conclusiones del EIE 2013 México, a cargo de *Javier Nadal*, *Vicepresidente Ejecutivo de Fundación Telefónica España*. Luego se presentó el video de Roger Schank, con la ponencia: ***"El aprendizaje no ha cambiado, entonces ¿Por qué debería cambiar la enseñanza?"***.

A continuación y derivado de los planteamientos de *Roger Schank*, se presentó al experto nacional **Sergio Salamó Asenjo**, Dr.(c) en Artes Visuales y Educación, que trabaja actualmente como Coordinador Regional de Educación y Tecnologías en la Secretaría Regional Ministerial de Educación de la V Región, y como profesor en la Universidad Mayor y en la P. Univ. Católica de Santiago. El Dr. Salamó expuso el tema: **'Desafíos de la institución escolar ante la Cultura Digital'**, *Una reflexión a partir de la "Crisis escolar" y las ideas de Roger Schank*, participando de forma activa con los docentes asistentes.

Conexión con México

Se hace la presentación de las conclusiones de Roger Schank, en que nos plantea varios temas a discutir.

Si el aprendizaje no ha cambiado en un millón de años, y sigue siendo el mismo desde el punto de vista fisiológico, entonces cómo cambiaremos ahora. Los niños aprenden de sus madres, ellas les hablan y corrige si se equivocan. Los niños aprenden lo que los padres le transmiten, es una modalidad de aprendizaje natural que se repite, por lo tanto habría que enseñar a los padres, ya que el ciclo educativo parte desde la relación con los padres. Y eso es lo que está mal con la educación, es que los padres no quieren un cambio, quieren lo tradicional y que sus hijos aprendan lo mismo que ellos aprendieron.

Si los aprendizajes son los mismos de siempre, lo único que ha cambiado es la tecnología. Ahora el uso de las computadoras está mal utilizado ya que se siguen haciendo cosas que se pueden hacer sin la computadora. Los niños siguen memorizando materias para dar pruebas, pero que en el futuro no necesitaran para nada.

El aprendizaje se da hablando con las personas, intercambiando ideas, compartiendo. Las conferencias tampoco funcionan, ya que nadie puede retener toda la información. Lo mismo pasa en una sala de clases, no funciona porque es antinatural, pretender tener a todos los niños sentados, controlar la disciplina se hace muy difícil.

Lo natural es aprender fuera de la escuela, ya que es voluntario, uno aprende lo que quiere aprender, está impulsado por metas, por intereses personales y depende del fracaso, se aprende repitiendo una y otra vez, es divertido. Lo escolar es involuntario, nadie quiere estar ahí, con materias que nadie se propone, no es divertido.

Por lo tanto para aprender lo primero que necesitamos es tener una meta, una expectativa y proponerme conseguir esa meta. Luego creamos un plan, el plan falla, entonces recorro al padre o al profesor, quienes nos guían en corregir lo malo. Para finalizar, cambio el plan mejorándolo, lo pongo en práctica una vez más, y así una y otra vez hasta que mi plan funcione. Eso es aprender del fracaso.

Otro tema importante, es que los gobiernos no deberían dedicarse a la educación, ya que los planes de currículo de gobierno están a un paso de la estupidez, porque no quieren hacer reformas. Desde siempre han manipulado la educación, para tratar de moldear a los niños según sus normas, por eso no deberían estar a cargo de ella.

En el aprendizaje real, si uno quisiera aprender a ocupar un rifle, entonces hay que disparar, si queremos aprender a llevarnos con el sexo opuesto, entonces hay que sentarse a conversar. Así mismo los médicos, aprenden con los pacientes. Nada sucede leyendo un manual, hay que hacer lo que uno quiere aprender.

Por ejemplo, en educación en línea por internet, el rol del maestro es terrible, porque lo deja fuera de la interacción con el alumno. Debería convertirse en un guía en la enseñanza, no tratar de enseñar, si no ser un mentor, un guía cuando se necesita. El mentor no es impulsado para enseñar si no que es impulsado cuando alguien quiere aprender. El futuro de los docentes está en ser mentor.

En el siglo pasado el plan era moldear a los niños como productos, las escuelas debían tener el poder de abstraer del mundo exterior, en lugares oscuros, feos, sin ventanas. Se adiestraba a personas para trabajar en industrias y fábricas. Aunque eso ya no es así, aún seguimos teniendo el mismo modelo.

Contrastando con lo anterior, en la educación **On Demand** (online por internet), consta de varios factores. Lo primero, hay un maestro que está disponible, y a quien preguntarle. Un curso corto disponible cuando uno quiera, y otras personas disponibles con quienes compartir ese curso, conversar y resolver dudas.

Por qué funciona?, porque la forma de aprender es a través de historias. Un experto cuenta una historia cuando yo la necesito. Además se les recrea un problema real y se guía para que se aprenda lo relacionado con esos temas. Las materias se acceden a través de un buscador con un sistema de inteligencia artificial que me sugiere todos los temas relacionados que ando buscando. Es decir, tener mentorías en el momento que se necesita.

Cuál es la realidad Hoy en día en educación y hacia dónde se quiere ir

Lo malo de los alumnos, es que todos quieren ir a la universidad, para conseguir un título, pero esto no es práctico. Nadie necesita saber esas materias, y si llega a ser necesario entonces lo aprenderemos.

Lo que realmente se necesita aprender en la escuela no se enseña. Habilidades como la experimentación predicción, planeación, negociación, trabajo en equipo, comunicación hablada y escrita. Hay que realzar las aptitudes naturales de cada niño. Hay que dejar de tratar que todos los niños aprendan lo mismo, debería ser personalizado, cada uno debería aprender lo que quiera aprender, algo que los emocione. Lo mejor es enseñar cosas que se ocuparan en la vida real. Hay que experimentar el fracaso para aprender y volver a practicar.

Shank continúa diciendo; Hay que permitir a los niños que hagan cosas prácticas como generar un negocio, enseñándoles matemáticas aplicadas a esa experiencia.

Hay que potenciar los procesos cognitivos fundamentales, como predecir un resultado de una carrera, como caerá la pelota, es decir, evaluar situaciones, hacer diagnósticos, como una enfermedad, una comida, un lugar, negociación, o lo que sea, la única manera de planear es planeando.

En las escuelas las materias tales como, física, química, matemáticas, historia, etc, no sirven para nada en la vida real. A los niños hay que enseñarles a armar grupos de trabajo, a vivir, a que aprendan a pensar, a decidir. Y hacia eso debe apuntar la enseñanza en las escuelas, a que aprendan a desenvolverse con otros y a tomar opciones. Porque en la vida real las personas tienen que tomar grandes decisiones en la vida, como comprar una casa, casarse, dónde vivir, etc.

¿Qué se ha debatido en Santiago?

Sus conclusiones se presentan a continuación:

Derivado de los planteamientos de *Roger Schank*, el experto nacional **Sergio Salamó Asenjo**, trato el tema de los **'Desafíos de la institución escolar ante la Cultura Digital'**, *Una reflexión a partir de la "Crisis escolar" y las ideas de Roger Schank*.

Planteó que los desafíos de la institución escolar chilena en los últimos 50 años de historia, ha cambiado, y la relación entre educación y sociedad cambió. No se sabe cuál es primero, si la sociedad determina un tipo de educación, o la educación determina un tipo de sociedad, pero lo que sí está claro es que escuela, educación y sociedad están íntimamente ligadas.

Estamos enfrentando a nuevos estudiantes, en que son nativos digitales que traen habilidades innatas, y los profesores son inmigrantes digitales. En Chile la realidad de la brecha digital es generacional, de cómo enfrentamos las nuevas tecnologías. Ya no pasa por la conectividad, si no por el uso de las herramientas digitales. El problema reside en que el sistema educativo chileno se declara constructivista, pero en la sala de clases es conductista. Hay una estandarización del aprendizaje, normas y estructuras que dicen lo que se debe aprender un alumno. Las políticas públicas no quieren revoluciones educativas solo quieren reformas, por lo tanto el cambio de los aprendizajes es muy difícil.

El Dr. Salamó se apoya en lo que dice Schank, acerca de la introducción de lo digital en la sociedad y cultura: *'Los humanos no están hechos idealmente para entender lógica; están hechos idealmente para entender historias'*. Los procesos de aprendizaje naturales se mantienen a través de la vida y la enseñanza lineal nos establece un sistema antinatural de aprender.

Continúa el Dr. Salamó planteando que, el aprendizaje no solo se da en personas con ganas de aprender si no que la experiencia del aprendizaje puede gatillar las ganas de aprender. Hay ciertos factores comunes en la enseñanza, necesarios para crear sistemas exitosos de aprendizaje, tales como la convicción, ganas, amor por lo que se hace y por quiénes se hace. El artefacto de aprendizaje no hace la experiencia de aprendizaje, es vital la guía del profesor.

También asegura, que los estados de ánimo son importantes, sobre todo en cómo los profesores enfrentan a los estudiantes. En la práctica, en las escuelas solo ocupamos las habilidades cognitivas inferiores, y tampoco tenemos habilidades físicas ni emocionales. En educación las emociones no son tema a tratar pero en la realidad son un tema, ya que depende de los estados emocionales nuestro aprendizaje. Cuando Schank habla de la comunicación como un factor esencial, y entendemos que los procesos de conocimiento y aprendizaje se dan a través del lenguaje, pero de cierto tipo de lenguaje. No podemos dejar de citar a Humberto Maturana, en que nos plantea que el lenguaje tiene un componente de emoción, por ejemplo, si nos gusta la profesora de matemática aprenderemos matemáticas, si a nuestros compañeros les gusta la química, entonces aprenderé química. Según esto el esquema de Schank se cae, pero solo se explica del punto de vista de las emociones. En que es necesario asociar algo emotivo a lo que queremos aprender.

Entonces **¿Cuáles son los desafíos de la escuela de la era digital?**, primero hay que ir al origen, y revisar el porqué de la crisis en la escuela. En ello podemos citar a Iván Illich, quién ya en los años '70s hablaba de la desescolarización de la escuela y Ken Robinson en la actualidad, que habla de cómo la escuela mata la creatividad. Derivado de sus planteamientos se habla acerca de las reformas necesarias en educación, de la linealidad en los sistemas nacionales de educación, la estandarización, y la necesidad de pasión en cualquier sistema de aprendizaje. Más que reformas hay que hacer un cambio de las estructuras educativas. Los procesos de aprendizaje no son lineales son orgánicos.

Los profesores asistentes participan activamente, contando sus experiencias educativas con los alumnos, de lo que se puede decir que hay factores comunes, cada uno en su realidad han llevado a cabo experiencias educativas, creando talleres y formas de aprendizaje vivenciales, en que el profesor es un factor vital en el apoyo, motivación, pasión y amor por lo que se hace, ya que por lo general los recursos tecnológicos son pocos o inexistentes. Ahí es donde se produce un desafío de crear o adaptar artefactos educativos, los cuales crean experiencias de aprendizaje.

Para finalizar el Dr. Salamó, recuerda que hace 90 años atrás, Gabriela Mistral, ya hablaba sobre temas que aborda Schank de los procesos educativos. Ella colaboró en la revolución educativa de México en 1922, con José Vasconcelos, y ya en esa época hablaba del sistema de autodidactismo en la educación, además pensaba que la imagen era una entidad superiorísima sobre la palabra, pudiéndose aprender más rápido que con los textos escritos.

De lo anterior podemos concluir que los cambios educativos han estado discutiéndose desde hace un siglo, y solo en las últimas décadas con la inserción de la tecnología se han visto obligadamente algunos cambios, los que en su mayoría son de formato no de innovación. Según el Dr. Salamó hay que atreverse a innovar y a diseñar artefactos educativos, ya sean estos muy rudimentarios o más avanzados.

Debate 1: "Desafíos de la escuela en la era Digital"

Ponente: Sergio Salamó A.

Objetivos: Dilucidar la problemática actual de la educación chilena en lo digital, y que cambios prácticos podemos hacer en las aulas.

Claves extraídas:

- 1- Las reformas son necesarias en educación, salir de la linealidad de los sistemas nacionales de educación, de la estandarización.
- 2- El problema reside en que el sistema educativo chileno se declara constructivista, pero en la sala de clases es conductista.
- 3- Hay una estandarización del aprendizaje, normas y estructuras que dicen lo que se debe aprender un alumno. No es posible pretender que todos los alumnos aprendan lo mismo, cuando las experiencias de aprendizaje varían de uno a otro.
- 4- Hacer un cambio de las estructuras educativas. Los procesos de aprendizaje no son lineales son orgánicos.
- 5- Necesidad de ejercer pasión en los sistemas de aprendizaje, ya que las personas aprenden más rápido cuando asocian emotividad al proceso de aprendizaje.
- 6- Enseñar cosas prácticas que se ocuparan en la vida real. Que los alumnos experimenten el fracaso, para poder aprender y practicar.
- 7- Generar experiencias educativas, creando talleres y formas de aprendizaje vivenciales, en que el profesor sea un factor vital en el apoyo y la motivación.
- 8- Cambiar el rol del profesor, de solo entregar contenidos sin ningún sentido, a que sean verdaderos guías y parte activa en la motivación y el aprendizaje de cada alumno.

El rol del profesor: De faro a guía. ¿Quién enseña?

Nuestro experto responde,

Podemos concluir que los cambios educativos han estado discutiéndose desde hace un siglo, y solo en las últimas décadas con la inserción de la tecnología se han visto obligadamente algunos cambios, los que en su mayoría son de formato no de innovación. Hay que atreverse a innovar y a diseñar artefactos educativos, ya sean estos muy rudimentarios o más avanzados. Crear sistemas exitosos de aprendizaje, pasa por tener convicción, ganas, amor por lo que se hace y por quiénes se hace. El artefacto de aprendizaje no hace la experiencia de aprendizaje, es vital la guía del profesor. Dar un espacio a las emociones en el aula, en cómo los profesores están enfrentando a los estudiantes, ya que depende de los estados emocionales el aprendizaje que tengan los alumnos.

El rol del profesor: De faro a guía. ¿Quién enseña?

A nuestra comunidad le importa,

¿Cómo controlar a los alumnos que usan un computador en el aula, y evitar que lo ocupen en otros temas que no están relacionados con la materia?

R: Apoyándonos en lo que dice Shanck, hay que dar la oportunidad de equivocarse. El artefacto educativo no hace la experiencia, es decir en este caso, el computador en sí mismo no hace más exitosa una actividad, si el profesor no ejerce una guía real, los alumnos harán lo que quieran. El computador es una herramienta que debe ser usada según un planeamiento de una actividad, la experiencia de aprendizaje debe poseer factores atractivos para los alumnos, y que usen el computador para resolver dudas o buscar información. Pero todo esto pasa por involucrar al alumno, que el objetivo sea crear sistemas de aprendizaje personalizados para cada uno.

Tras nuestro paso por el tema 5, Santiago propone:

1. Promover cambios reales en el sistema educativos en escuelas, innovando con formatos y contenidos, potenciando el uso de las TIC, y las herramientas tecnológicas disponibles.
2. Generar experiencias educativas, creando talleres y formas de aprendizaje vivenciales, en que el profesor sea un factor vital en el apoyo y la motivación. Ejercer pasión y emoción en los sistemas de aprendizaje, ya que los alumnos aprenden más rápido cuando lo asocian al aprendizaje.
3. Enseñar cosas prácticas que se ocuparan en la vida real. Que los alumnos experimenten el fracaso, para poder aprender y practicar.
4. Generar sistemas de aprendizaje, que no solo sean para alumnos con ganas de aprender, si no que la experiencia del aprendizaje pueda gatillar las ganas de aprender en otros alumnos
5. Desarrollar las habilidades cognitivas superiores en el aula, como analizar, crear y evaluar.
6. Incentivar a los profesores a que sean guías y mentores de sus alumnos, enseñar cuando el alumno requiera de su intervención. Promover a que los alumnos analicen y evalúen lo que necesitan aprender.