

APRENDIZAJE COMO EN LA VIDA REAL

Sonia Krumm

Universidad Adventista del Plata, Argentina

Obra reseñada:

Perkins, D. (2010). *El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires: Paidós.

Mucho se ha dicho y escrito acerca de las maneras de enseñar para conseguir mayor calidad en el aprendizaje. Desde Comenio hasta la actualidad hemos transitado por movimientos didácticos pendulares, de los que hemos aprendido, mayormente a problematizar la disciplina, es decir, a transformar la enseñanza en un objeto de análisis y no solamente de descripción (Asprelli, 2010).

Muchos de los debates contemporáneos sobre la didáctica tratan acerca de las “buenas prácticas”, la “buena enseñanza” y lo que hacen “los mejores” (Litwin, en Camilloni, Davini, Edelshtein, Litwin, Souto, y Barco, 2010; Bain, 2007). En general, hay acuerdo en que, esta búsqueda tiene múltiples caminos y respuestas. Sin embargo, existe en la docencia la desagradable convicción de no estar llegando a la excelencia. Esta insatisfacción es la que impulsa a la búsqueda de mejores desempeños.

Es en esta búsqueda, que David Perkins (2010) ha desarrollado una obra didáctica que lleva al lector (docente o no) por un sendero de aproximaciones al aprendizaje pleno, cercano a la vida real, significativo y jamás rutinario. Busca la transposición didáctica efectiva; aquella que culmina en una comprensión y ad-

quisición real para el estudiante (Chevallard, 1991).

Entre las primeras preguntas de Perkins, sorprende su tono de acusativo: ¿Por qué, si pasamos gran parte de nuestra vida en la educación formal es tan difícil que integremos esos aprendizajes en la vida cotidiana? ¿No debería asemejarse la manera de aprender en la escuela a las formas de aprendizaje que utilizamos para las habilidades cotidianas, como se hace para aprender un juego? ¿De qué manera aprendemos a jugar? ¡Jugando el juego completo! A nadie le parece divertido invertir tiempo en aprender pequeñas partes inconexas de lo que algún día podría brindarle placer. Quien quiere aprender a jugar, comienza a jugar desde el inicio el juego completo.

Tanto la educación formal como la informal enfrentan un mismo problema: cómo abordar la complejidad. Y el objetivo de la educación formal consiste en ayudar al sujeto a aprender lo que no puede adquirir en forma natural en la vida cotidiana. Normalmente las respuestas comunes a este desafío de la educación formal son enseñar los elementos primero y enfocarse en la enseñanza “acerca de algo”, antes de aprender a ha-

cerlo. Perkins sostiene que la educación formal abusa de la fragmentación y por ello el juego carece de significatividad para el que aprende. Tal es el problema que les da nombres de enfermedades a estos dos abordajes: elementitis (enseñar elementos aislados que no tienen sentido en ausencia del juego completo) y acerquitis (enseñar acerca de algo sin pasar jamás a practicarlo, hacer aportes o aproximaciones que penetren en el sujeto). La principal crítica a estas dos “infecciones” no es que no se aprende por medio de ellas, sino que se podría lograr mucho más.

A partir de la metáfora de jugar el juego completo, Perkins sitúa al lector en la necesidad de buscar la manera de asemejar los procesos de enseñanza y aprendizaje a las formas naturales de aproximación que el sujeto realiza en la vida para aprender lo que necesita. Para ello, propone siete principios de aprendizaje que no necesariamente se deben dar en un orden preasignado, pero de alguna manera deben estar presentes para lograr un aprendizaje comprensivo.

En primer lugar, los profesores han de procurar que sus clases sean escenarios propicios para presentar y estimular el juego completo, aunque se haga en espacios reducidos, en una realidad montada o ficticia. Puede ser que al comienzo los estudiantes no logren plenamente el objetivo, pero por lo menos sabrán qué están haciendo y para qué. Para ello, los docentes buscarán los juegos completos más apropiados, los mejores para los principiantes y trabajarán para mantener el juego en movimiento y que no decaiga el interés. La meta será jugar para comprender.

En segundo lugar, el profesor mostrará que vale la pena jugar el juego. La in-

cómoda pregunta que suelen realizar los alumnos “¿Por qué estamos estudiando esto, para qué sirve?”, queda neutralizada cuando desde el mismo comienzo los estudiantes pueden vislumbrar una utilidad que va más allá de la ejercitación y la memorización de eurísticos. El docente tendrá que elegir aquello que vale la pena aprender, aprovechar la comprensión, las expectativas y las opciones al máximo. Utilizar los desafíos, la imaginación y la creatividad para convencer de que vale la pena jugar el juego.

Entonces es momento de trabajar sobre las partes difíciles. Todo juego requiere de la práctica y deconstrucción de las partes complicadas para desarrollar estrategias de superación. Pero esto ocurre cuando el sujeto ya comprende que esa práctica le sirve para jugar el juego completo, al cual le ha encontrado sentido. Marzano, Boogren, Hefflenbower, Kanold-McIntyre y Pickering, (2012), han investigado en profundidad cómo la práctica reflexiva es crítica para llegar a ser expertos en alguna disciplina o habilidad. Para ello habrá que menospreciar las partes difíciles, después adoptarlas, preverlas y construir una teoría de la dificultad.

Otro principio es jugar de visitante. Cambiar de contexto es un problema, pero también una oportunidad para reforzar el aprendizaje. Los profesores deben tener claro que lo que enseñan hoy no es para hoy, sino para pasado mañana. De alguna manera, los aprendizajes actuales tienen que transferirse a otras problemáticas y circunstancias. Jugar de visitante es aplicar lo aprendido en una disciplina a otra disciplina. Pero esto no ocurre en forma automática. Por lo general, los alumnos olvidan las matemáticas cuando cruzan el pasillo para ir al

aula de ciencias. Aprender a usar lo que aprendemos es la misión de la educación formal, y aprender a transferir y aprovechar al máximo la transferencia, una meta que se logrará si se practica.

En quinto lugar, Perkins recomienda descubrir el juego oculto, comprender que tras todo aprendizaje hay complejidad y que los hechos y procesos en general no se presentan en forma lineal y aséptica. Toda actividad complicada y que plantee desafíos siempre tiene múltiples capas debajo de lo evidente. Existen juegos ocultos de estrategias, de pensamiento causal, de indagación y de poder. Por eso los docentes deben ayudar a comprender los principios subyacentes de la causalidad que forman parte de las distintas teorías científicas, que por lo general son distintas de las concepciones cotidianas de causalidad.

El principio de aprender del equipo y de los otros equipos tiene un valor extraordinario en esta época en que el trabajo colaborativo y la producción en equipo son requeridos en los perfiles profesionales. Mientras la escuela exige a los alumnos que trabajen solos la mayor parte del tiempo, casi nada de lo que se produce laboralmente se hace en soledad. La toma de decisiones, los procesos creativos, la suma de fuerzas para conseguir proyectos faraónicos o simples, todos requieren del aprendizaje de los demás y con los demás. Las tareas humanas son “intrínsecamente colectivas”, sostiene Perkins, de manera que las instituciones educativas deberían enseñar a aprender en equipo. Esta es la visión social del aprendizaje, que prevé resolución de problemas en pareja, comunidades de práctica y tutoría de pares.

Por último, es necesario aprender el juego del aprendizaje. Nada es más im-

portante que aprender a aprender, dado que la mayor parte de la vida gestionaremos nuestros propios aprendizajes sin estar sentados en un aula y sin la mediación de un profesor. Los primeros aprendizajes tienen que constituirse en la base para la adquisición de los nuevos de manera que se alcance progresivamente la autonomía.

En el epílogo de esta obra se fundamenta cómo trabajar en el aprendizaje hoy para que sea útil mañana, y cómo será el conocimiento del futuro. Howard Gardner (2008) resulta un excelente complemento para este capítulo, al plantear las cinco mentes o cinco formas de enfrentar el conocimiento del futuro: una mente disciplinada, una mente sintética, una mente creativa, una mente respetuosa y una mente ética.

En general, esta obra ofrece al docente de cualquier nivel educativo, un camino hacia una didáctica de la comprensión y el pensamiento reflexivo sobre las prácticas educativas. Es sencillo de seguir y contiene numerosos y variados ejemplos de distintas disciplinas, con lo cual es fácil de transferir a las áreas de especialidad. No es un recetario de estrategias, sin embargo, los principios proveen de un marco para la construcción de un ambiente de aprendizaje crítico natural (Bain, 2007) y para una didáctica reflexiva, base de un hacer profesional contextualizado y siempre repensado (Davini, 2009).

Jugar el juego completo en las clases es lograr que los alumnos piensen y hagan sobre la base del convencimiento de que ese aprendizaje es desafiante, necesario y útil para la vida cotidiana, presente y futura. Si esto se consigue, la educación formal habrá cumplido su propósito.

APRENDIZAJE COMO EN LA VIDA REAL

Referencias

- Asprelli, M.C. (2010). *La Didáctica en la formación docente*. Buenos Aires: Homo Sapiens.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: Universitat de València.
- Camilloni, A., Davini, M. C., Edelstein, G., Litwin, E. Souto, M. y Barco, S. (2010). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Chevallard, Y. (1991). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Davini, M. C. (2008). *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.
- Gardner, H. (2008). *Las cinco mentes del futuro*. Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2010). El campo de la didáctica: la búsqueda de una nueva agenda. En Camilloni, A., Davini, M. C., Edelstein, G., Litwin, E. Souto, M. y Barco, S. *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Marzano, R., Boogren, T., Heflenbower, T., Kanoold-McIntyre, J., Pickering, D. (2012). *Becoming a Reflective Teacher*. Bloomington, IN: Marzano Research Laboratory.

Recibido: 22 de febrero de 2012

Revisado: 28 de marzo de 2012

Aceptado: 9 de mayo de 2012