

## Aprender a lo largo y ancho de la vida: preparando los ciudadanos Infópolis

**Carles Monereo**

La distancia que separa lo que los alumnos aprenden en su vida cotidiana en interacción con distintos medios pseudoeducativos (televisión, Internet, los museos temáticos, la literatura, etc.), y lo que les enseñamos en las escuelas parece crecer por mor de este artículo se plantean algunas reflexiones en torno a esa brecha y se analizan distintas vías de relación entre la institución y los contextos de educación menos formalizada.

*Lifelong & Lifewise learning* son seguramente los dos conceptos que más frecuentemente se repiten en los informes de las últimas décadas que tratan sobre la convergencia en materia educativa. Los ciudadanos de la nueva *Infópolis* deberán ser no sólo capaces de actualización, actualizando continuamente sus conocimientos, sino que también deberán aprender "a lo ancho", es decir, conocimientos útiles de muchas situaciones y experiencias no concebidas en su inicio (o al menos no únicamente) para educarse a través de los medios tradicionales de comunicación masiva (prensa, radio, televisión...) y su reconocido impacto sobre los saberes (por ejemplo, en el ámbito de la cultura). Actualmente se añaden ahora nuevos productos que están a caballo entre la divulgación cultural y el espectáculo: museos zoológicos, pero también parques temáticos y recreativos, enciclopedias interactivas por ordenador, videojuegos educativos, etc. Todo orientado a entretener y, además, a producir conocimiento en una sociedad en la que éste es el bien más preciado y principal moneda de cambio para desarrollarse laboral y socialmente.

El conocimiento, ya no el tiempo, es oro. Claxton (2001) lo expresa de forma contundente: los pobres y los marginados de nuestra sociedad que no puedan o no sepan comprometerse con el aprendizaje durante toda la vida. No puedan o no sepan. personas que a duras penas se incorporaron a la cultura impresa, letrada, habrá que sumar ahora a aquéllos que, viéndose desplazados de emigrar del papel y del texto impreso a las pantallas y las *websites*, han decidido tirar la toalla y no integrarse en lo digital. El resto de los nacidos en el siglo anterior, emigrantes tecnológicos a la búsqueda de esta nueva Ítaca, como tan bien describe Pérez Tapias (2003), hemos tenido una suerte desigual. Algunos han logrado una plena integración y pueden pasar de nativos tecnológicos, pero la mayoría vamos dando tumbos entre nuestros estimados libros de cabecera y las pantallas. Los nativos tecnológicos, van ganando terreno e invadiendo nuestras vidas y, lo que es peor (o quizás mejor), nuestras mentes.

En un reciente artículo comparábamos ambas mentes (Monereo, en prensa). Nuestra querida y conocida mente letrada, ve la vida como buena para objetivar la realidad a través de la descripción detallada y la argumentación formalizada, para fijar "negras" verdades que había que transmitir, el currículo básico. En el otro extremo del continuo nos encontramos con una nueva mente nacida en este siglo van construyendo poco a poco. Una mente virtual capaz de procesar, a veces simultáneamente, información musical, gráfica y videográfica. Una mente que distribuye su conocimiento, su memoria, entre aparatos con pantallas (teléfonos móviles, agendas electrónicas). Una mente para la que saber es acceder, conectarse, estar en red y no tanto poseer un conjunto de datos que uno lleva siempre consigo. Finalmente, una mente acostumbrada a relativizar los datos, que pueden variar de un caso a otro que en ningún caso expresan verdades inalterables y universales.

Podría concluirse que estas mentes virtuales que van construyendo los más jóvenes ya estarán preparadas para aprender a lo largo y ancho de su vida, como invoca el título de este artículo, y que, por lo tanto, la anterior generación, incluyendo a los profesores de las escuelas, debería hacerse a un lado y no lastimar el necesario desarrollo tecnológico que necesitarán para sobrevivir en su mundo de información. Sin embargo, llegar a esta conclusión sería un error de consecuencias impredecibles.

	Identidad	Concepción epistemológica dominante	Locus del conocimiento	Lenguaje dominante	Relación
Cultura impresa	Emigrantes tecnológicos	Objetivismo	Individual-compartimentado	Verbal	Mente
Cultura digital	Nativos tecnológicos	Relativismo	Distribuido-conectado	Multiplicidad	Mente

Los psicólogos sabemos que no basta con poner al aprendiz en contacto con entornos, dispositivos y experiencias de aprendizaje para que aprenda significativamente de ellas. Desgraciadamente no se aprende por contagio ni por inspiración. Los estudiantes aprendan de los textos de sus ordenadores, de las gráficas de un libro, de un juego interactivo en un ordenador...

documental televisivo se les debe enseñar de manera intencional y deliberada a hacerlo. De lo contrario, dejar que se en medios y experiencias por su cuenta y riesgo, sin unas estrategias de búsqueda, análisis y selección de esa información, es serie de peligros, como la dificultad para discriminar información fiable de otra errónea o "intoxicada" o la tendencia a apr superficial, fragmentaria y memorística cualquier contenido o la dificultad de establecer relaciones sociales profundas y a otros (Monereo, 2003; Monereo, en prensa).

Pero entonces, ¿cuál debe ser el papel de la educación formal frente a estos nuevos medios (in)formativos? ¿Debe tratar e en clase para su estudio? ¿O quizás es preferible coordinar algunas acciones conjuntamente? ¿O sería deseable que estos adoptando funciones educativas, reemplazando progresivamente a la institución escolar? Desde luego, no existen certez; ocurrirá ni tampoco sobre lo que sería mejor que ocurriese. Sin embargo, el futuro no es una entidad abstracta y au construya al margen de nuestros planes y deseos. El futuro lo hacemos diariamente todos y el de la educación se h educadores reflexionamos juntos sobre lo que creemos, sentimos y pensamos.

Lo primero que debemos afirmar con contundencia es que aprendiendo a leer textos convencionales se aprende tambié digitales (Rodríguez, 2004). La inmensa mayoría de contenidos que los alumnos deben asimilar, sea en soporte pape continúa basándose en estructuras textuales convencionales y está codificado en los sistemas habituales. Los docentes, genuinos de la cultura impresa, pueden y deben ayudar a los alumnos y alumnas a que aprendan un amplio y ric procedimientos para la gestión, composición y descodificación de esos textos.

En cuanto a la manera de relacionar los contextos educativos formales con los menos formalizados, se nos plantean alternativas posibles. Un primer escenario posible consistiría en la sustitución, completa o parcial, de una de las parte j ejemplo que algunos de los medios que venimos citando realizaran funciones escolares. Al margen de las dificultades operat a cabo semejante labor, el riesgo más grave que se correría sería el de informalizar en exceso la educación (Martí, 2003), p los alumnos accediesen a múltiples contenidos sin un control y guía sistemáticos que les indicasen su valor y su sentido y c en muchos casos, un aprendizaje parcial, superficial e incompleto.

La opción contraria, una escuela que actuase de museo, sala de videojuegos, quiosco o parque temático también tendría se En realidad, este proceso de hibridación, similar a lo que ocurre con las tecnologías (tele-computadoras, video-móviles, foto- se está produciendo en parte, y un buen número de tecnologías entran habitualmente en muchas aulas. No obstante, la j ordenador o un reproductor de DVD en una clase no tiene nada que ver con esos mismos dispositivos en casa del alumno, en un ciber. Las tecnologías, una vez que entran en los centros, se convierten automáticamente en escuela. El significad tienen en uno u otro contexto varían de forma radical y así debe ser, porque en la escuela lo esencial es la reflexión en v enseñado y lo aprendido y su utilidad para interpretar el mundo, mientras que en otros contextos lo esencial suele ser agradable y divertido, sin pensar demasiado".

La segunda alternativa apuntada, la coordinación entre la escuela y esos medios, nos parece la más recomendable, aunqu su concreción no es sencilla. Por supuesto, no estamos hablando de un simple ajuste del calendario con el fin de acordar qu profesor hacer una excursión con su clase para "visitar" unas instalaciones y escuchar una presentación más o menos ii referimos a una verdadera coordinación basada en establecer unos objetivos de aprendizaje conjuntos, un acuerdo sobre lo ya explicados en un contexto, que se retomarán y enriquecerán en el segundo contexto y unas pautas metodológica consensuadas por ambas partes.

Esta operación, aparentemente sencilla, supone en gran medida identificar qué objetivos de aprendizaje son más idóneos clase y cuáles son más adecuados para impartir en contextos no escolares y con otros recursos. En términos generales, precisamente un profesor presencial, de carne y hueso, debería ocuparse de aquellos objetivos que una tecnología o u multimedia no pueden realizar porque requieren la guía directa del docente: modelado de procedimientos complejos, camb competencias sociales relativas a promover el diálogo y la cooperación, análisis de estrategias de resolución de probl definitiva, aquellos aprendizajes que estén fuertemente influidos por aspectos como la expresividad, la afectividad, la pers sólo cara a cara pueden lograrse.

Apostaríamos, pues, por una solución que ha sido bautizada como enseñanza bimodal o combinada (*blended instruction*), armonizar, en su justa medida, las actividades presenciales con otras alejadas del centro educativo, pero igualmente educat

Ciertamente, la brecha entre lo que la escuela enseña y lo que aprenden los alumnos, como afirma Martín-Barbero agrandarse por momentos. En nuestras manos está que tendamos puentes para salvar esa distancia. Las aportaciones que : este monográfico constituyen posibles puentes que no deberíamos desaprovechar.

#### **Hemos hablado de:**

Educación  
Televisión  
Internet  
Museos temáticos  
Literatura

## **Bibliografía**

CLAXTON, G. (2001): *El reto del aprendizaje continuo*. Paidós. Barcelona.

DELACÔTE, G. (1997): *Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica*. Barcelona. Ged

MARTÍN-BARBERO, J. (1998): "Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación". *Cultura y Educación*, 9, pp

MONEREO, C. (2003): "Internet y competencias básicas". *Aula de Innovación Educativa*; 126, pp. 16-20.

- (en prensa): "La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas". *Anuario de Psicología*.

PÉREZ TAPIAS, J.A. (2003): *Internautas y naufragos*. Madrid. Trotta.

RODRÍGUEZ ILLERA, J.L. (2004): *El aprendizaje virtual*. Buenos Aires. Homo Sapiens.

## **Dirección de contacto**

Carles Monereo  
Dpt. de Psicología de la Educación. Universitat Autònoma de Barcelona