

# La visión de Newtonberg en Educación

*Por José Pepe Flores  
Director Creativo, Newtonberg*



**José Pepe Flores** José Pepe Flores, Director Creativo de Newtonberg.

Hace unos 30 ó 40 años se pensaba que la Televisión sería la tecnología que revolucionaría el mundo educativo y que sacaría del letargo a una relación Profesor - Alumno mediada por una sala y un pizarrón. Pasaron los años de la TV, y el discurso oficial cifró ahora sus esperanzas en la Internet ... vemos que hay transformaciones y observamos progresos, pero al parecer éstos no ocurren en los ámbitos que pensábamos :-0 (cara de perplejidad).

Si nos detenemos un momento, podemos, entonces, analizar el debate ideológico de la educación, en el cual los diversos sectores levantan argumentos para indicarnos que están en lo cierto... conductivistas y constructivistas parecen ser ahora militantes de antiguas fuerzas políticas que dejaron espacio a los seguidores de la PNL o de la Inteligencia Emocional. Varios puntos valiosos se pueden deducir de este último cambio: lo primero es que nos muestran "nuevas miradas" que *disuelven la antigua dicotomía*, dando énfasis a *otra forma de enfrentar el problema*; en segundo lugar, nos advierten de los peligros de tener *certidumbre, de poseer la panacea* en esta área de estudio ;-). De hecho, no debemos olvidar que todas las explicaciones, incluidas las nuevas, no están ajenas a ser reemplazadas por otras en el futuro.

Por otro lado, si miramos introspectivamente la propia experiencia de ser estudiante y reflexionamos sobre *aquello que nos trae mejores recuerdos*, seguramente traeremos a la mano a aquellos maestros que con sus enseñanzas nos marcaron para toda la vida y cuya pasión por ciertos temas nos reveló un mundo alucinante. Los estudiosos y eruditos enarbolarán para estos casos explicaciones que dan cuenta de lo metodológico, de la profundidad de los contenidos o quizás del dominio de una *misteriosa tecnología* por parte del docente, ignorando ex-profeso una característica esencial de aquellos maestros: lo que hacían lo hacían como lo hacían porque nos tenían cariño y porque realmente les preocupaba que aprendiéramos. Era este "ambiente amoroso" el que nos impulsaba a corresponder esa entrega con el mejor de nuestros esfuerzos, o mejor dicho, casi sin esforzarnos, extrañamente, aprendíamos ;-).

Afortunadamente, [la Biología del Conocer y la Biología del Amar](#) que constituyen la base del vivir Matrízico, explicado por el profesor Humberto Maturana y Ximena Dávila, dan cuenta de una nueva mirada que tiene la virtud de poner la atención en lo medular de la educación, esto es, *la educación como un proceso de transformación en la convivencia*, en donde la tecnología puede apoyar o sustentar dicho proceso, pero donde el resultado del proceso de

transformación estará directamente correlacionado con la emoción de trasfondo.

Si castigamos el "exceso de curiosidad", condenamos la experimentación, o hacemos del error una herejía que debe ser castigada, seguramente el resultado para el aprendiz será casi como una condena para toda la vida. En una cultura como la nuestra posiblemente encontraremos "justificaciones razonables" para decir que *hemos hecho lo correcto y que hemos llevado a las ovejas descarriadas por buen camino* -aunque el resultado final no sea eficaz y no nos haga felices-. Sin embargo, si damos vuelta el argumento y acogemos amorosamente estas acciones, como si fuera un juego, podemos crear la antesala de un entorno desde donde surgirán nuevos artistas y científicos y, en especial, mejores personas.

## Newtonberg y la RegataWeb: el juego



Consola RegataWeb

Conscientes de la responsabilidad que se tiene cuando uno inicia una actividad que interviene un proceso educativo, Newtonberg trabajó en la construcción de la tecnología de [la Primera RegataWeb de Chile](#), una competencia de conocimientos en línea que involucró a unos 5.000 estudiantes de 500 colegios de todo Chile y que, durante un mes, pudieron jugar con otros a través de la red, conformando tripulaciones en que profesor y alumnos eran un solo equipo. Capitán y tripulantes recorrieron en sus barcos mundos que incitaban e invitaban a contestar desafíos en los circuitos de La Isla del Universo, La Isla de la Tierra, la de Los Orígenes y de La Humanidad.

Más allá de las características educativas de un juego de esta naturaleza y de los resultados obtenidos, es necesario precisar que como realizadores no pretendimos construir un software educativo, más bien, el éxito de esta experiencia estuvo asociado a construir un espacio de convivencia que fuera querible y en que el disfrute de la compañía del otro tuviera *consecuencias educativas*. Se entendía, entonces, que los errores en las respuestas o las equivocaciones en elegir la ruta o incluso los bugs en el software, eran propios de una experiencia de primera vez en que lo importante era disfrutar lo que hacíamos.

En términos metodológicos -si se pudiera denotar de esa manera- Newtonberg, con la *complicidad* de los amigos de GLOVOX, adicionalmente invitó a los niños a construir una serie de creaciones colectivas que permitieran, entre otros fines, escuchar y conocer su opinión sobre temas que les atañen directamente: el colegio y el país que habitan. De esta forma, ellos se convirtieron en reporteros del [Diario web del futuro](#) y propusieron nuevos cursos y contenidos para el [Plan de Estudios del colegio del mañana](#). Es sorprendente como ellos se desenvuelven y cuánto pueden aportar cuando se les invita a crear y pensar y se sienten escuchados.

## Newtonberg y la documentación de experiencias



Colombia Aprende

Durante el año 2004, Newtonberg pudo apoyar y colaborar con valiosas iniciativas en el ámbito de la educación. Esfuerzo que se vio materializado en el uso de nuestra tecnología de [Administración de Contenidos](#) para los portales nacionales de Educación [ColombiaAprende](#) y [EducarChile](#). Estos portales centran sus esfuerzos en recopilar contenidos y permitir su intercambio para que profesores y alumnos puedan apoyar sus labores.

Desde nuestra perspectiva, el proceso de intercambio será aún más efectivo en la medida que se pase desde un proceso de documentación centrado en el contenido a uno centrado en la experiencia, parte de ese entendimiento ya está aflorando en el portal colombiano.

En esta misma línea de acción, Newtonberg está trabajando en conjunto con la Universidad de Chile, y en asociación con otras entidades educativas, en la creación de una plataforma tecnológica que permita constituir una comunidad y un mercado de intercambio de Objetos de Aprendizaje que posibilite la implementación de esquemas de educación continua. APROA, aprendiendo con Objetos de Aprendizaje, se desarrolla gracias al financiamiento de [FONDEF](#) y aportes de Sun Microsystems y Newtonberg, entre otros.

Por otro lado, terminamos el año 2004 obteniendo una valiosa experiencia en el campo de la educación a distancia, en la cual hemos adaptado en forma experimental nuestra tecnología, para apoyar los procesos de formación del Postítulo de Informática Educativa que desarrolla el [C5](#) de la Universidad de Chile.

## Newtonberg y la gestión de educación

Junto con apoyar los temas de enseñanza-aprendizaje, Newtonberg en conjunto con su socio de negocios [Arbol-Lógica](#), dio vida a una serie de proyectos de gestión en educación, entre los que se cuenta el apoyo a la [JUNAEB](#) en cuanto a la gestión de becas en el sistema escolar chileno y un innovador sistema para el apoyo de la Gestión de la Supervisión del Ministerio de Educación ([FOGES](#)), en que se crea un sistema de seguimiento vía Web de los proyectos de los establecimientos educacionales, y en que cada supervisor recolecta datos en su PDA para, luego, sincronizarlos con un sistema central de gestión. Estos proyectos buscan generar eficiencias en los procesos y han sido una excelente oportunidad para dar sustento a nuevas maneras de hacer lo que hacemos en educación.

## Lo que vendrá

De esta forma, Newtonberg ha participado en una serie de desarrollos que se hacen cargo de las problemáticas de educación, en cuanto a:

- # documentar, preservar e intercambiar experiencias de enseñanza-aprendizaje
- # diseñar y desarrollar sistemas de apoyo a la gestión en educación
- # construir experiencias de enseñanza-aprendizaje colectivas y amorosas ;-)

A partir de esta praxis, buscamos impregnar a nuestros nuevos proyectos el aprendizaje que hemos obtenido al realizar estas labores, tomando en consideración que la tecnología es un gran vehículo de cambios y que se hace necesario replantear la aproximación hacia ella: no se trata de automatizar la lógica antigua con tecnología, sino de darse cuenta del nuevo modo de vida que puede surgir a partir de su adopción.

Antes de pensar en la Alfabetización Digital necesitamos completar y asegurar la "Alfabetización Alfabética". Si los estudiantes leen, escriben, disciernen y entienden lo que leen, podrán a futuro aprender todo lo que quieran, en cambio, si no resolvemos estos desafíos en los primeros años de la Educación Básica difícilmente los estudiantes podrán abordar otros. Y, por cierto, antes de pensar en más tecnología o más contenidos o más metodologías, debemos aprender cómo aprendemos... si existe curiosidad, si existe entusiasmo y si disfrutamos de lo que hacemos, seguramente nuestro aprender nos sorprenderá gratamente y nos hará parte de una sociedad más feliz :-)