

¿LOS DOCENTES PODEMOS ENSEÑAR CON LA METODOLOGIA CON LA QUE NOS ENSEÑARON?

***Pablo Lazzatti¹**

En tiempos de NATIVOS DIGITALES, hiper-información multitemática a milésimas de segundo de un clic al ordenador, de atención intermitente del nuevo HOMMO ZAPING, de las capacidades MULTITASKING y del desarrollo constante de las herramientas TIC, LAS CLASES MAGISTRALES de exposición oral como único sostén metodológico SE MUESTRAN MÁS QUE INSUFICIENTES para hacer eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje, y son incapaces de mantener la atención de nuestros estudiantes.

La profunda crisis de un modelo de educación industrialista -que por otra parte agoniza- nos conduce a los docentes a un replanteo del aula en busca de sellar un nuevo pacto académico con los estudiantes.

Ello exige para ambas partes CORRERSE DE LA ZONA DE CONFORT para refundar el AULA DEMOCRATICA.

Resignificar el ROL DOCENTE estimulando un cambio de mirada hacia las NECESIDADES/CURIOSIDADES de los estudiantes, PRIVILEGIANDOLAS por sobre el estricto apego al CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO, que en muchas oportunidades conserva temas obsoletos y no contempla cuestiones novedosas que pueden interesar al estudiante.

Muchas veces ponemos tanto énfasis en el cumplimiento de pautas que preestablecimos al inicio del ciclo para poder desarrollar todo el contenido del programa (cueste lo que cueste), que quedamos presos de nuestras propias reglas, desatendiendo intereses y debates intensos y fecundos sobre temas que despiertan la atención de los cursantes.

¹ Profesor Adjunto Ordinario de Derecho Comercial II de la carrera de abogacía FCJyS UNLP. Email comision6lazzatti@gmail.com.

Quizás (inspirados en los sastres) sea tiempo de cambiar las clases desplegadas a lo largo de tantos años -cuan traje que se resiste al paso del tiempo y que fue confeccionado para un público uniforme-, por uno a medida, que se fabrique en el momento y vaya a ser usado teniendo en cuenta las necesidades, el gusto y el interés del usuario.

RESIGNIFICAR EL ROL DOCENTE, repensando que este ya no monopoliza la información que lo hacía poderoso y que el estudiante –con tanta información dentro de la red disponible para desmalezar- ya no puede ser un dócil calienta silla limitado a la toma de apuntes, un tieso maniquí incapaz de involucrarse para construir sus propios contenidos.

El docente debe DESADUEÑARSE de la clase EMPODERANDO al estudiante en pos de la búsqueda de un equilibrio entre el que quiere aprender y el que está dispuesto a enseñar.

TRANSITO DEL DOCENTE CAPATAZ AL DOCENTE COACH.

En el camino hacia un aula más democrática, el docente tiene que despojarse el ropaje de capataz y ponerse el buzo de coach para mejorar el rendimiento de los estudiantes, dejando el sistema de impartición de órdenes cuyo incumplimiento precede al garrote, para dar lugar al fortalecimiento de la autoestima del estudiante mediante un adecuado trabajo de las emociones, a fin que estos se involucren con los contenidos y puedan superar su rendimiento a lo largo del curso.

Hay que desterrar la idea que solo somos ANIMALES RACIONALES y profundizar la idea que ANTES DE SER RACIONALES SOMOS EMOCIONALES.

Debemos replantearnos la necesidad de implementar un programa de REALFABETIZACION EMOCIONAL para FOMENTAR UNA CONVIVENCIA AULICA que permita recuperar la pasión del docente y la alegría del estudiante.

Hasta acá todo muy lindo pero... ¿CÓMO?

El JUEGO es una EXCELENTE HERRAMIENTA para aprender contenidos, incorporar las TIC, recuperar la buena comunicación en el aula-toda vez que optimiza el clima de convivencia de forma multidireccional (docente-estudiante, estudiante-estudiantes)-, favoreciendo la creatividad y al mismo tiempo reduciendo los niveles de estrés generados por la frustración frente al miedo al error.

El cachorro humano ha necesitado el juego desde los primeros años de su vida. Ya en edad preescolar jugábamos mientras APRENDÍAMOS DE MANERA SIGNIFICATIVA, a la vez que desarrollábamos habilidades cognitivas, motoras y sociales.

Esta necesidad de jugar, a medida que nos vamos convirtiendo en adultos, la vamos apagando por los condicionamientos sociales. Nuestro HOMO LUDENS interior QUEDÓ PRESO de mandatos provenientes quizás de la SOCIEDAD INDUSTRIAL que propone que un individuo TIENE VALOR POR LO QUE PRODUCE. El juego es asociado con el ocio; ello contradice los principios del industrialismo y por tanto es combatido y estigmatizado como una actividad vergonzantemente infantil.

El promedio de edad de graduación de los estudiantes universitarios argentinos es de 28 años², es decir que se encuentran dentro del segmento etario (entre 20 y 35 años) de los DENOMINADOS GAMERS³. La necesidad de SEGUIR JUGANDO YA NO AVERGÜENZA A LOS GAMERS, quienes pueden pasarse tardes enteras jugando a la Play Station, al Candy Crash o PokemonGo. La necesidad de jugar está volviendo a florecer y debemos capitalizarla en nuestros estudiantes.

¿NOS ANIMAREMOS A DERRIBAR PREJUICIOS Y ABRIR LAS PUERTAS DEL AULA PARA QUE INGRESE EL JUEGO A ENCENDER LA ANTORCHA DE LA PASION POR ENSEÑAR Y APRENDER?

² Información vertida por el Secretario de Políticas Universitarias Albor Cantard disponible en <http://www.infobae.com/2016/06/02/1815780-albor-cantard-la-edad-promedio-graduacion-los-universitarios-es-28-anos> última revisión 24/09/16

³ Videojugador que tiene gran pasión e interés por jugar