

Una Educación para la Sociedad del Conocimiento

Conferencia Dra. Angela McFarlane

Académica e investigadora de la Universidad de Bristol, Inglaterra

Buenos días. Quisiera agradecer a las intérpretes que nos ayudarán en esta conferencia y también a Didier de Saint Pierre por su discurso, ya que nos dejó en un contexto perfectamente adecuado para lo que quiero mostrarles esta mañana.

No sé si alguien conoce esta máquina. Es la primera máquina para crear el código Morse. Y la invención de esta máquina dio inicio a lo que ahora llamamos la Era de la Información, ya que fue la primera vez en que se pudo enviar y recibir información a distancia, y por primera vez la comunicación traspasó las barreras geográficas. Esta máquina fue creada a mediados del siglo XIX, por lo que en términos de desarrollo humano hemos avanzado un gran trecho en un período de tiempo relativamente corto y, como dijo Didier de Saint Pierre, el cambio se acelera cada vez más. Por ejemplo: nos encontramos en un contexto en el que la mayoría de los jóvenes tiene acceso a tecnologías de avanzada y muchos de ellos utilizan estas innovaciones a diario. Ahora bien, existe la tendencia a pensar que porque conocen todo acerca de estas tecnologías, saben cómo utilizarlas correctamente. Éste es el peligro de la idea del Nativo Digital: es verdad que estos jóvenes deben aprender a vivir en un mundo que es muy diferente y que está cambiando muy rápidamente, pero no podemos asumir que eso significa que siempre tendrán una actitud natural para el uso correcto de estas tecnologías.

He aquí un pequeña reflexión acerca del ritmo del cambio: hace dos o tres años atrás esta máquina hubiese sido una tecnología de punta; muy cara, utilizada para los negocios y un símbolo del Estado (no cuestan menos de 500 dólares estadounidenses), por lo que utilizar estos avances en escuelas sólo sería un pequeño experimento. Pero en sólo dos o tres años ya tenemos el Netbook, y algunos modelos son lo suficientemente baratos que en varios países (Uruguay, Brasil, posiblemente Chile, dependiendo de quién salga electo) ya están pensando en darle uno a cada niño. Pero este ya no es lo último en tecnología, ya que ahora existe el iPhone, que es bastante diferente del Netbook y es bastante caro, por lo que permanece como un aparato exclusivo para la elite. Sin embargo, en dos o tres años más, ¿quién sabe? Tal vez este sea el tipo de teléfono que los niños tendrán. La persona que predice esta tendencia es muy valiente, así como quien predice el ritmo del cambio. Recordemos también que existen problemas ecológicos en la producción de estas máquinas: la cantidad de desechos que producimos al cambiar nuestros celulares cada 12-18 meses a nivel global. No es sustentable, así que ¿quién sabe lo que ocurrirá?

Pero probablemente en los próximos dos o tres años la mayoría de los estudiantes secundarios podrían tener algo como esto, y su importancia es la posibilidad de tener la "triple w" en tu bolsillo. Y si lo pensamos, toda la infraestructura inalámbrica que estamos instalando en los colegios no sería necesaria en dos a tres años más, por lo que se complica mucho. Tenemos que prepararnos para un mundo en el que habrá tecnologías inimaginables, por lo que tenemos que estar preparados para cambiar. Es muy fácil entregar este mensaje a los profesores y decirles "bueno, tienen que cambiar", pero ¿qué es lo que necesitan cambiar? ¿Qué deberían hacer diferente?

(Mostrando una foto de Nintendo) Recuerden también que esto no es particularmente una consola de video juego nueva, pero es mucho más común para los niños que el teléfono

celular, y que incluso ahora tienen una capacidad de intercomunicación y el modelo de juego ya no es para una sola persona, sino que es un modelo en un ambiente competitivo, de equipo y colaboración, donde juegas con y en contra de otras personas, sin la necesidad de una conexión a Internet.

Cada uno tiene un espacio social en la red. Esta es mi página de Facebook de ayer. Esta página es bastante popular entre los escolares, por lo que van ganando una especie de familiaridad con el compartir información con otras personas, pero repito, no debemos cometer el error de pensar que porque hacen esto, lo están haciendo bien. Volveremos a ese punto.

En este contexto tenemos dos importantes preguntas que quisiera explorar:

¿Cuál es el realmente el rol de la tecnología en el aprendizaje? Y en particular,

¿A qué le vamos a dar crédito en el proceso de aprendizaje de las personas? ¿Qué es un aprendiz exitoso?

La siguiente es una cita de 1999 de Simón Papert y G. Caperton, les voy a dar un momento para que la lean (...) Para mí, el punto más importante aquí es este último: "Necesitamos una visión clara, coherente, inspirada pero también realista de cómo será la educación entre diez a veinte años más" Bueno, ya estamos en diez años más, en el 2009 y quiero considerar que aún no tenemos esa visión realista y no podemos seguir diciendo a los profesores y a los colegios "Cambien!", ellos necesitan saber cómo cambiar, por qué cambiar y cómo será este cambio.

(Mostrando un cuadro) Este es uno de los tantos intentos por resumir las importantes diferencias que debemos ver en pedagogía. Encontrarán este diagrama fácilmente en la web, los autores tienen conveniente apellidos inusuales, por lo que Google los encontrará rápidamente. El diagrama representa una interesante discusión acerca de lo que estoy hablando hoy, ofrece un resumen y como pueden ver habla de una pedagogía "en una sociedad industrial" y "en la sociedad del conocimiento". Muchos comentaristas dirán "es necesario dejar de hacer todas estas cosas y en vez de eso hacer estas otras". Hay que cambiarlo todo. Esto es atrevido, pero no es realista y a decir verdad no creo que sea de gran utilidad, ya que por supuesto, alguna de las cosas aquí como el "trabajo en equipo", "ser capaz de" lo siento "trabajo en equipo", "ser creativo" y "tener una evaluación diagnóstica" son muy importantes a veces, pero en otras ocasiones aún es importante trabajar solo. Por ejemplo: si estás aprendiendo un idioma y quieres hablar con otra persona en ese idioma, tienes que hacerlo como individuo; no es suficiente saber cómo ocupar el diccionario o ser capaz de encontrar la palabra que buscas en Google, sino que tienes que tener esto en tu cabeza para poder hablar.

Entonces, algunas formas del conocimiento permanecerán individuales y memorizadas; y otras se convertirán y son más dispersas. Por ejemplo: podrías argumentar que es un desgaste innecesario para tu cerebro el memorizar todas las fechas de la historia en que hayan ocurrido eventos importantes en Chile, porque cuando tienes el Internet en tu bolsillo, si necesitas saber alguna fecha exacta, puedes buscarla rápidamente. Lo que se vuelve importante ahora es la comprensión de la importancia de dichas fecha, por qué ocurrieron como ocurrieron, por lo que tenemos que comenzar a darles crédito a los estudiantes no por ser capaces de producir una lista de fechas en el examen, sino por ser capaz de dar una explicación

coherente acerca de por qué algo es importante y aún mas, entregarles nueva información para que la tomen y creen una explicación sensata y realista de lo que dicha información significa, por lo que ser capaz de trabajar con la información que ya se tiene aún será importante, pero quizás será más importante la capacidad de trabajar con información nueva, ya que estamos todos constantemente bombardeados por ella.

Basado en este modelo, quiero compartirles algunos hallazgos de dos proyectos de investigación que hemos realizado en el Reino Unido. El primero es un proyecto "Mobile", donde trabajamos con dos distritos estudiantiles, con las autoridades locales y con centros de aprendizaje de la ciudad. Estos últimos son establecidos por el gobierno en las áreas donde las escuelas no están funcionando de una manera óptima y su trabajo es apoyarlas en el uso adecuado de la tecnología, y teníamos relativamente pocos colegios, pero lo importante de este proyecto es que duró cuatro años: estamos recién escribiendo el reporte final, por lo que los resultados que vemos no son los resultados de un lindo juguete nuevo: estamos viendo los efectos en los niños durante un exposición prolongada a la tecnología (cuatro años) desde los nueve hasta los trece años de edad, por lo que además incluye la transición de la educación primaria a la secundaria. Hemos visto emerger tres situaciones diferentes e importantes cuando los niños tienen acceso a estos dispositivos. Ahora, debo agregar que ellos tenían el aparato consigo todo el tiempo (24 horas al día, 7 días a la semana) les pertenecía, se lo llevaban a casa y lo andaban trayendo todo el tiempo en el colegio, convirtiéndose en parte de sus herramientas de aprendizaje. Bueno, tres cosas emergieron:

La primera, vimos mayor interacción entre las personas y entre las personas y la tecnología. Curiosamente, una de las interacciones más importantes fue aquella entre el niño y su familia: los niños están llevando su trabajo escolar a casa y mostrárselo a sus familias. Normalmente, los niños llegan a sus casas y los padres preguntan "¿qué hiciste hoy en el colegio?" y sabemos la respuesta: "nada". Eso ocurre en todo el mundo. Estos niños comenzaron a llevar el dispositivo a sus casas diciendo "hice esto en el colegio hoy" y también comenzaron a trabajar con un miembro de la familia, usualmente un padre, en algo que pudiese crear con el aparato.

Lo segundo, los niños estaban haciendo cosas: escribiendo historias, creando animaciones, haciendo videos, se movieron a un modelo más productivo del aprendizaje, ya no se trata sólo de aprender lo que alguien más dice, sino que se trata de construir el punto de vista personal desde lo que se entiende y, por supuesto, este es un muy buen mecanismo tanto para aprender como para que el profesor pueda ver lo que el niño realmente está entendiendo.

Podemos ver que estas dos situaciones son parte del modelo pedagógico para la era del conocimiento, pero la tercera parte fue ligeramente sorprendente, porque esta parte acerca del feedback y juego pertenece más al modelo de aprendizaje de la sociedad industrial.

En las salas de clases notamos también una gran diferenciación de tareas, por lo que cada niño podía estar trabajando de manera diferente. Imaginemos que a la clase se le pide escribir una historia: algunos niños elegirán trabajar en un procesador de palabras de una manera tradicional, mientras otros elegirán hacer una animación y otros crearás un video. Ellos trabajan de acuerdo a su propio gusto en la expresión de sus ideas. A todo esto, esto no carece de dificultades, pero tiene mucho potencial.

Un compromiso real, ahora recuerden que este es un proyecto de cuatro años. No es simplemente porque sea un nuevo juguete. Incluso después de cuatro años los profesores y los

alumnos dicen que se concentran más, que pasan más tiempo en sus actividades, ya sea en clases o en casa, que están trabajando de distintas maneras, ya hablé de esto: textos, sonidos, videos y animación, siendo este último muy importante, están siendo productivos y realmente disfrutan del programa de práctica de repetición. Este es un ejemplo, uno bastante bueno (muestra en la pantalla): las imágenes son muy bonitas, lucen como una caricatura, pero esto es en realidad un ejercicio de práctica, la clase de cosa que muchos predicadores digitales odiarían, pero a los chicos les encanta.

Estas son algunas citas de los niños, no se preocupen por cada palabra, pero hay aquí algo interesante: ellos hablan de este programa como si fuera un juego. No es un juego. Es posiblemente una serie de ejercicios, pero no es un juego. Cualquiera que trabaje en la teoría del juego te puede decir que de ninguna manera es un juego. Es un ejercicio de práctica muy repetitivo y tedioso, pero a los chicos les encanta y están practicando cosas que requieren saber. Existen algunas cosas que deben ser aprendidas de manera automática, como el aprender vocabulario: si vas a escribir de manera fluida, no necesitas detenerte en cada palabra y pensar ¿cómo deletreo esta palabra? Debe ser automático. Similar a lo que ocurre con las matemáticas: si quieres llegar más allá del nivel básico, las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división deben automatizarse, por lo que se requiere práctica. El antiguo modelo sigue siendo importante y estos niños están haciendo esto en su tiempo libre. "Por lo general estoy en mi casa, en mi pieza, cuando voy a dormir, a veces cuando estoy en casa y no tengo nada que hacer", así que estos chicos entre nueve y diez años están haciendo su tarea voluntariamente: nadie les pidió que la hicieran y eso que algunos de estos programas ni siquiera lucen como un juego. Este (muestra imagen) es un programa de geometría bastante tradicional, pero aún así los niños utilizan el mismo lenguaje y hablan de jugar. Tenemos entonces un modelo flexible muy interesante y cuando hablo de flexible no me refiero a parte presencial y parte en línea, sino que me refiero a la flexibilidad entre las formas más tradicionales del aprendizaje, pero apoyadas con tecnología y a un tipo muy diferente de aprendizaje apoyado con tecnología. Nos encontramos así con un híbrido en medio de los dos y por supuesto algunos de estos (como éste) hace sentir más cómodos a los profesores, están más abiertos, son un modelo más productivo aunque lo encuentran un poco más complicado.

En el Reino Unido es más fácil en la escuela primaria que en la secundaria, ya que en la primera aún se da una relación más cómoda entre el profesor y el alumno, y los profesores pasan más tiempo durante el día con los alumnos. Curiosamente, durante los primeros años de secundaria de algunos de los chicos con los que trabajamos, notamos un cambio en cómo manejaban su día: adquirieron el modelo parecido a la escuela primaria con menos profesores que pasan más tiempo con sus alumnos, por lo que pueden sentirse atraídos por esta forma más productiva de aprendizaje. Bien, nuevamente algunos comentarios de los chicos acerca de por qué les gustan estos programas y los llaman "juegos", ya que les gusta jugar con ellos y realmente creen que aprenden más, así como los profesores también creen que los chicos aprenden más.

Ahora, solo les mostrare dos ejemplos que prueban fuertemente mi punto:

Esta es la máquina de Chloe, la batería esta siempre cargada, ella dedica tiempo del viernes para ordenar su machina, ¡Ella es mucho mejor que yo!, mi máquina es un desastre, pero ella tiene más tiempo que yo...

Ella usa esta máquina, es una aspecto muy importante, estos niños tienen un historial de sus estudios en sus manos para todo el año escolar, incluso tal vez más tiempo, así que cuando aprenden algo nuevo, ellos revisan y ven lo hicieron antes. Y esta es la primera vez que se

puede hacer, normalmente uno revisaría en sus cuadernos, si es que los ha guardado, pero aún así es posible que no encuentre lo que busca. Incluso si usted cree que lo recuerda, "estoy segura de que hicimos multiplicación el año pasado" nunca encontrará la información. Pero con todo dentro de la máquina, usted puede buscar la palabra y pueden encontrar el trabajo que hizo antes, y tiene una herramienta que le ayuda a desarrollar su propio lenguaje y a entender como su aprendizaje se está desarrollando. Así que se puede sentar con un niño y ver la historia que acaba de escribir y decir "esta historia es mucho mejor que la que hiciste el año pasado, ¡mira!" Observemos la historia que hiciste el año pasado y puedes ver como esta es mejor, y puedes hablar sobre esta mejoría. Esto nunca fue posible antes, en teoría es posible, pero en la práctica nunca se pudo conservar los documentos. Trabajar de esta forma, incrementando estos sistemas en las escuelas, permite que tengan los registros del trabajo de los niños. Lo que no estamos viendo es que la gente lo use para estos propósitos.

Esta, sin embargo, es la máquina de Joshua. Joshua ha tenido esta máquina por más de dos años y pueden ver que no hay nada en la máquina y a los niños, particularmente, les gusta tener propiedad de la máquina: le pondrán fotos, calcomanías en la parte de atrás, incluso le colgarán adornos; ellos la personalizarán. Joshua, no hay fotos, no hay calcomanías, no tiene casi nada ¿ven? Él no está comprometido con su maquina, y Joshua no está sólo, hay cerca de 20 a 25% de niños que no se acostumbran a usar estos aparatos, y estos son los tipos de cosas que dirán: "tengo problemas operándola", "no me funciona", "la perdí por accidente" (este es el caso de Joshua), "no soy bueno descargando cosas". Básicamente, mi programa Word no funciona incluso después de 2 años con esta máquina (1 de cada 5 no puede operar esta máquina). Estos nos son nativos digitales, por supuesto que hay otros chicos como Chloe que son expertos, pero tenemos una brecha que crece cada día entre los niños como Chloe y los como Joshua. Los niños como Chloe están adelantándose rápidamente, y los niños como Joshua están quedándose muy atrás. Así que debemos responder algunas preguntas, ¿Por qué pasa esto? Porque (de forma muy interesante, nosotros hicimos un análisis global del desempeño en la educación) no es debido a que Joshua sea estúpido, no es por que sea lento o porque tenga un problema de aprendizaje. Ustedes pueden encontrar a niños que en otros aspectos de la escuela les va muy bien, y estos niños son igual que Joshua. Así mismo, ustedes pueden encontrar niños que realmente se esfuerzan para aprender, los que no son tan buenos como Chloe, pero que son buenos. Así que no es la habilidad de los niños, o la habilidad en general para aprender; algo mas está sucediendo, y si observan algunas de las características de los usuarios de alto nivel, ellos realmente aman sus máquinas, están orgullosos de poder usarlas, esto significa que son partes de una cultura a la que aspiran, ellos quieren ser usuarios.

Ellos aprecian el potencial de explorar la máquina para saber lo que puede hacer, está interesados, quieren saber, quieren jugar con ella para saber lo que puede haber, y cuando encuentren algo nuevo le dirán a sus amigos, le dirán al profesor y, de esa forma, comparten conocimiento. Estos niños son parte de una cultura que usa y aprecia las TIC (tecnologías de la comunicación y la información).

Los usuarios de bajo nivel no son parte de esta cultura, hay una razón que OCDE estudió a un nivel mucho mayor en muchos países y encontrón el mismo resultado: hay una división cultural. Estos niños te dirán que no tienen nadie que los ayude en casa cuando no pueden hacer funcionar la máquina, no tienen amigos en la escuela que los ayuden, así que no son parte de esta cultura de usuarios de alto nivel. Y las escuelas tienden a asumir que todos los niños pueden usar esta máquina, así que no tienen que enseñarles; esto es un gran error, siempre habrá niños a los que se les tenga que enseñar explícitamente como usar la tecnología

y no solo como encenderlo. Y no hay que asumir que solos descubrirán el resto, por que estos niños definitivamente no encajan en el modelo de nativo digital.

Voy a avanzar muy rápido en esta parte por que se me acaba el tiempo, pero también quiero mostrarles un par de ejemplos de nuestro proyecto, por que también existe el mito de que cualquier persona menor a 25 años tiene esta excelente vida cultural en la red. Son creativos, son productivos, tienen muchos amigos. Pero esto no es así para todos, de hecho es real para sólo una minoría. Este es un proyecto que hicimos con la BBC y este fue nuestro objetivo: UGC el contenido generado por el usuario, aquí es donde las personas están creando contenido y publicándolo en sitios web, este es un proyecto de intercambio de información y está muy de moda actualmente. Y estos fueron nuestros sujetos de investigación, queríamos saber quién estaba generando este contenido y que los motivaba a hacerlos, y si es que el diálogo que emerge puede ser base del aprendizaje, porque este es un sitio web en donde puedes publicar contenido pero también puedes tener una discusión on-line con otras personas que publicaron contenido y que son expertos en UGC. Pero, de hecho, a pesar de que el sitio web está activo por bastante tiempo en el sitio web de la BBC, que tiene millones y millones de visitas, el número de personas que está usando este sitio web es algo bajo, y también lo es el número de personas que están publicando mensajes en este blog.

Curiosamente, las personas que si usan este sitio son más mujeres, lo que es muy inusual y el rango de edad, como pueden ver, es de 13 a 15 años. Y a estos usuarios también les gusta visitar otros sitios, pueden ver Bebo (un Facebook para gente joven), YouTube, y algo llamado deviantART, que es una comunidad para artistas en particular. Pero curiosamente, de las personas que usan el sitio web, muy pocas regresan, y muy pocas publican mensajes. La mayoría de ellos son "mirones", observan pero no publican mensajes y no contribuyen. Curiosamente, esto copia exactamente el comportamiento de estudiantes en medioambientes de aprendizajes virtuales, en las universidades la idea de que todos están desesperados por compartir su conocimiento y hablar de ello a otras personas es simplemente falsa. Los números de personas que hacen esto es una minoría inusual, incluso cuando los obligas ¿saben? "si no hacen esto, reprobarán el curso". A ellos no les gusta hacerlo así que esta idea de que todos sí lo hacen, así que podemos hacerlo en las escuelas es una suposición peligrosa.

Buscamos algo que llamamos conversaciones de aprendizaje, una conversación de aprendizaje es cuando tú tienes un diálogo que es mas que un simple intercambio de información. Por ejemplo, en el sitio de una fotografía dice: "realmente me gusta tu fotografía, ¿Qué lente usaste?", y la persona le responderá diciendo "oh!, usé este lente por que bla bla bla...". Esto es estrictamente intercambio de información, no es a lo que nos referimos con conversación de aprendizaje. Una conversación de aprendizaje es cuando alguien desarrolla una idea, así que puedes tener una conversación como la siguiente: "¿Por qué usaste ese lente?", "bueno, usé ese lente por que encuentro que tiene un muy buen rango de foco y no obtengo distorsión en las imágenes", "eso es interesante, ¿así que por que necesitas ese rango de foco?", "Bueno... necesito ese rango de foto por que a veces quiero tomar...". Así que sabes que tienes la idea de que hay desarrollo de la idea, explicación, justificación. Esto es basarse en la idea de las personas como Universal, sobre aprendizaje colaborativo, en donde obtienes una explicación mas avanzada, pero sabes que la gente no hace esto espontáneamente, las personas que hacen esto de esa manera es menor así que nos es realmente importante en este modelo pedagógico. Voy a saltar este... Este modelo, si queremos desarrollar estas habilidades especialmente trabajando en grupos, grupos heterogéneos, no sólo ser capaz de trabajar con tus amigos, ser capaz de trabajar con cualquiera que te pidan trabajar, y tenemos que enseñarles a las personas como hacerlo. No es suficiente coordinar una actividad en donde 3

personas trabajan juntas solo por que no trabajarían juntas natural o espontáneamente, así que aprender a colaborar necesita ser un elemento muy importante en el programa de estudios. Así que no es simplemente que nosotros debemos estar usando estos enfoques en la pedagogía cuando trabajamos con los niños y gente joven, tenemos que tener una forma en que nuestros profesores entiendan el modelo lo suficientemente bien para enseñarte como hacerlo. Y el modelo que ellos desarrollaron en la Pontificia Universidad Católica de Santiago es un modelo por que le da un soporte a los profesores, les enseña a manejar la clase. Por ejemplo, cualquiera que ha enseñado sabrá que si le pides a un niño trabajar en grupos, el instantáneamente ira a juntarse con sus amigos. Si les pides que trabajen con alguien que no les gusta o que nos es su amigo, les será muy difícil: "nooooo... no quiero trabajar con ellos, no me caen bien" y, aun así, tienes que aprender a trabajar con otras personas, sin importar si te caen bien o no.

Lo que hace el programa es decirle a través de la pantalla "vas a trabajar en el grupo 6", y tienen que encontrar a las otras personas del grupo 6. Y he visto esto muchas veces, y también hemos tratado este sistema en el Reino Unido; los niños sólo dirán "bueno, ¿Quién más esta en el grupo 6?" e irán y se sentarán con los niños del grupo 6 y trabajarán juntos, por que, de alguna forma, cuando el computador les ordena hacerlo esta bien. Yo creo que tiene que ver con que creen que el profesor está siendo injusto, los está molestando, pero el computador es el computador, es neutral "me dice, lo hago", y así deben trabajar con personas que nos les gusta. Y lo he visto durante las clases, los niños trabajando con niños de otras pandillas, de otras etnias, con otros con los que normalmente ni hablarían en el patio y, aún así, ellos irán y trabajarán.

También, la forma en que el software está estructurado significa que ellos no pueden responder hasta que todos estén de acuerdo con cual será su respuesta grupal, así que tienen que negociar y cuando realicen la respuesta, tendrán que ser responsables de ella, no será suficiente decir "oh no! Ella me dijo", tienen que ser responsables. Pero al mismo tiempo, en las máquinas de los profesores, ella puede ver todo el tiempo quién esta trabajando, quien tiene las respuestas correctas, quien tiene las respuestas equivocadas, detener una clase en cualquier momento y darle una instrucción a la clase, ella puede ver que un grupo tiene un problema y puede ir y trabajar con ese grupo, así que los profesores tienen las herramientas para ayudarlos a manejar la sala de clases. Así que pueden ver como esto es algo sumamente diferente a decirles "tienes que cambiar" y el profesor piensa "¿Cómo? ¿Qué cambio?" "no tengo idea de que es lo que quieres que haga, así que solo haré lo que se como hacer". Este es un modelo con tecnología, siempre hay que enseñarle a los niños pero también enseñarles a los profesores, y este es el tipo de tecnología que necesitamos más que nada, por que si tenemos que esperar hasta que haya una nueva generación de profesores, que entiendan de pedagogía; primero que nada, todos nosotros estaremos muertos, pero también una generación entera de niños pasarán por el sistema educacional sin estar preparados para ser activos económica o socialmente en una sociedad que no se puede dar el lujo de perder una generación.

Muchas gracias.