

El aprendizaje como atributo humano y sus teorías contemporáneas. Reseña del libro *Teaching, learning, literacy in our high-risk, high-tech world: A framework for becoming human*, de James Paul Gee¹

María Guadalupe López Sandoval²

En esta obra, James Paul Gee, quien actualmente es profesor en estudios sobre cultura escrita en el Instituto Mary Lou Fulton de la Universidad Estatal de Arizona, Estados Unidos, presenta un novedoso marco interpretativo para comprender los retos que los sistemas educativos tienen frente al mundo contemporáneo para la formación de la niñez. En este marco Gee expone, de manera clara y ejemplificada, una revisión sobre las teorías contemporáneas del aprendizaje. En una época en la que el término aprendizaje, bajo los conceptos de inteligencia artificial o aprendizaje computarizado, se ha utilizado para describir una capacidad de las computadoras, Gee resalta la importancia de situar al aprendizaje como un atributo humano cuya riqueza y complejidad no puede compararse con ningún tipo de sistema computacional. James Paul Gee centra su reflexión en torno al aprendizaje humano en algunos de los elementos que lo posibilitan: la acción, la memoria y la experiencia y su relación con la construcción de las identidades. Con base en la revisión de las implicaciones que tienen estos elementos en el aprendizaje, Gee postula una de las premisas centrales de su libro y que, al mismo tiempo,

¹ Gee, James Paul (2017). *Teaching, learning, literacy in our high-risk, high-tech world: A framework for becoming human*, Estados Unidos: Teachers College Press..

² Doctora en Antropología por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS-CDMX). Investigadora y consultora en temáticas sobre educación, niñez, juventud y cultura digital.

puede ser una de las lecciones más importantes para quienes se interesan en el estudio y el desarrollo de propuestas educativas: que los niños y los adultos que son nuevos en un entorno, aprenden primero y mejor de las experiencias positivas. Estas experiencias son aquellas en las que los aprendices tienen que realizar alguna actividad con atención y, siempre, preocupándose por el resultado que pretenden lograr. El autor propone que las experiencias positivas forman parte, en la mayoría de las ocasiones, de experiencias lúdicas, por lo que estas son propicias para la construcción de mejores aprendizajes.

El libro está dividido en 14 apartados. En los primeros cinco: *Introduction: Leaping Across the Silos*, *Experiences and Computers*, *Memory and Imagination*, *Play and Talk*, y *Talk and Language Development*, Gee presenta el enfoque bajo el cual entiende al aprendizaje y su relación con la actividad. Además, el autor, quien también es conocido por ser un especialista en el análisis del discurso desde una perspectiva sociolingüística, llama la atención en considerar al lenguaje escrito y hablado no solo como formas de ofrecer información a los demás, sino, sobre todo, como formas de actuar sobre el mundo. En este sentido, en los primeros apartados, Gee ofrece un contexto para entender el papel que tienen el lenguaje, los textos y los medios de comunicación en el desarrollo de experiencias positivas de aprendizaje. Por ejemplo, el autor llama la atención sobre el papel que actualmente tienen los medios, a través de productos como videos, películas, la música o los videojuegos, como recursos para extender las experiencias de los niños en el “mundo real”.

En los apartados seis al nueve: *Identity and Activity*, *Identities*, *The Pareto Principle and Identities*, y *Relational Identities*, el autor se centra en la idea de que el uso del lenguaje como una forma de acción implica el despliegue de nuestras identidades, las cuales se ajustan de acuerdo a las personas a quienes nos dirigimos, a nuestras metas, al espacio y a la situación en la que se utiliza el lenguaje. En particular, Gee resalta la importancia que tiene entender que la acción dirigida a metas implica siempre poner en juego nuestras identidades,

cuando se es nuevo en el desarrollo de ciertas acciones y lo que esto implica para el desarrollo de experiencias de aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Resalta la importancia que tiene el acompañamiento y la mentoría en el aprendizaje de nuevas acciones. Cuando se es nuevo en algo, el acompañamiento de otros nos ayuda a comprender el propósito de la acción y el contexto en el que se actúa. En otras palabras, la mentoría nos ayuda a entender las reglas del juego, lo cual requiere de tiempo y de la posibilidad de actuar y equivocarse. Para Gee, lo anterior resulta fundamental al momento de pensar y reflexionar en torno al papel que tienen los maestros en el aprendizaje de las/los estudiantes y en el tipo de relaciones, horizontales, que deberían de promoverse en la escuela para propiciar experiencias positivas de aprendizaje.

En los apartados 10, 11, 12 y 13: *Affinity Space*, *New Affinity Spaces*, *Who Are We*, y *Frameworks and Reflective Discussions*, James Paul Gee explica el concepto de espacios de afinidad y cómo, a través de la participación en éstos, nos involucramos en acciones que son importantes para cada uno, en donde se configuran experiencias de aprendizaje, muchas veces bajo la compañía y guía de alguien más. Para Gee, los espacios de afinidad son aquellos en donde las personas que comparten un interés pueden desplegar cierta identidad, por ejemplo: ser un estudiante, un integrante de una comunidad religiosa, un jugador de algún deporte, etcétera. De acuerdo con Gee, por sus características, es mucho más frecuente que a través de la participación en espacios de afinidad, las personas se involucren en experiencias positivas de aprendizaje caracterizadas por la prevalencia de lo lúdico. En este sentido, lo lúdico tiene que ver más con el involucrarse en actividades que son importantes para las personas, en las que existe un fuerte interés por actuar y lograr determinados fines. Para el autor es muy importante tomar en cuenta la existencia de espacios de afinidades reales y virtuales. Los primeros son aquellos que se configuran en el ámbito presencial de las personas, como

cuando se asiste a una iglesia. Los segundos, pertenecen fundamentalmente al ámbito de los medios digitales, por ejemplo, en la formación de comunidades virtuales en Internet en donde se agrupan las personas en función de un interés: los videojuegos, los comics, la música, entre otros.

El libro cierra con un apartado de conclusiones, en donde el autor retoma la discusión presentada en los primeros capítulos acerca de entender el aprendizaje fundamentalmente como parte del proceso de desarrollo de niños y adultos. También hace un llamado a comprender las implicaciones de asumir que el conocimiento y el aprendizaje no son un asunto exclusivo de las escuelas ni de los maestros. Gee concluye, como ya lo han hecho otros autores que, en el mundo contemporáneo, el conocimiento y el aprendizaje forman parte de la acción de las personas en múltiples espacios físicos y virtuales. Adicionalmente, hace recomendaciones que pueden ser muy útiles para los maestros, y en general para las escuelas, sobre qué hacer para promover experiencias positivas de aprendizaje que formen a los alumnos no solo para conocer acerca del mundo y sus problemáticas, sino para actuar sobre el mundo e intentar crear mejores condiciones de vida para quienes lo habitamos. Algunas de estas recomendaciones son:

- Relacionar e integrar el conocer, el hacer y el ser.
- Ofrecer a los aprendices acceso a sistemas auténticos de comprensión relacionados con actividades valiosas para ellos y con grupos de personas que sienten pasión por estas actividades.
- Ser un guía de viaje para los intereses y las cosas que son importantes y apasionan a los aprendices, dentro y fuera de la escuela.
- Formar equipos y trabajar con otros maestros, adultos y aprendices (en el mundo físico o virtual) para diseñar y revisar buenas experiencias de aprendizaje dentro y fuera de la escuela.
- Animar a los estudiantes a ver el fracaso como una forma de exploración que es necesaria en el proceso de aprendizaje.

Por la temática tratada, este libro puede ser material de referencia para quien se interese en el desarrollo de propuestas de mejora educativa, sin importar el nivel de enseñanza, y en promover mejores experiencias de aprendizaje en espacios formativos, dentro o fuera de la escuela. En este sentido, este texto puede resultar muy valioso para profesores y estudiantes de licenciaturas en educación, trabajo social o política educativa. También puede ser de interés para quienes realizan tareas de formación en centros comunitarios, empresas o en espacios de educación para jóvenes y adultos. Gracias a su vasto nivel conceptual, el libro puede ser de utilidad para académicos interesados en comprender los elementos que intervienen en la construcción de aprendizajes en espacios formativos.

Finalmente, habría que señalar que este libro constituye, en cierta forma, la integración de temáticas específicas que James Paul Gee ha trabajado en casi tres décadas. Los lectores pueden entender el abordaje conceptual del texto gracias a la claridad con la que Gee escribe. Sin embargo, si se tiene la intención de acercarse de una manera más profunda al trabajo de Gee y contar con un contexto más amplio para leer este libro, sería recomendable la lectura de, por lo menos, dos trabajos previos: el primero es *Situated learning and practice: A critical of traditional schooling* (1994, London, Routledge) y el segundo es *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007, New York, Palgrave/Macmillan, segunda edición), este último tiene una edición en español publicada en 2004 por editorial Aljibe.