

EL ERROR ES MEJOR MAESTRO QUE EL SUCESO JOHN LONG

De la colección "Paternidad del Nuevo Mundo"



Hace cien años, la Dra. Montessori no anticipó la llegada de las computadoras o de Internet aunque sin duda estaba en sintonía con el desarrollo tecnológico de su tiempo y el impacto que tuvo en la cultura. La mayoría de las escuelas Montessori no introducen ordenadores en el aula hasta que el niño tiene 9 años, no porque Montessori fuera una tecnofóbica (ella definitivamente no lo era), pero debido a que los niños pequeños aprenden mejor a través de la experiencia de la realidad concreta y táctil del mundo tridimensional en lugar de la simulación de dos dimensiones de una realidad virtual electrónica. Considere la experiencia de un niño del niño ante un cubo. ¿Se aprende más por ver una imagen de un cubo en la pantalla plana (en realidad se trata de un hexágono de dos dimensiones), o a partir de mover un bloque de madera pulida que mide 10 cm por lado y pesa 50 gramos? Después de observar la forma en que los niños aprenden, la Dra. Montessori nos dijo: "Nunca deben darle más a la mente que a la mano".

Por otra parte, la investigación contemporánea del cerebro ha demostrado la verdad en lo dicho por la Dra. Montessori sobre el hecho que el niño construye a sí mismo a través de sus experiencias con el medio ambiente. El Dr. Bruce Perry, un neurólogo y psiquiatra de renombre internacional que trabaja en Houston, describe esta auto-construcción de las obras: las experiencias de un niño cambian la biología del cerebro, reforzando y fortaleciendo ciertas neuronas a través de su uso mientras poda otras por falta de uso. En su libro, La falta de conexión, la Dra. Jane Healey discute el impacto del "tiempo de pantalla" en el cerebro en desarrollo, y recomienda que se limite el uso de la computadora hasta que los niños tengan 9 o 10 años de edad, una recomendación conforme a la práctica en la mayoría de las escuelas Montessori.

El error es mejor maestro que el suceso

Escrito por Tita Llerandi

Martes, 31 de Octubre de 2017 09:45

Lo anterior me es perfectamente comprensible, aunque lo encuentro a la vez irónico, pues hay graduados Montessori que han sido fundamentales en el desarrollo de los recursos de Internet que son emblemáticos y que han ayudado a transformar nuestra cultura. Entre las figuras más conocidas se encuentran:

- Jeff Bezos, fundador de Amazon.com, una de las primeras grandes empresas para vender productos a través de Internet, dando forma a la cara del comercio americano en línea;
- Sergey Brin y Larry Page, fundador de Google, el motor de búsqueda que hace que Internet sea más accesible y por lo tanto más útil para un público más amplio;
- Jimmy Wales, creador de Wikipedia, la enciclopedia multilingüe basada en la web que está escrita por lectores-colaboradores y desafía a muchos de los paradigmas acerca de la autoría, la propiedad y la información en sí misma.

En una de las ediciones del The New Yorker hay un perfil de Will Wright, otro ex alumno Montessori y desarrollador de SimCity, que cambió el concepto de los videojuegos. SimCity es un equipo de simulación y construcción de ciudades y de videojuegos. El juego generó un nuevo paradigma en el juego de la computadora mediante la creación de un juego en el que no se podía ganar ni perder. Como informa el New Yorker, "SimCity tardó en hacerse popular pero diecisiete años más tarde el juego le ha hecho ganar a la empresa doscientos treinta millones de dólares. Un número importante de jugadores que se interesaron en el diseño urbano como resultado del juego han pasado a convertirse en arquitectos y diseñadores, por lo que SimCity es posiblemente el trabajo más influyente de la teoría del diseño urbano jamás creada".

El artículo describe el impacto de la educación Montessori en Will Wright: "Wright floreció en la escuela Montessori, con su énfasis en la creatividad, resolución de problemas, y la auto-motivación. Según palabras de Wright: . Se trata de aprender, según sus propios términos, por uno mismo en lugar de que sea un profesor a explicar las cosas. SimCity está basado en la teoría de Montessori - si le das a la gente este modelo para la construcción de ciudades, harán la abstracción de los principios de diseño urbano.

El error es mejor maestro que el suceso

Escrito por Tita Llerandi

Martes, 31 de Octubre de 2017 09:45



[REDACTED]