

Pokémon GO: una oportunidad para *aprender a aprender*

Por Lucía Mourelle*

El domingo pasado inauguré un nuevo modo de relacionarme con mis nietos: los acompañé en su cacería de pokemones y, dada mi formación, no pude evitar ver este fenómeno con ojos de pedagoga.

Estábamos llegando al Monumento de los Españoles cuando les apareció en pantalla la imagen de un lugar cercano en donde había más de una *pokeparada*: “Es una fuente, vos debés conocerla”, me dijeron. Un lugar tan emblemático como El Rosedal, de repente, desde la virtualidad, se volvió real. Su ciudad, esa que por lo general ignoran cuando deambulan de un punto a otro ocupados en su pantalla, adquiere la posibilidad de transformarse en un lugar habitado por ellos. Las reglas de Pokémon GO son tales, además, que si la recorren caminando obtienen nuevos beneficios.

Sólo esto sería suficiente para agradecer a John Hanke la invención del juego, este apasionado de la cartografía que dejó de trabajar en el equipo de Google Maps -en el que fue responsable del desarrollo de *Streetview*, entre otras genialidades- motivado por el deseo de incentivar a las personas a hacer ejercicio, para lo cual no ha escatimado esfuerzos -pronto aparecerá como complemento una pulsera que medirá los pasos y sumará los puntos logrados al moverse-.

Pienso, sin embargo, que su contribución no se limita al movimiento.

Desde la Antigüedad y hasta no hace tantos años, era común que un joven se pusiera a disposición de un artesano, experto en hacer pan o coser un traje, para que éste le transmitiera su oficio. Aprendía haciendo, imitando sus gestos y escuchando sus consejos.

Con la aparición de la escuela moderna y la apremiante necesidad de que los jóvenes adquirieran los conocimientos imprescindibles para los nuevos trabajos, el aprendizaje se transformó, en gran parte, en escuchar al experto para después dar cuenta en forma fidedigna de lo que éste transmitía.

Este tipo de conocimiento sobre determinadas áreas de la realidad resulta hoy insuficiente, pues es modificado o enriquecido constantemente y se torna imposible abarcarlo en su totalidad. Por otra parte, mucho de él se encuentra accesible gracias a internet.

Cofundador junto a Howard Gardner del “Proyecto Zero”, David Perkins llamó a este conocimiento “de orden inferior”. Actualmente necesitamos crear un nuevo tipo de aprendiz, uno que sea capaz de adquirir **conocimientos de orden superior**: conocimientos sobre cómo obtener conocimiento, cómo generar una hipótesis, cómo seleccionar y

procesar información, cómo resolver un problema pidiendo ayuda de un modo preciso cuando se está bloqueado y cómo ayudar al que la solicita, transformándose de ese modo en el autor de lo que se está transmitiendo. **En definitiva, necesitamos crear un aprendizaje que sea capaz de desarrollar nuevas habilidades de aprendizaje.**

En mi opinión, muchas de estas habilidades son requeridas para jugar Pokémon GO. Allí radica la potencialidad del juego como herramienta pedagógica que permite aprender a aprender.

El juego

Instalados en una conjunción de tres pokeparadas, presencié durante un largo rato cómo una nena y dos varones de no más de ocho años compartían por turnos un único celular, festejando los logros del que estaba en comando mientras intercambiaban posibles soluciones para los problemas que se le presentaban. Me uní silenciosamente a un grupo de *expertos* instalados en el punto neurálgico, que entraban y salían sin ningún protocolo social. Como en un chat, intercambiaban experiencias exitosas y de las otras, se pasaban datos, cada uno sumaba lo suyo, y se agradecían las contribuciones con elogios. Podría haber sido una videoconferencia, pero las risas se mezclaban y se intercambiaban las miradas sin tecnología de por medio.

Por allí pasaban también madres y padres con sus hijos, dialogando sobre posibles tácticas. Los grandes contribuyendo con su sentido común, los chicos con su recién inaugurada *expertise* en las reglas del juego. Mientras ellos cazaban, yo capturaba imágenes del clima de aprendizaje compartido y multigeneracional que se había generado en ese lugar.

La cacería de los monstruos de bolsillo *-pocket monster-* es sólo una fase del juego hasta adquirir el nivel número cuatro y empezar a formar parte de uno de los tres posibles equipos: el amarillo, el azul o el rojo. Una vez embanderado en un *team*, el verdadero objetivo es adiestrar a sus animalitos para que puedan combatir en los *pokegimnasios*. Esto implica elegir de entre los cazados a los más aptos y prepararlos para entrar en competencias, algo nada evidente, pues las variables a considerar son múltiples y los obstáculos a resolver continúan: la elección del gimnasio que puede ser amigo o enemigo, la conquista posible del espacio por el equipo al que se pertenece, entre otros.

La escuela

El entusiasmo que ha despertado el juego entre los jóvenes ha hecho que maestros y profesores en las redes sociales europeas empiecen a fantasear acerca de cómo utilizarlo escolarmente para estimular el compromiso de los alumnos buscando pokémones a través de diversas etapas con problemas matemáticos o preguntas de Geografía.

Si bien estas innovadoras plataformas ofrecen nuevas oportunidades pedagógicas, creo que los educadores debemos cuidarnos de no bastardear los saberes impartidos en las aulas, ya

que corremos el riesgo de que los alumnos solo adquieran un adiestramiento para el juego, transformando los aprendizajes escolares en un medio para ganar pokémones.

Creo también que debemos aceptar el desafío que implican estas situaciones de aprendizaje no formales y centrarnos en la reformulación de nuestras prácticas escolares para que transformen a nuestros alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje, ejercitando así la imprescindible competencia -necesaria para continuar aprendiendo toda la vida- de *aprender a aprender*, o tal como lo enuncia el Consejo de la Unión Europea, esta “habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos”.

*Lucía Mourelle es Directora General y fundadora del colegio secundario Aula XXI.