

EDUCAR PARA LA COLABORACIÓN

Raquel Pelta Resano

Departamento de Diseño e Imagen, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona

El pensador Jeremy Rifkin sostiene que nuestro mundo se encamina hacia una Tercera Revolución Industrial provocada por la convergencia entre una tecnología de la comunicación –Internet– y un régimen energético novedoso –las energías renovables–. Se trata de una transformación profunda que cambiará de modo fundamental todos los aspectos de nuestra manera de vivir y trabajar, entre ellos nuestra forma de educar a las generaciones que constituirán la población activa de dicha Revolución.

Rifkin se muestra crítico con la visión predominante, desde la Ilustración hasta nuestros días, de que la finalidad primordial de la educación consiste en crear individuos productivos. Desde su punto de vista, esta noción nació en los albores de la era industrial, momento en el que se medía la industriosidad de las personas en función de su productividad y, como dice el autor: «el hecho de ser productivo pasó a convertirse en característica definitoria de la conducta humana misma.»¹

Ese enfoque ha pretendido crear seres competitivos y autónomos pero en estos momentos, empieza a perder sentido puesto que en una era de conexión global en la que, en opinión del mencionado autor, se está produciendo una transición del Homo sapiens (racional, desapegado, egoísta, agresivo y narcisista) al Homo empathicus (afectivo, social, cooperativo e interdependiente), la misión de la educación es «preparar al alumnado para que piense y actúe como parte que es de una biosfera compartida».²

Gracias a Internet, estamos cada día más inmersos en una proliferación de redes sociales y de formas colaborativas que obedece, según Rifkin, al principio según el cual, «cuando las personas razonan juntas, es más probable que su experiencia combinada logre los resultados deseados que cuando razonan solas».³

No sabemos si esa anunciada Tercera Revolución Industrial se producirá o si se quedará en el ámbito de la especulación teórica, pero de lo que podemos estar seguros es de la importancia que están alcanzando esas formas colaborativas para una generación que ha nacido y crecido con Internet y que está acostumbrada a compartir información e interactuar de una manera abierta.

Por ello, ahora, están surgiendo nuevos modelos de enseñanza más orientados hacia el aprendizaje colaborativo y empático que a fomentar el sentido de competitividad que, en muchas ocasiones, ha tenido la educación. De esta manera, existe un número cada vez más significativo de docentes cuyo objetivo es transmitir a sus alumnos que el conocimiento tiene una naturaleza claramente social y la inteligencia es una experiencia compartida y distribuida.

Pero si esto se está planteando ya en un buen número de escuelas de primaria y secundaria y en algunas universidades, en la educación del diseño, y aunque puede citarse algún ejemplo en esa dirección⁴, nos queda mucho por hacer. En primer lugar, deberíamos tomar conciencia de que, a menudo, se ha fomentado y premiado el individualismo como un rasgo distintivo de la personalidad creativa, algo que no responde, sin embargo, a la realidad de una profesión en la que se necesita trabajar en equipo.

Es necesario, además, ser conscientes de una cuestión que parece obvia: el diseño no es sólo una actividad orientada a la resolución de problemas y la creación de objetos, espacios, indumentaria o comunicaciones que requieren unas habilidades técnicas específicas por parte de los profesionales sino que es, también, un proceso social que implica a grupos de individuos.

¹ Rifkin, J.: *La Tercera Revolución Industrial. Cómo el poder lateral está transformando la energía, la economía y el mundo*, Barcelona, Paidós, 2011, p. 320.

² Rifkin, J., op. cit., p. 321.

³ Rifkin, J., op. cit. 334.

⁴ Véase la web www.designcollaboration.org, cuya finalidad es la de proporcionar ayuda a los profesores de diseño, compartiendo ejemplos de colaboración. Contiene recursos prácticos para fomentar el aprendizaje colaborativo.

Es preciso, asimismo, preguntarse qué espacio, dentro del diseño, ocupa la colaboración como metodología, sobre todo cuando están apareciendo conceptos como los de co-creación, co-diseño, diseño participativo y, más recientemente, open design que, aunque todavía son relativamente minoritarios a la hora de ponerlos en práctica, resultan muy atractivos para quienes se han criado con Internet.

Colaborar exige esfuerzos y responsabilidad. Obliga a desarrollar habilidades sociales que van más allá de las que tradicionalmente se les han exigido a los diseñadores y genera conflictos. Reclama a los docentes saber resolverlos, fomentar la discusión y la negociación, desarrollar una filosofía de equipo entre los estudiantes y llevar a cabo una reflexión constante. Esto no es fácil para los profesores de diseño pues se carece, en general, de una formación pedagógica orientada en esa dirección.

Enseñamos diseño como lo aprendimos en las escuelas o universidades de una sociedad industrial pero, en una era de diseño "post-disciplinario", -como la denominó Bill Moggridge en 2007-, marcada por la diversificación de los procesos productivos y por la necesidad de compartir el conocimiento, tenemos que aprender a desmontar los procesos de aprendizaje en los que nos hemos formado y a crear experiencias educativas más participativas, tanto en el espacio real como en el virtual.