

E-mociones. Sin emoción no hay educación

Anna Forés Miravalles

Resumen: Las emociones están presentes en nuestras vidas, y no puede ser de otra manera. No podemos vivir anestesiados. Si queremos aprender, si queremos vivir, nos tenemos que emocionar. Los sentimientos son para sentir, nos tenemos que dar permiso para sentirlos. Vamos a ver cómo las emociones están en la red y cómo la red puede ser emocionante. Hay que seguir humanizando la red, haciéndola cada vez más amable, más cercana.

Abstract: Emotions are present in our lives, and it cannot be otherwise. We cannot live anesthetized. If we want to learn, if we want to live, we have to get emotionally involved. Feelings are there to be felt, and we have to allow ourselves to feel them. Let's see how emotions are in the network and how exciting the network can be. We have to continue to humanize the network, making it more and more user friendly and accessible.

Palabras clave: Emociones, red, humanizar, tecnología.

Keywords: Emotions, network, humanize, technology.

1. Introducción

Hace 5 años, cuando escribíamos el libro *e-mociones*, queríamos mostrar propuestas para humanizar la red, evidenciar la importancia de las emociones en la red. Citábamos la pregunta que Paulo Reglus Neves Freire, entonces secretario de educación en Sao

Paulo, se planteó en 1992: “¿para qué sirve la tecnología?”. Como respuesta propuso que *la tecnología sirve cuando empieza a humanizar*. Hoy, 20 años después, estamos convencidos/as, parafraseando a Freire, de que la tecnología pensada en y desde la educación, nos sirve cuando empieza a humanizar. En este capítulo vamos a intentar *emocionarnos*, hablaremos de la curiosidad, el juego y sus emociones. Reflexionaremos sobre propuestas tecnológicas innovadoras, subrayaremos el papel de las redes en las emociones y de las emociones en las redes.

2. Humanizar la red: ¿hacer de abuelas?, ¿poner un huevo en tu vida?, ¿enviar un paquete postal? O cuando un discurso te hace callar.

Quisiéramos empezar mostrando diferentes miradas a la red, miradas que nos invitan a seguir creyendo en el género humano. Miradas amables a conferencias, a anuncios, a propuestas que están a nuestro alcance, aunque se den a muchos kilómetros de nuestra ciudad. Quisiéramos empezar por el ya famoso vídeo del investigador en educación Sugata Mitra:

http://www.ted.com/talks/lang/es/sugata_mitra_the_child_driven_education.html

En él se muestra una serie de experiencias de la vida real desde lugares bien diversos del planeta. Desde Nueva Delhi, pasando por Sudáfrica, hasta Italia. El vídeo refleja el acceso a internet (de una manera no dirigida) de los niños y sus resultados. De este vídeo, todo él interesante y con amplias lecturas, nos quedamos con el fragmento que recoge la experiencia del “método de la abuela”. Bajo esta expresión se encierra la práctica de dar ánimos a las personas mientras realizan su tarea. En este caso a los chicos y chicas mientras interactúan con el ordenador. Como si se tratara de una fórmula mágica (pararse delante de ellos, admirarlos y animarlos) para que el aprendizaje fuera mayor. Y así resultó. El simple hecho de obtener este reconocimiento al esfuerzo mejoraba los resultados, según Sugata.

Sugata Mitra y sus nuevos experimentos

TEDGlobal 2010, Filmed Jul 2010; Posted Sep 2010



Figura 1. Fragmento del video de Sugata Mitra que habla del método de las abuelas.

http://www.ted.com/talks/lang/es/sugata_mitra_the_child_driven_education.html

Es evidente que en este vídeo nos faltan muchos datos de contexto, pero sí coincidimos con él en la fuerza de un refuerzo positivo para poder aprender más y mejor. La red nos trae propuestas como estas de conferencias y de investigaciones, pero también nos acerca a diferentes emociones desde otras pantallas de la red, por ejemplo los anuncios.



Figura 2. Anuncio de huevos Bachoco en México.

Este anuncio no nos deja indiferentes, una sonrisa fácilmente se nos dibuja en la cara. Hay ya empresas que utilizan el humor como referente en sus anuncios. El humor,

según nos recordaba Benavent (2007:120) mejora la comunicación entre las personas, ya que de entrada favorece y predispone a un buen ambiente por ser uno de los mejores antídotos contra la rigidez y la falta de flexibilidad. Los profesionales que basan su trabajo en la relación interpersonal saben que utilizar el sentido del humor es una buena estrategia para desbloquear una situación, para romper el hielo, para superar un momento difícil. Así pues, si queremos humanizar la red, bienvenido sea el humor a nuestras vidas. Y no solo el humor, sino frases que animan, mensajes que te hacen pararte a leerlos, porque en estos momentos de crisis, mensajes diferentes son los que captan la atención.



Figura 3. Anuncios de la empresa Enviaia

O como decíamos en la entrevista de esta webinar, <http://www.proxectodesire.eu/webinar/e-mocions> sobre *e-mociones*, es también gratificante que empresas como TMB, una empresa de transportes, invite a sus pasajeros a tomarse un minuto para experimentar emociones: *tómate un minuto para sonreír, un minuto de paciencia, de calma, de ilusión, de deseo, de disidencia.*

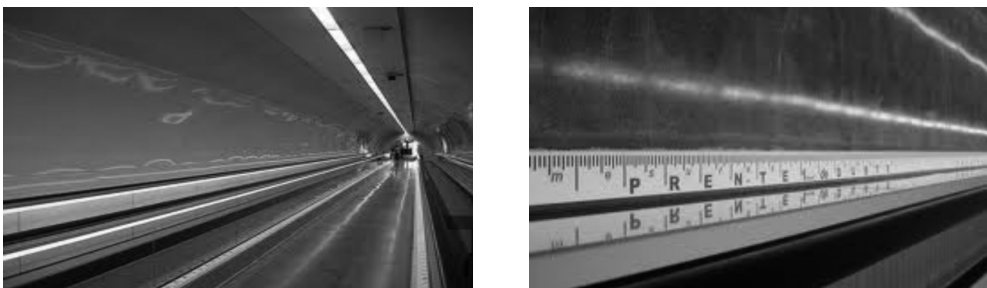


Figura 4. Pasillos del metro, escaleras mecánicas y ascensores de las estaciones del Carmelo y Coll-Taixonera

YouTube también está acercando las emociones a nuestras vidas. Entre los miles de recursos que hay en la red, queremos resaltar la siguiente historia.

Severn Cullis-Suzuki nació y se crió en Vancouver, Canadá. A los diez años (mientras asistía a la escuela primaria) fundó la Organización Infantil del Medio Ambiente (Environmental Children's Organization - ECO), un grupo de niños dedicados a enseñar a otros jóvenes diversos temas sobre medio ambiente. En 1992, a la edad de 13 años, Suzuki-Cullis recaudó dinero con los miembros de la ECO para asistir a la Cumbre de Medio Ambiente y Desarrollo "The Earth Summit", celebrada por la ONU en Río de Janeiro. Junto con los miembros del grupo (Michelle Quigg, Vanessa Suttie y Morgan Geisler), Cullis-Suzuki presentó en dicha conferencia, ante los representantes de la ONU, un discurso que trataba cuestiones ambientales desde la perspectiva de los jóvenes, cuya lectura, realizada por ella misma, fue aplaudida. En 1993 fue reconocida en el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente "Global 500 Roll of Honour". En 1993, Doubleday publicó su libro *Decirle al mundo*, 32 páginas de medidas ambientales para las familias. Este vídeo es de cuando ella tenía 13 años. Un vídeo de menos de 7 minutos que hizo callar al mundo.



Figura 5. video de Severn Suzuki

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=d7A7YEcMr3M#

Es en la rotundidad, el frescor y la contundencia de sus palabras donde el silencio reafirma la complicitad del mensaje y su invitación a la acción da un vuelco a la indiferencia.

Una vez vistas diferentes miradas humanizantes, que nos recuerdan la importancia de las emociones en la red, quisiéramos centrarnos ahora en qué tipo de emociones entran en juego en la red. Como no podemos ser exhaustivos, vamos a detenernos en las emociones que despiertan Agon y Mimicry.

3. Agôn, Alea, Mimicry, Ilinx. Las emociones del juego en juego

Gracias a las compañeras de *Marinva* y su capítulo dedicado al juego en el libro sobre *e-mociones* (2007) sabemos que, según Roger Caillois, la aparente diversidad de situaciones lúdicas se puede ordenar y clasificar, ya que estas situaciones se basan en cuatro grandes motivaciones, actitudes o, como dice el propio Caillois, “impulsos esenciales e irreductibles”: la competición (agôn), el azar (alea), el simulacro (mimicry) y el vértigo (ilinx). Estas cuatro motivaciones nos pueden ayudar a perfilar y a acercarnos mejor a las emociones expresadas a través del juego, y también a las competencias emocionales desarrolladas. Aquí quisiéramos dar un paso más y ver si estas motivaciones y sus emociones también están presentes en la red, y si nos atrapan emocionalmente. Dos de ellas están muy presentes en la red. Son Agon y Mimicry. Vamos a detenernos en ellas.

La competición (agôn)

Las emociones que experimentamos con este tipo de juegos, según las autoras de *Marinva*, están relacionadas con la superación personal, el conocimiento de nuestros límites y nuestros potenciales, la autoestima, el aprender a aceptar el fracaso y aprender de los errores, y también al aprender a disfrutar de los éxitos. En la red tenemos ejemplos no solo de juegos de competición, sino de propuestas de aprendizaje, que incluso aparecen como retos a superar, donde el error forma parte del aprendizaje, donde el equivocarse se entiende dentro del rol de aprender.

Mimicry (simulacro)

Son juegos o propuestas del mundo del “como si...”. Estos juegos o propuestas nos evaden de la realidad recreando otra. Temporalmente nos transportan a un universo ilusorio y cerrado. El jugador escapa del mundo real para ser trasladado a otro mundo ficticio.

Por ejemplo, en *Ersilia* tienen toda una propuesta que acerca a los estudiantes al aprendizaje de una forma amena y que estimula la superación:

http://www.ersilia.org/uds_mates/wb_udmates_es/src/index.html.

Los estudiantes, por edades, se enfrentan a una serie de cuestiones para cuya resolución van a tener que utilizar sus conocimientos matemáticos o de otras áreas, según la tarea planteada.

EL VIAJE

Este año la familia de Clara tiene pensado ir una semana a Roma o Nueva York. Todavía faltan 5 meses para la fecha prevista.

Los padres, Alex y Fátima, han pedido a Clara que planifique el viaje teniendo en cuenta que el gasto que supondrá debe ajustarse al presupuesto familiar.

Clara, que sabe que a ti te gustan las matemáticas, y aún más los viajes, te pide ayuda.

1 Los costes de los viajes
Sumas y multiplicaciones

2 ¿Cuánto tendríamos que ahorrar?
Sumas, multiplicaciones, restas y divisiones

3 Primera solución: reducir los gastos
Sumas, multiplicaciones y divisiones

4 Segunda solución: aumentar los ingresos
Multiplicaciones

5 Decidir el viaje
Sumas y multiplicaciones

Figura 6. Propuesta de Ersilia. Planificar un viaje para trabajar las matemáticas.

También hay una propuesta sobre la posibilidad de la construcción del futuro, en la que se reta a los estudiantes a hacer simulaciones de la sociedad del año 2050.

Es pot imaginar el futur científicament?



Per imaginar el futur, sinó científicament al menys d'una forma sistemàtica, i racional, és convenient utilitzar una metodologia basada en escenaris:

Els escenaris són visions de futur, però també de l'evolució des de la situació actual, al llarg del temps.

Es construeixen de forma tant qualitativa (com a relat que integra tot allò que és important de ser dit) com quantitativa (utilitzant models de previsió científica, de la demografia, l'economia, la mobilitat...) per preveure algunes tendències claus.

La construcció d'escenaris alternatius contrastats ens permet identificar i anar més enllà d'estereotips, de projectar en el futur els nostres prejudicis d'avui.

L'aspecte fonamental de qualsevol escenari és la seva coherència interna: la versemblança d'un escenari depèn de la seva coherència. No cal que sigui probable, però per ser rellevant, ha de ser possible.

Poden definir-se tant escenaris prospectius (especulacions del futur) com escenaris normatius (visions del futur que haurien de ser).

Podem preveure mirant endavant (forecast), preveient què passaria en el futur si les tendències actuals no canviesin (escenari tendencial, o base, o de referència) o imaginar el futur que volem (escenari normatiu) i preveure anant enrere, d'una forma retrospectiva fins arribar al moment actual, les accions i les circumstàncies que el podrien fer possible (backcast).

Més que del futur, hauríem de parlar, doncs, dels futurs possibles, dels futuribles... com deia Bernard de Jouvenel, un dels primers prospectivistes europees. Si bé a França i a la resta d'Europa els estudis prospectius són freqüents, a Espanya i Catalunya són més escassos (l'Institut Europeu de la Mediterrània va fer el primer estudi prospectiu amb Hugues de Jouvenel "Catalunya 2010", a principis dels anys noranta, posteriorment el Departament de la Presidència elaborà "Catalunya 2020", l'any 2003,...).

↳ Consultar l'Unitat de Futurs i Llançament

Figura 7. Propuesta de Ersilia. Visiones del 2050

Encontramos más propuestas muy interesantes en esta línea, como las que proponen nuestros amigos de Espurnik y su proyecto Espurnik.

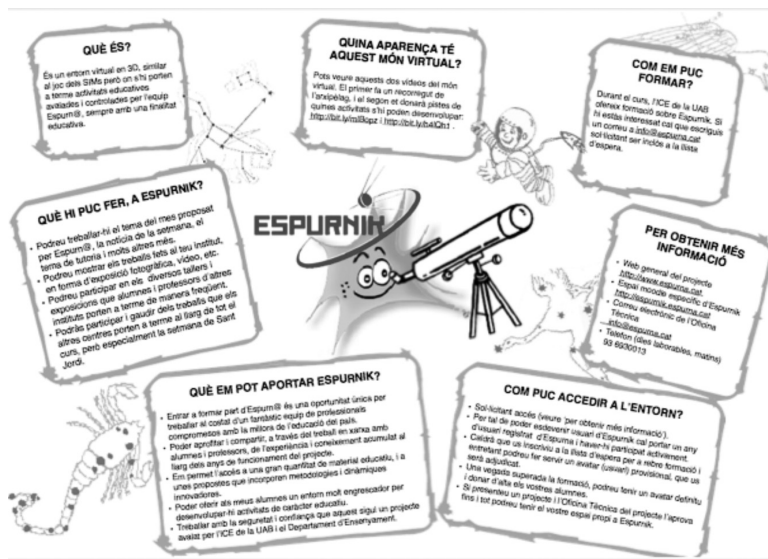


Figura 8. Propuesta de Espurnik. Del grupo Espurna. <http://espurnik.espurna.cat/>

De las otras dos categorías (*Alea y llinx*) quizás no encontremos tantas respuestas en la red para emocionarnos, pero sí debemos conocerlas.

Alea (azar)

En esta categoría están los juegos basados en la suerte. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. Podemos decir que permanece pasivo, no activa sus aptitudes, cualidades, ni habilidades para vencer, sino que las inhibe, con una clara sumisión de la voluntad, para abandonarse al destino.

Ilínx (vértigo)

Por último, encontramos los juegos que persiguen la destrucción de la estabilidad y de la normalidad. Se trata de experimentar situaciones límite, ponernos a prueba alejándonos de la realidad. El juego consiste en seguir unas reglas, pero también en saltárselas hasta llegar a la transgresión.

Pero, con todas las emociones que hay en la red ¿qué hacemos?

4. Re-publicar emociones

Con la web 2.0 se ha incrementado el acto de re-publicar, y no solo re-publicamos contenidos, enlaces de interés, qué dicen los otros, los “amigos”, a los que “seguimos”, sino también re-publicamos *e-mociones*. Cuando llega a nuestras manos una presentación que no nos deja indiferentes, la compartimos con los amigos, pero ya no solo es el hecho de reenviar, sino el hecho de disponer en la red, de dar y tomar, de publicar y re-publicar. Las emociones de canciones, videos, podcast, mensajes de 140 caracteres, etc., corren por la red, y en un instante, aunque la emoción haya nacido en un aula, puede estar en la otra punta del planeta, en cuestión de segundos. Transportamos emociones encubiertas, pero también otras muy explícitas: *Los besos y los abrazos los dejamos para más tarde*, dice el anuncio y de ahí se desprende pura emoción.



Figura 9. Anuncio de AUSONIA y el cáncer de mama

<http://www.youtube.com/watch?v=mOMIMHw6Beo>

La web 2.0 ha facilitado el acceso rápido de difusión y de contagio emocional, de manera viral, de manera horizontal, sin esperar que otros nos digan, solo por el hecho de hacer reflexionar, de compartir aquello que nos gustó. Por ejemplo, encontramos blogs, o entradas en Facebook, llenas de recursos, de propuestas emocionantes, como la de nuestro compañero Raúl en su brújula del cuidador, que nos sigue cuidando a través del Facebook.



Figura 10. Facebook de la Brújula del Cuidador.

<http://es-es.facebook.com/pages/La-br%C3%BAjula-del-cuidador/190051647690762>

También reenviamos protestas, muestras de indignación, de injusticia social, de lucha por la igualdad, etc.



Figura 11. Conferencia de Arcadi Oliveres, hablando de la crisis.

<http://www.youtube.com/watch?v=JlHtxukLg2w&feature=related>

Hay también programas de televisión a la carta que se pueden ver y compartir sin importar el momento de emisión.

5. Red emocional. Acompañar: frustraciones, satisfacciones, expectativas... procesos

Si nuestra red más cercana es un entorno virtual, en este también deben estar presentes las emociones. Acompañar un proceso formativo en un entorno virtual puede proporcionar satisfacciones a la vez que conlleva la aparición de problemas. Como dice Borges (2007: 90) “una actividad humana, y de las principales, el hecho comunicativo, es susceptible a la confusión, al malentendido, a estar incompleto o a ser insuficiente, y también a ser la vía de escape de frustraciones y desengaños: vía de escape del

estudiante contra su propia situación personal o laboral, contra la institución o contra otra asignatura. Al docente le puede llegar en primer lugar, recibe el primer golpe. Por tanto, conviene que estemos apercibidos. El estudiante descargará sobre el docente su frustración probablemente antes que con nadie. Se trata de no dejarse contagiar y de ayudar o de orientar al estudiante en la resolución de su problema”.

Por eso es importante aprender a gestionar nuestras emociones y las emociones de los que están al otro lado de la pantalla.

Para ello el acompañamiento es clave. Frustraciones, satisfacciones, expectativas, se deberán acompañar, evitando el sentimiento de abandono o de soledad.

Una de las maneras mejores de sentirse acompañado es saber que formamos parte de una red, que hay personas, entidades, propuestas, con las cuales compartimos una visión, o un proyecto. Hay redes, como por ejemplo la red de redes de espiral, que nos dan más fortaleza para seguir adelante.

<http://www.ciberespiral.org/ca/component/content/article/70>.

Claro que en tecnología aún no todo está inventado, y si no, veamos la siguiente propuesta.

6. ¿La solución está en Ariel? Y no estamos hablando de un detergente

Justamente para evitar el estrés del profesorado y dar una respuesta inmediata al estudiante ante las dudas de la materia, se están creando iniciativas altamente sugerentes, por ejemplo Ariel.

Ariel representa un asistente de clase, un aplicativo al cual los estudiantes pueden recurrir para plantear dudas y repasar la materia.

Es curioso que dentro del saludo de Ariel a los estudiantes les pregunte *¿cómo estás?* Ciertamente la pregunta, aunque pueda parecer de simple cortesía, encierra una intencionalidad de querer saber del otro. Un buen inicio para acercar la relación.



Figura 12. Imagen de la demo de Ariel

Ariel es un sistema de preguntas y respuestas de ciertas materias, al que los estudiantes pueden acudir para plantear sus dudas durante sus estudios de la materia concreta. Según sus diseñadores, la ventaja de Ariel es que es un robot que, a pesar de que le pueden hacer mil preguntas, no se cansa, no se enfada, siempre mantiene el mismo tono de voz. Y eso a los estudiantes les gusta. Se puede ver la demo en:

<http://www.youtube.com/watch?v=TFxR6WmqHKs>

“Ariel” está compuesto por un “cerebro artificial”, capaz de comprender el lenguaje español, por un módulo específico para las tareas propias de un asistente de clase (explicación de conceptos, revisión, examen, etc.) y estructuras de conocimiento, ontologías, con los contenidos relacionados con las TICs. El cerebro artificial utilizado por Ariel es el BG200K de BotGenes, que es posiblemente el más avanzado de su tipo en el idioma español. Esencialmente utiliza técnicas propias de PLN (Procesamiento del Lenguaje Natural) una rama de la Inteligencia Artificial, para interpretar la conversación resolviendo ambigüedades idiomáticas y contextualizando las respuestas. Posee más de 200.000 reglas de decisión y análisis que le permiten además manejar

regionalismos, errores ortográficos y de tipeo. Por otro lado, las rutinas propias de un Asistente de Clase están implementadas mediante el VLA-1, también de BotGenes, el cual ofrece la posibilidad de comentar los puntos sobresalientes de un concepto dado, responder preguntas importantes, tanto fuera como dentro del tema en curso, administrar un test verdadero/falso, recibir sugerencias, etc. (Dorfman, *et al* 2010:5). Alguno de los comentarios de los estudiantes ante la utilización del sistema no dejan de ser *e-mocionantes*:

A los alumnos, les resultó simpático y amigable:

- “Sentimos que hay alguien atrás escribiendo”...
- Lo consideran una herramienta novedosa y estimulante.
- Señalan que la disponibilidad del audio es muy importante ya que les ayuda a retener los conceptos.
- Les gustaría que el avatar gesticulase y también mencionaron que apreciarían contar con la posibilidad de personalizarlo a su gusto: “*estaría bueno que sonría*”. (Dorfman, *et al* 2011:13-14).

No sé si la solución pasa por Ariel, pero seguro que pasa por la creatividad, y por conseguir respuestas tecnológicas a las demandas humanas, personales y educativas.

7. Conclusión

Humanizar la red está en nuestras manos, ahora más que nunca. Porque es una nueva manera de relacionarse, de acceder a las personas, utilizando diferentes lenguajes, diferentes registros y conectando también con otras generaciones. Nuestro gran amigo Ferrán Ramón Cortés lo plasma muy bien en su artículo *Facebook y la comunicación de las emociones*, en el que recoge la voz de los adolescentes: “Si quiero ser amigo de alguien, comienzo con un “*me gusta*” en su Facebook. Luego entro en el chat. Y acabaré haciéndome amiga en la realidad”. Esperamos que este artículo merezca un “*me gusta*” y que sigamos tejiendo la red de la humanidad.

Como conclusión, os invito a tomarnos unos minutos, como un guiño a lo que comentábamos en el texto:

Un minuto de paciencia, con las tecnologías sabemos que la paciencia es esencial, para aprender y especialmente para desprender.

Un minuto de riesgo, de probar, de atreverse a entrar y salir, ante las nuevas posibilidades de la red. De atreverse a explorar nuevas maneras de comunicarse.

Un minuto de solidaridad, de compartir, de dar y de recibir, de crear y de recrear, de re-publicar. De no ser un agente pasivo en la red, sino aportar y formar parte de la inteligencia colectiva.

Un minuto de tolerancia, ante otras maneras de hacer, de comunicarse, de atender, de responder. Hacer *reset* si hace falta y volver a empezar.

Un minuto de ingenio, de creatividad, de curiosidad para seguir aprendiendo.

Un minuto de disidencia para tomar nuestro propio camino. Inventar nuevas posibilidades.

Un minuto de NADA, para escucharnos, y ser más humanos.

Un minuto para ti, para nosotros.

En este artículo hemos querido mostrar una mirada apreciativa hacia el uso de la red en su vertiente más humana, más amable. ¿Te atreves? ¿Nos atrevemos?

Bibliografía

Bach,E; Forés,A: (2007) E-mociones. Comunicar y educar a través de la red CEAC educación: Barcelona

Gergen, K. (1992), El yo saturado, Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo, Barcelona, Paidós.

Callois, R. (1958) Teoría de los Juegos, Barcelona: Seix Barral

Dorfman, M; Grondona, A; Mazza, N (2010) Asistentes Virtuales de Clase. Jornada Académica Anual del Departamento de Sistemas. Buenos Aires. http://www.sustentum.com/sustentum/pubs/AVC_Jornada_Academica_SI_2010_v3.3.pdf

Dorfman, M; Grondona, A; Mazza, N; Mazza,P (2011)“Asistentes Virtuales de Clase como complemento a la educación universitaria presencial .Buenos Aires

http://www.sustentum.com/sustentum/pubs/AVC_JAII040_V1.0.pdf

Página de Erpurnik donde encontrar el desarrollo del proyecto <http://erpurnik.esputna.cat/>

Página de Ersilia donde encontrar recursos interesantes: <http://www.ersilia.org/>

Página de Espiral <http://www.ciberespiral.org/>

Conferencia sobre las e-mociones: <http://www.proxectodesire.eu/webinar/e-mocions>

Video de Severn Suzuki

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=d7A7YEcmr3M#!