



Luis García Alix (1926-1928). Teatro-Cine Perelló. Melilla. Fotografía: Diego Sedeño. (Detalle).

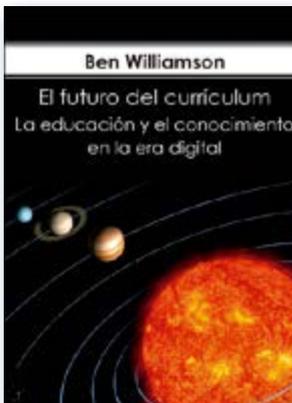
Luis García Alix

Teatro-Cine Perelló (1926-1928). Melilla

La difusión del Modernismo en Melilla es obra de un arquitecto de origen catalán, Enric Nieto i Nieto, que se estableció en la ciudad en 1909, poco después de terminar los estudios en la Escuela de Barcelona, y que permaneció allí hasta su muerte. Nieto fue el primer arquitecto que se afincó en la ciudad en plena competencia con los ingenieros militares que hasta entonces se habían ocupado tanto de los temas urbanísticos como de los estrictamente arquitectónicos.

El ingeniero militar Eusebio Redondo Ballester había sido el autor, en los primeros años del siglo, de varias planificaciones urbanísticas modélicas, desde los ensanches para residencias burguesas y con objetivos comerciales de Reina Victoria o de Alfonso XIII (1906), hasta un proyecto de «zoco» para los residentes de origen árabe o diversos barrios para obreros (1905-1907), más alejados del centro urbano. Realizó también un número considerable de edificios públicos y civiles, en algunos casos con influencias modernistas. Otros ingenieros militares trabajaron como arquitectos y realizaron una serie de obras que muestran claramente las influencias de este estilo y que han sido recuperadas por estudios recientes. Es el caso, por ejemplo, de Emilio Alzugaray Goicoechea, autor de un edificio de viviendas en la calle Cardinal Cisneros, 10 (1916), o del ingeniero de minas Luis García-Alix Fernández, que en 1926 proyectó un interesante garaje de estilo Secession, que posteriormente se convirtió en el Cine-Teatro Perelló.

Texto extractado de < <http://www.artnouveau.eu/es/city.php?id=35> >



El futuro del currículum. La educación y el conocimiento en la era digital

Ben Williamson

Madrid: Ediciones Morata S.L., 2019

Sofía Arnaiz Jiménez

Ben Williamson es profesor e investigador de Educación en la Universidad de Stirling. Tiene diversas publicaciones sobre la aplicación de las nuevas tecnologías en el campo de la educación. Además de la referida en esta reseña, podría destacarse «Big data en educación. El futuro digital del aprendizaje, la política y la práctica».

Su obra «El futuro del currículum. La educación y el conocimiento en la era digital» se enmarca en el contexto educativo actual, caracterizado por la importante presencia de las nuevas tecnologías tanto en nuestras aulas como en cualquier ámbito de la vida. Nos ayuda a tomar conciencia de la incidencia de estas herramientas en las escuelas para incitarnos a actualizar los métodos de enseñanza y acercarnos más a los intereses y demandas de nuestro alumnado. Está estructurada en ocho capítulos en los que el autor analiza los prototipos curriculares con relación a la era digital en la que vivimos.

El libro comienza señalando en el primer capítulo que, a pesar de que los medios y aprendizajes digitales se han convertido en un tema de debate fundamental en el siglo XXI, existen pocos estudios sobre las implicaciones prácticas de dichos elementos en el currículo escolar. Establece una analogía entre currículo y sociedad y utiliza el concepto «educación centrífuga» para referirse a los currículos prototípicos del futuro que nacen de una red de reforma educativa cada vez más globalizada, propios de una visión de la educación descentralizada, en la que el aprendizaje se desarrolla mediante las nuevas tecnologías y las pedagogías informales de los medios de comunicación.

En el siguiente capítulo se expone la evolución del currículo educativo a lo largo de la historia destacan-

do dos momentos. Hasta los años 90 se definió desde la concepción de la escuela como una fábrica cuyo objetivo era formar a los alumnos para desempeñar empleos rutinarios de poca cualificación. A partir de los años 90 el énfasis se sitúa en la creatividad e innovación del alumnado, por lo que el currículo adquiere una mayor flexibilidad y se centra más en el «saber cómo» que en el «saber qué». En los años 90 surgen programas como *Opening Minds* en Reino Unido y P21 en Estados Unidos que proponen un currículo abierto, basado en la innovación y emancipación personal, a través de una reorientación del conocimiento y el aprendizaje.

En el tercer capítulo se presenta un emergente ideal curricular de conexiones en red, sistemas complejos y educación abierta. Desde este nuevo paradigma, los materiales educativos se digitalizan y se ofrecen de forma gratuita a alumnos y profesores. En este contexto surge *Quest to Learn (Q2L)*, una escuela-tipo ideal nacida en la ciudad de Nueva York, que propone un aprendizaje impulsado por el interés entre públicos conectados en red, utilizando la cultura y arquitectura de los videojuegos como principios básicos del diseño curricular, y potencia la participación de los profesores y estudiantes en una «wiki-cultura» de colaboración y producción de los recursos de aprendizaje.

A continuación, en «La escuela creativa y el futuro híbrido de la economía», se describen algunos ejemplos prototípicos del currículo del futuro, tales como *High Tech High (HTH)*, que abogan por la formación para el empleo de los estudiantes a través de un modelo de aprendizaje flexible y cuyos rasgos principales son la innovación permanente y la creatividad.

En este apartado también se presenta el neologismo *playbor* que surge de la fusión de juego (*play*) y trabajo (*labor*) y constituye la base de este nuevo currículo que contribuye a aprender a jugar en comunidad. Los principales tipos de redes que cooperan para poner en práctica estas innovaciones educativas comprenden organizaciones no gubernamentales e intergubernamentales, laboratorios de ideas, empresas sin ánimo de lucro y sociales y organismos globales.

Seguidamente se ilustra acerca de los «eduexpertos», mediadores y trabajadores intelectuales que elaboran los currículos del futuro, planteando grandes problemas abstractos que están en el centro de la educación como la globalización y el cambio tecnológico. También se hace referencia a las pedagogías interactivas, las preferidas del currículo del futuro porque tienen en consideración los sueños y las acciones de los niños. En la elaboración de estos currículos se pone el énfasis en las ideas de indagación, competencia y creatividad.

Los planteamientos descritos conducen a la afirmación de que el currículo está asociado a la cultura. El gran auge de Internet y la cultura que lleva implícita, también conocida como «cultura de la red», genera una unión entre Internet y educación y hace cada vez más necesaria la incorporación de estos patrones culturales en el currículo del futuro. En este contexto nace el proyecto *New Basics* (Australia) que establece la globalización como contexto y principio esencial para la reforma del currículo. Mientras que los currículos prototípicos descritos en capítulos anteriores ponían el énfasis en la indagación personal del alumno a través de un aprendizaje basado en proyectos, *New Basics* lo hace en tareas enriquecidas, es decir, problemas que han de ser identificados, analizados y resueltos y que motivan al alumnado a analizar, teorizar y participar intelectualmente a través de la práctica transdisciplinar.

Se continúa abordando la construcción de nuevas identidades del alumnado configuradas por los currículos del futuro. Así, por ejemplo, *New Basics*, establece cuatro categorías de individuos con relación a su actuación en el mundo: el comunicador, el individual, el miembro del grupo y el que es parte del mundo físico. Teniendo en cuenta a estos nuevos tipos de identidades digitales que son los nuevos estudiantes, se hace necesario rediseñar los objetivos y estrategias de enseñanza, centradas en nuevas formas de pensar sobre temas como el consumo en línea o los modos de vida digitales.

El manual finaliza con una recapitulación de los diferentes conceptos analizados a lo largo de los siete capítulos anteriores. Concluye que un currículo es el resultado de un complejo proceso que refleja

las realidades política, económica, cultural y social. Su creación supone una recomposición de la sociedad y de las personas. Los modelos expuestos nacen como consecuencia de los nuevos estilos de pensamiento de hoy en día, con el objetivo de implementar y promover la visión deseada de la sociedad y todos ellos defienden que es posible una versión única, central y oficial del currículo.

El enfoque que ofrece el autor de los contenidos del libro es bastante optimista y esperanzador, abriendo nuestras mentes a un mundo de posibilidades e innovaciones que quizá, en un futuro no muy lejano, puedan ser llevadas al aula. Esta lectura nos puede conducir a revisar la propia concepción sobre una cuestión muy relevante para el ejercicio de la docencia y de indiscutible actualidad: el currículum tradicional requiere una revisión urgente y en constante evolución y como profesionales de la educación debemos estar informados y formados para actualizar nuestras metodologías de enseñanza en consonancia con el escenario presente. Ahora bien, es importante tener en cuenta la advertencia del autor respecto a que nos presenta currículos prototípicos e incompletos, que aún no han sido puestos en práctica.

Sofía Arnaiz Jiménez

Maestra de Educación Primaria, especializada en Lengua Extranjera-inglés y Lengua Extranjera-francés, por la Universidad de Valladolid. Cursa un Máster en enseñanza bilingüe por la Universidad Nebrija de Madrid.

Se ha formado en didáctica de enseñanzas no lingüísticas en lenguas extranjeras, diseño e innovación en programación didáctica, aplicaciones de las nuevas tecnologías (nube, gamificación, *scape room*...) como recursos didácticos, el tratamiento de conflictos y la mejora de la convivencia, salud laboral y prevención de riesgos en centros docentes.

Ha colaborado como profesora de prácticas en diferentes colegios de educación infantil y primaria de Castilla y León. También ha sido profesora de actividades extraescolares en colegios públicos.

Es autora del libro *Inclusion in the Primary English Classroom through gamification*, publicado por la editorial Académica Española.