

CREATING INNOVATORS.

The making of young people who will change de world

Autor: T. Wagner

Editorial: Scribner, New York 2012

270 páginas

Tony Wagner es profesor de Educación en la Universidad de Harvard. Como experto en Innovación Educativa, acaba de ser nombrado miembro del Centro de Tecnología y Emprendimiento de la Universidad y fue fundador y antiguo co-director del Grupo de Cambio de Liderazgo en la Escuela de Educación de Harvard. Ha publicado numerosos artículos y libros entre los que destaca *The Global Achievement Gap* (2008).

Este libro es de por sí innovador, y lo es porque incluye numerosos códigos QR (58) que, con ayuda de los teléfonos inteligentes, permite ver los videos de las entrevistas realizadas por el autor. Actualmente la publicación está siendo traducida al castellano para Sudamérica por la editorial Carvajal

(<http://www.carvajaleducacion.com/> Colombia) y saldrá publicada a finales del año 2013.

El profesor Wagner recoge en este libro los resultados de su nueva investigación en el área de Educación y Empresa. Desde su anterior libro de 2008, *The Global Achievement Gap*, hasta ahora, los aconte-

cimientos sociales y económicos han sido tan trascendentales que algunas de las conclusiones a las que llegó ya no son válidas.

El Profesor Wagner señaló como imprescindibles “*the Seven Survival Skills*” o “las siete habilidades de supervivencia”, para que los estudiantes pudieran enfrentarse con éxito al mundo profesional. Estas siete habilidades, que eran reclamadas por las empresas y no se enseñaban bien ni en las Universidades ni en otros programas educativos, son:

1. Pensamiento crítico y resolución de problemas
2. Colaboración a través de redes y liderazgo por influencia
3. Agilidad y adaptabilidad
4. Iniciativa y espíritu emprendedor
5. Acceso y análisis de la información
6. Comunicación oral y escrita efectiva
7. Curiosidad e imaginación

El estancamiento económico actual de muchos de los países industrializados, y las dificultades en salir de la recesión de algunos de ellos, le han llevado a la conclusión de que esas siete capacidades son necesarias pero no son suficientes.

La investigación llevada a cabo parte de las entrevistas del autor con líderes de numerosas empresas en las que se señala, unánimemente, a la **Innovación** como único camino posible para salir de la situación económica actual y recuperar una senda de expansión a largo plazo.

Es por ello que el profesor Wagner se propone como objetivo establecer qué habilidades se necesitan para ser innovador y cómo se puede educar a los jóvenes para que lo sean.

Su investigación de campo ha consistido en más de 150 entrevistas con: líderes de empresas innovadoras (como Apple o Cisco), y sus empleados más innovadores; con líderes de la Armada Americana; con altos cargos públicos y privados de los sistemas educativos norteamericano y finlandés; y con jóvenes emprendedores en distintas áreas (ingenieros, científicos, artistas, músicos, emprendedores de empresas privadas o emprendedores de empresa sociales), con sus padres, sus profesores y sus mentores.

A lo largo de seis capítulos el autor llega a la conclusión de que son tres las características esenciales adicionales que el individuo necesita para convertirse en innovador: “*Play, Passion and Purpose*”, es decir **el Juego, la Pasión y la Perseverancia**.

Características que fundamentan la motivación intrínseca hacia la innovación y que se van gestando desde la infancia (de echo la capacidad de juego la tiene todo niño dentro de sí y luego, generalmente, se pierde). Además, las personas que educan a los demás (padres, profesores, mentores y empleadores) son las que contribuyen a su desarrollo.

La estructura del libro es la siguiente:

En el capítulo primero, “Un introducción a la innovación”, el autor expone el concepto de innovación y la importancia de la misma a través de entrevistas a distintos empleadores y proporciona las habilidades básicas que necesita todo innovador, entre las que están las siete anteriormente mencionadas. Estas habilidades, reclamadas por las empresas, en opinión del profesor Wagner, se pueden enseñar, potenciar y tutorizar.

Por otra parte, las nuevas generaciones “digitales” ya están predisuestas a la absorción natural de algunas de estas capacidades, puesto que las motivaciones que les mueven son muy distintas de las generaciones anteriores.

Pero para ser innovador, además de las siete capacidades se necesitan tres características adicionales que definen la motivación intrínseca de un innovador: el juego, la pasión y la perseverancia. Y estas son las que los padres y educadores deben ayudar a desarrollar y a fomentar en los hijos y en sus alumnos.

En el capítulo 2, “Retrato de un joven innovador”, el autor nos detalla la trayectoria personal, educativa y profesional de Kirk Phelps, antiguo director de producto del primer teléfono Iphone de Apple. En ella se comprende cómo padres y educadores contribuyeron a desarrollar en él esas tres características que le han permitido ser el innovador que es hoy.

En el capítulo 3, “Innovadores STEM” (acrónimo para *Science, Technology, Engineering, and Mathematics*, Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), expone la trayectoria educativa y profesional de cuatro innovadores en estas áreas. Todos ellos, gracias al juego, la pasión y la perseverancia, fomentados por padres, mentores y algunos de sus profesores, se han convertido en innovadores de empresas tecnológicas, de diseño o de ingeniería.

En el capítulo 4, “Innovadores Sociales”, el profesor Wagner nos demuestra que la innovación no sólo puede darse en el ámbito científico y técnico. Aquí se puede ver la trayectoria de tres individuos cuyos intereses son, eminente-

temente, sociales: ayudar a los jóvenes en exclusión social, a través del deporte o de diversos cursos de motivación y autoestima, o proteger la vida de las tortugas. Ellos han innovado en estos campos gracias a las tres características ya mencionadas que han sido potenciadas, igualmente, por padres, mentores y educadores.

En el capítulo 5, “Aprendiendo a innovar”, el autor entrevista a algunos profesores, mentores, tutores e instituciones educativas, como son: el Laboratorio MIT *Media Lab*, la escuela de diseño *d.Stanford*, la Universidad de Olin, el instituto *High Tech High*, o el sistema educativo finlandés. Todos ellos han realizado su labor educativa de manera distinta a la habitual, no sin haber encontrado numerosas dificultades en el camino e incluso el rechazo de otras visiones más tradicionalistas.

El cambio de enfoque educativo va: del logro individual al trabajo colaborativo; de la especialización a la educación multidisciplinar; de la aversión al riesgo a la prueba y error; del consumo de educación al desarrollo de habilidades; de la motivación extrínseca a la intrínseca (juego, pasión y perseverancia); y de la educación *STEM* a la educación multidisciplinar en arte y humanidades.

El resultado es el enorme reconocimiento de los alumnos de estos educadores e instituciones y de sus empleadores.

En el último capítulo, el 6, “El futuro de la Innovación”, el profesor Wagner entrevista a padres y a centros de educación infantil, como *The Bing Nursery School*. En estas entrevistas se ofrecen pautas de cómo educar desde la infancia

para lograr el desarrollo de las habilidades necesarias para la innovación. También se exponen las dificultades que la búsqueda de esas habilidades supuso para algunos padres la decisión de elegir colegio o universidad para sus hijos.

Además en este último capítulo, vuelve a incidir en la importancia de la innovación como único futuro para la supervivencia y expansión de las empresas. Los líderes empresariales más innovadores señalan que los sistemas tradicionales de gestión empresarial ya no sirven porque el entorno actual es radicalmente distinto. Es por ello que el autor recomienda a las empresas la contratación de los perfiles más innovadores posibles. Y llevar a cabo actividades de formación innovadora dentro de la propia empresa (como las que realiza Cisco).

El libro concluye con una carta personal dirigida a un joven innovador cualquiera en el que le alienta a seguir su camino hasta el final, por muy duro y solitario que sea. Si el joven ha descubierto mediante el juego, una pasión, que sea perseverante en ella y que de la misma haga su futuro personal y profesional. Tendrá éxito.

Este libro invita a la reflexión tanto si se es padre o madre, profesor de educación infantil, básica o superior, empleador o autoridad pública. Es decir todo individuo que esté preocupado por el futuro educativo, económico y social de su nación debería leerlo y reflexionar sobre su contenido.

Por Marta Ramos Aguilar

Profesora Departamento Economía

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales