

REDEFINIENDO LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE: EXPERIENCIAS DE CAMPO Y AULAS VIRTUALES

Palabras clave: Aprendizaje para el siglo XXI, espacios escolares, aulas virtuales, e-learning, experiencias de campo.
Key words: Learning for the 21st century, school spaces, virtual classrooms, e-learning, field trips.

Los espacios de aprendizaje superan la arquitectura del aula y están redefiniéndose cada vez con mayor velocidad. Partimos de la premisa de que el aula no monopoliza el aprendizaje y que el conocimiento que se adquiere en la escuela supera ampliamente esas cuatro paredes. ¿Cuál es entonces el mejor espacio para formar el alumno autónomo y capaz de dirigir su propio aprendizaje que requiere el siglo XXI? Se proponen dos espacios: los virtuales (que superan y complementan el trabajo en el aula) y los “reales” (las experiencias de campo en contacto con el devenir social).

Federico del Carpio

Licenciado en Ciencias de la Educación (UBA). Asesor curricular y responsable del seguimiento de las aulas virtuales de una institución educativa.

E-mail: fdelcarpio@bdsnet.com.ar

The spaces for learning exceed the architecture of the classroom as they are being redefined at higher and higher speed rates. The premise of this article is that the classroom does not monopolize learning which acquisition goes far beyond those four walls. Which is the best space to shape an autonomous student, a self-paced learner as required by the XXI Century? Two spaces are being proposed: the virtual spaces (which exceed and complement the work in the classroom) and the “real ones” (the field trips to be in touch with the everyday experiences).

UNA INVITACIÓN

Este breve escrito es una invitación a salir de nuestros lugares del quehacer cotidiano escolar. Una invitación que requiere abrir nuestra mente y animarnos a pensar de una forma distinta. Una invitación a romper con la *gramática escolar*, aquella que nos enseñaron David Tyack y Larry Cuban (2001) y alejarnos de aquellas estructuras que organizan la cotidianidad de la escuela.

Uno de los problemas actuales de la educación es continuar creyendo que la escuela es aquel templo sagrado del conocimiento donde los niños y adolescentes aprenden porque están frente a un

docente durante varias horas en un aula. La educación, coincidiremos, trasciende el espacio escolar. Por eso, la invitación de este trabajo es redefinir los espacios de aprendizaje, y descubrir que la escuela puede ir mucho más allá de las cuatro paredes del aula.

¿Qué significa, entonces, redefinir los espacios de aprendizaje? Para dar respuesta a esta pregunta necesitaremos aceptar dos afirmaciones:

1. *La escuela no monopoliza los aprendizajes:* desde aprender a andar en bicicleta o preparar una comida, aprender a tocar un instrumento o hacernos el nudo de la corbata... La vida está llena de aprendizajes de carácter no-escolar.

2. *El conocimiento que se adquiere en la escuela no tiene por qué aprenderse dentro de un aula:* simplemente pensar en el gimnasio o el campo de deportes, puede darnos una idea de que hay otros aprendizajes por fuera del aula. Pero no olvidemos que también la biblioteca, los pasillos y hasta el patio, son espacios de aprendizaje. Por supuesto, el tipo de conocimiento adquirido podrá ser distinto según el espacio, pero todos ellos brindan la oportunidad de aprender contenidos, ya sean estos conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Si aceptamos estas dos afirmaciones, lo que debemos preguntarnos,

entonces, es ¿qué espacios debemos privilegiar en la escuela para formar un alumno que pueda desenvolverse con autonomía en el siglo XXI y sea capaz de continuar aprendiendo durante toda su vida? Nuestra propuesta, sin pretender agotar las posibilidades sino sólo brindando un elemento para la discusión, es poner el foco en dos espacios: los “espacios virtuales” y los “espacios reales”. Espacios que la misma escuela tiene que aprovechar y hacer suyos para romper con su propia burbuja.

■ LOS ESPACIOS VIRTUALES

Internet ha cambiado, y hasta me animaría a decir, revolucionado nuestras vidas. Así como la aparición de la imprenta y la consecuente difusión de los libros trastocaron nuestras formas de concebir el mundo y participar de él a partir del acceso a una cantidad de información hasta ese momento jamás vista, Internet ha producido tanto o más que la imprenta misma. La nube almacena tanta cantidad de datos, que es imposible imaginar algo que los contenga.

En esa marea de información, que sin determinadas habilidades o ciertos cuidados podría ahogarnos, se vislumbra un horizonte de posibilidad educativa que debemos aprovechar. Internet puede ser una fuente de muchísimos aprendizajes: podemos buscar acerca de la vida de los pueblos originarios de la Patagonia Argentina o el ciclo del agua; podemos buscar un tutorial para hacer un budín de chocolate o averiguar cómo llegar desde un lugar a otro. ¿Cómo no aprovechar estas posibilidades en la escuela?

Cuando hablamos de “espacios virtuales”, nos referimos aquellos entornos creados virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante tenga una experiencia

de aprendizaje. Dichos espacios pueden ser variados y en múltiples plataformas. Por un lado, encontramos aquellos que se usan con fines educativos, pero que no fueron creados con esa intención. Un grupo en Facebook o un canal de YouTube para trabajar en clase pueden iluminar este caso. Por otro lado, existen también aquellos espacios virtuales creados especialmente para la educación. Los denominamos LMS (del inglés, “*learning management systems*”, sistemas de gestión del aprendizaje), y algunos de ellos ya son bien conocidos entre la comunidad educativa. Muchos docentes utilizan plataformas de Edmodo y muchas Universidades han adoptado Moodle para trabajar contenidos en forma online. Pero también existen muchos otros: ConnectEDU, Blackboard y Schoology, por nombrar algunos.

Contar con este tipo de plataformas educativas es un gran paso. Si es una institución la que lo adopta, es una importante decisión política. Sin embargo, para lograr una verdadera redefinición de los espacios de aprendizaje, como nos propusimos al comienzo, debemos avanzar y preguntarnos cómo y cuándo se utilizan.

Tal vez, algunos docentes que con gran entusiasmo se animan a utilizar estos nuevos recursos, por el momento se limitan a subir los Power Point utilizados en la clase, para que los alumnos los tengan a disposición en cualquier momento; otros también se animan a compartir un link de algún video en YouTube, como complemento del tema trabajado. Pero, ¿cuánto más podemos hacer en este tipo de plataformas educativas que ayuden a los estudiantes a mejorar sus aprendizajes y “romper las paredes del aula”?

Un espacio virtual puede llegar

a funcionar como una especie de “mini nube”. Pueden constituirse en verdaderas redes de aprendizaje donde se almacenan todas las actividades o experiencias de aprendizaje que los estudiantes van obteniendo en su trayecto educativo. Son lugares de enseñanza, de intercambio, de encuentro, de producción, de participación, de colaboración, de reflexión.

Un elemento no menor es la definición de los *usuarios* de los espacios virtuales. Mientras que en un aula tradicional sólo contamos con el intercambio entre docente y alumnos, a través de una plataforma virtual se pueden constituir espacios donde participen las familias, los directivos de la institución, el personal de apoyo (sea administrativo o de otras actividades educativas) y por qué no, invitados especiales que puedan dar su perspectiva acerca de un tema. Dar participación a otros actores es también una forma de redefinir los espacios de aprendizaje.

Otro elemento importante es la *organización* de dichos espacios educativos. Pueden crearse espacios individualizados para cada clase (por ejemplo: el espacio de los alumnos de 3º Economía para Matemáticas o el espacio de 5º A de Inglés) pero pueden crearse también espacios donde convivan alumnos de diferentes divisiones en una misma materia o de distinta, o crearse espacios para alumnos de distintos años que compartan intereses similares. También los docentes pueden tener sus propios espacios para intercambiar entre sí o capacitarse. Y podemos pensar muchas otras formas de redefinir espacios para el aprendizaje.

No podemos dejar de hacer mención al momento de uso. Privilegiamos la integración de la tecnología dentro de la clase, como

un recurso más, como si fuera un pizarrón o un libro de texto. Pero el tiempo escolar es perverso. Nunca alcanza. O se hace un barrido por muchos contenidos o se profundiza en sólo unos pocos. Sea la hora de clase de cuarenta y cinco minutos o una hora reloj, el tiempo no es suficiente. Y si de hablar de “romper las paredes del aula” para redefinir los espacios de aprendizaje se trata, hacer un buen uso de las plataformas virtuales educativas por fuera del horario escolar, puede brindarnos ese tiempo que necesitamos. Las aulas virtuales pueden ser usadas en cualquier momento: no importa si es día o noche, si es tiempo de clase o vacaciones de invierno; el estudiante puede acceder a los recursos y actividades que el docente le proponga.

Finalmente, aunque no está directamente relacionado con el tema en cuestión, me parece importante agregar unas palabras acerca de la importancia del seguimiento y evaluación de los espacios virtuales. La mayoría de los LMS generan datos sobre las interacciones de cada usuario, de modo que es posible analizar los movimientos de cada espacio creado, de cada usuario, haciendo los recortes temporales que nos parezcan más adecuados. Realizar un seguimiento y evaluación del uso de los espacios virtuales no es controlar; por el contrario, se obtiene información y se analiza con la intención de ir viendo avances y retrocesos y detectar, de ese modo, los elementos facilitadores o inhibidores del uso de la plataforma, para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

■ LOS ESPACIOS REALES

La escuela sufre otro problema histórico que la redefinición de los espacios escolares ayudaría a resolver. Salvo algunas excepciones,

como escuelas técnicas, agrícolas o aquellas que siguen cierta filosofía escolano vista, la institución se percibe actualmente muy alejada de la realidad. Esto es tanto para la realidad personal de cada estudiante, como para la realidad del mundo en el que vivimos, el aquí y ahora nuestro.

Las corrientes pedagógicas de las últimas décadas, no dudan en afirmar la importancia de tener en cuenta las necesidades, intereses y gustos de los estudiantes a la hora de planificar y durante el mismo acto de enseñanza. Pero ¿qué sucede con lo que ocurre a nuestro alrededor? ¿Preparamos a los alumnos para “el mundo real”?

Las escuelas técnicas y agrícolas ciertamente forman a sus alumnos para el mundo productivo. Pero la mayor parte de los alumnos de nuestro país, que no concurren a este tipo de establecimientos educativos, no tienen experiencias directas de vinculación con lo que sucede fuera de la escuela (y no nos estamos refiriendo exclusivamente al vínculo con el sector laboral), salvo alguna salida esporádica a un museo o la visita a una dependencia gubernamental o empresa que reciba a estudiantes en un paseo.

Nuestra propuesta para este problema, es adoptar “experiencias de campo” como actividad en el cotidiano escolar. Éstas deben comenzar desde los primeros años escolares, con situaciones de enseñanza por fuera del ámbito escolar, ya sea en una plaza o un parque, e ir evolucionando progresivamente hasta llegar a la escuela secundaria orientada, donde sí estén más vinculadas al mundo del trabajo. Allí, sería deseable que las experiencias de campo presentaran las siguientes características:

1. Una experiencia por fuera de las puertas del colegio

Las experiencias cobran fuerza al ser en espacios externos al colegio. Esto es así porque muchas veces la escuela se transforma, como ya hemos mencionado, en una burbuja ante la realidad. Como el objetivo es, justamente, acercar al estudiante al mundo real adulto, consideramos que las experiencias serán más fértiles y significativas estando en espacios alternativos al edificio escolar.

2. Una experiencia según la orientación de educación secundaria que el alumno ha elegido

Los cambios en la escuela secundaria en nuestro país nos abren inmensas posibilidades. Desde la sanción de la Ley de Educación Nacional 26.206, que hizo la educación media obligatoria hasta los 18 años, y gracias a la Resolución 84/09 del Consejo Federal de Educación, que estableció la existencia de diez orientaciones (luego ampliadas) para el tramo final de la educación obligatoria, los jóvenes argentinos culminan su trayecto educativo eligiendo un campo de conocimiento sobre el que el que se especializan, según sus gustos e intereses.

Las jurisdicciones, que son las responsables de la educación, al repensar sus diseños curriculares, tenían (tienen) la posibilidad de ofrecer a sus estudiantes diversas propuestas de enseñanza, según establece la Resolución 93/09 del CFE. ¿Por qué no incluir en este tipo de propuestas las experiencias de campo, diversas según la orientación elegida? A modo de ejemplos, quienes elijan la orientación en Cs. Sociales y Humanidades, pueden colaborar con una ONG e involucrarse en la solución de las problemáticas sociales y comunitarias que ellas atienden, ya sea en el armado

de estrategias, en el relevamiento de datos, en la intervención puntual, en el acompañamiento de grupos, etc. Quienes opten por la orientación en Cs. Naturales, pueden involucrarse en experiencias relacionadas con la protección del medio ambiente (públicas, privadas o propias), el diseño y armado de jardines, o la creación y mantenimiento de huertas orgánicas. Aquellos que se orienten por las Artes, pueden encontrar su espacio en Centros Culturales, museos, teatros o cualquier otro espacio relacionado con el arte, realizando múltiples actividades. Para quienes elijan la orientación en Economía y Administración, pueden desempeñarse en empresas de producción y servicios, estudios profesionales, organismos públicos en puestos administrativos, entre otras opciones.

3. Una experiencia sostenida en el tiempo

Las experiencias de campo no pueden ser aisladas, anecdóticas o simplemente visitas guiadas a un espacio de trabajo. Para ser efectivas, para convertirse en una real experiencia, requieren ser sostenidas en el tiempo. Esto no significa que deban ser todo el año escolar. No obstante, debería considerarse al menos un trimestre, para que sea una experiencia valiosa de aprendizaje.

4. Una experiencia en grupos

Las experiencias de campo no deben ser una tarea individual. El intercambio entre pares permite lograr producciones más ricas y aprendizajes más genuinos. Tampoco los grupos de dos personas resultan convenientes, porque ante la dificultad de uno solo de sus miembros, el otro queda librado a su propia suerte. Los agrupamientos muy numerosos, por su parte, favorecen el surgimiento de roles que dificultan la tarea, siendo, por lo tanto, poco convenientes. Si

bien no existe evidencia acerca del número óptimo de integrantes para el trabajo grupal de alumnos, creemos que por los motivos previamente dados, entre 3 y 5 personas puede considerarse un número adecuado para trabajar grupalmente.

5. Una experiencia articulada con los espacios virtuales

Ya nos hemos referido a la importancia de los espacios virtuales. Poder tener un espacio determinado donde cada alumno pueda ir registrando sus vivencias y aprendizajes de las experiencias de campo, puede ser muy valioso. Poner por escrito, narrar, posibilita el inicio de procesos metacognitivos importantes; permite ordenar ideas, vislumbrar omisiones, darse cuenta de necesidades; ayuda a analizar, comprender mejor, interrogarse y, en el mejor de los casos, nos impulsa a indagar, a querer saber más. Por eso es importante el registro; es una posibilidad de alejarse por un instante y analizar la propia "experiencia de la experiencia".

■ A MODO DE CONCLUSIÓN

No todos los aprendizajes ocurren en la escuela. Ni tampoco todo lo que se aprende en la escuela ocurre dentro del aula. Pero la escuela puede y debe utilizar mucho más todo lo que está ocurriendo a su alrededor, o "fuera de su burbuja". La necesidad de preparar a una persona autónoma para desenvolverse con confianza y sin inconvenientes en el siglo XXI, debe ser un imperativo de la escuela, cuestión que debe llevarla a mirar los avances en las comunicaciones y la tecnología y los requerimientos del sector productivo. Tener en cuenta estas consideraciones, nos exige una redefinición de los espacios de aprendizaje, sacando de las cuatro paredes del aula para ir mucho más allá. Redefinir los

espacios de aprendizaje, podrá ser, también, una solución a problemas históricos de la escuela.

Por un lado, nuestra primera propuesta, consiste en la incorporación y uso de espacios virtuales para trabajar dentro y fuera del aula. Bien utilizados, pueden convertirse en lugares de enseñanza, de intercambio, de encuentro, de producción, de participación, de colaboración, de reflexión.. Se redefinen los espacios porque permite incorporar a más actores (no sólo el estudiante y el docente) y porque cambian los tiempos de aprendizaje, ya que se puede tener acceso a dichos espacios en cualquier momento.

Por otro lado, nuestra segunda propuesta consiste en la inclusión de experiencias de campo como nuevos espacios educativos, donde pueda salirse del entorno escolar y tener la posibilidad de aprender en entornos reales. Es una propuesta de avance progresiva hasta llegar a los últimos años de la escuela secundaria, en la que según la orientación elegida, los alumnos puedan tener contacto con el mundo del trabajo, en una experiencia sostenida en el tiempo, grupal y, por supuesto, vinculada a los espacios virtuales.

■ BIBLIOGRAFÍA CITADA

TYACK, D. y CUBAN, L., En busca de la utopía. Un siglo de reformas de las escuelas públicas, 2da edición en español. México, Fondo de Cultura Económica, 2001.

Ley Nº 26.206. Ley Nacional de Educación. 2006.

Consejo Federal de Educación, Resolución 84/09. 2009.

Consejo Federal de Educación, Resolución 93/09. 2009.