

Espacios sociales de aprendizaje, aprender en cualquier momento y en cualquier lugar.

Mgter. De Giovanni, Romina

Mgter. Mana, Franco

Abstract

Los Espacios sociales de aprendizaje (ESA) permiten aprovechar la información y las conexiones que se producen en el ámbito virtual y transformarlas en interacciones en el ámbito presencial y viceversa. Los ESA permiten aprender en cualquier momento y lugar a través de la estimulación de los sentidos, las emociones y recuerdos y esto puede ser potenciado con la tecnología. El concepto de los ESA está íntimamente relacionado al aprendizaje a lo largo de la vida porque presupone que se las personas aprenden en cualquier lugar o situación si están consciente de ello.

En este documento se conceptualiza los ESA como un medio de vinculación entre los espacios presenciales y virtuales de interacción y además se detalla la experiencia denominada "EDnovadores", una escuela de innovadores educativos que oficia de laboratorio para la aplicación de los ESA.

Palabras claves:

Educación, innovación educativa, blended learning, espacios sociales de aprendizaje, formación a lo largo de la vida.

Los espacios presenciales de aprendizaje

El concepto de aprendizaje a lo largo de la vida está en auge pero en realidad ya se tenía en cuenta en los años noventa; de hecho en el año 1996 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) propuso el concepto de "Aprender a lo largo de la vida" en su informe "La educación encierra un tesoro". En la actualidad este concepto es retomado con mayor por fuerza por el contexto de cambio constante en las tecnologías, las comunicaciones y con las incertidumbres por los denominados "trabajos del futuro" donde la inteligencia artificial será preponderante. Pero el aprendizaje para toda la vida no puede sólo centrarse en el aspecto laboral y económico como lo expone Carlos Vargas en El aprendizaje a lo largo de toda la vida desde una perspectiva de justicia social (2017); sino que debe propiciar el "aprender a aprender" a través del desarrollo de las dimensiones cognitivas, afectivas y sociales relacionales (Helena Pardo Larrú 2009). En consecuencia es posible concluir que todo espacio social presencial donde existe interacción entre las personas que lo integran y/o acciones que fomenten las dimensiones cognitivas y afectivas es un espacio de aprendizaje. Los seres humanos aprenden en todo momento y de todas las circunstancias en las que están involucrados, siempre y cuando estén consciente de ello. Partiendo de esta premisa,

cualquier lugar y situación presenta una oportunidad para adquirir conocimiento. Una plaza llena de niños jugando un domingo por la tarde puede ser una oportunidad para socializar información y aprender para los padres. Tomar un café en un bar con un grupo de amigos que volvieron de viaje es una oportunidad para aprender a través el intercambio de experiencias. Es decir que el conocimiento no está circunscrito solamente al ámbito educativo sino que se encuentra vivo en todo lugar y a lo largo de toda la vida.

Sentidos, emociones y recuerdos en educación

Al contrario de como es percibida la educación tradicional en la actualidad, el aprender es una acción que genera placer y no una carga que debe ser superada. Poner en acción los sentidos, despertar la inteligencia y aprender, desencadena en una persona muchos beneficios que van más allá del conocimiento propiamente dicho; como por ejemplo el fomento del autoestima, la motivación, el empoderamiento, conexión con los demás , el bienestar con uno mismo y la libertad, entre otros.

Las personas aprenden no solamente escuchando una clase magistral, sino poniendo en acción los 5 sentidos. Al leer o ver un video a través de la visión, Al escuchar a otros o al escuchar un audio a través de los oídos, degustando, o el olfato y los olores y cuando al realizar una actividad a través del tacto. Toda estrategia pedagógica debería tener presente la premisa que los sentidos tienen preponderancia en los procesos cognitivos de aprendizaje y se debería explotar en su máxima expresión.

La teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 1994) confirma que la inteligencia va más allá de la memorización, mientras que el proyecto Tuning (González y Waagenar, 2003) confirma la relación del aprender con dimensiones afectivas y cognitivas. Conectar con recuerdos y despertar las emociones para generar una apertura propicia para el aprendizaje es posible a través de la estimulación de los sentidos y esto puede lograrse, en todo su potencial, únicamente en espacios presenciales. La música y los sonidos, las fragancias, el tacto, las imágenes y las luces deben ser usadas necesariamente si lo que se busca es la absorción rápida de conocimientos y la percepción de la educación como placentera. Mucho tiempo y energía se ha derrochado en la educación presencial por dejar de lado estas estrategias y sólomente fomentar la transmisión de información unidireccionalmente. Pero los avances en la tecnología y las comunicaciones hacen que este tipo de educación ya no tenga más sentido porque lo que abunda hoy en día es la información. Ya nadie la monopoliza, y las nuevas generaciones de estudiantes no encuentran sentido a un educador que repite una lección que puede encontrarse explicada de muchas maneras en muchos sitios web. Por esto es necesario retomar los espacios presenciales como espacios conversacionales de construcción colectiva del conocimiento (Rafael Echeverría 2003). Los espacios presenciales de aprendizaje son más allá de todo, los lugares donde deben producirse conversaciones. El diálogo entre personas permite conectar, tomar consciencia y de esta manera acceder al conocimiento. Es por eso que los encuentros presenciales deben propiciar conexiones entre los participantes que faciliten los diálogos.

Además de los sentidos, los recuerdos y las emociones positivas influyen también en los procesos de aprendizaje. Cualquier actividad académica que emule o conecte con un recuerdo o emoción positiva va a predisponer a la persona a procesar la información más rápidamente y sintetizar más fácilmente el conocimiento. La música, por ejemplo, es un estimulante natural cuando se está aprendiendo a realizar una tarea. Cualquier desafío es más llevadero si hay buena música, pero claro, la salvedad es que el “buena/o” dependerá de cada persona. El mismo efecto positivo ocurre cuando se conecta con las emociones en el momento preciso. Por ejemplo, en la última clase al finalizar un año lectivo el revuelo de emociones es propicio para motivar y anclar aprendizajes clave porque se genera un apertura que no es posible alcanzar en todo el ciclo.

Espacios Virtuales

Partimos de la premisa de que todo espacio social donde las personas interactúan es un espacio de aprendizaje. Pero hoy en día no solamente existen los espacios presenciales donde se interactúa socialmente, sino que también existen los espacios virtuales.

Los espacios virtuales permiten traspasar las fronteras del tiempo y el espacio. Al igual que en los espacios presenciales, la virtualidad brinda la oportunidad de aprender en cualquier momento, lugar y de cualquier interacción que se genere. Los sentidos son también la vía de acceso para estimular el aprendizaje virtual. Los recuerdos pueden ser evocados y las emociones activadas con los recursos tecnológicos que se disponen en forma de audio, vídeo, imágenes e inclusive con conversaciones por videoconferencia. Tal y como lo expone Joan Ferrés i Prats en la Educación en medios y competencia emocional, “Sólo desde la competencia emocional, desde la comprensión de la fuerza de las emociones en la experiencia audiovisual, puede impartirse una educación en medios que sea eficaz”.

Pero el carácter impersonal que imprime la tecnología la deja en desventaja frente a la posibilidad de evocar las emociones en las conversaciones que se producen en un “cara a cara”.

Integración de espacios presenciales y virtuales

Constantemente las personas están migrando de un espacio hacia el otro, desde el presencial al virtual y viceversa. Si los estos espacios se saben complementar, tienen el potencial de acelerar los aprendizajes. En educación existen espacios y momentos presenciales y virtuales de aprendizajes, pero parecería que se puede transitar sólo en el mundo virtual o el presencial pero no en ambos al mismo tiempo. La integración de estos dos espacios a través de metodologías y herramientas digitales resulta muy importante en la educación del siglo XXI. La falta de conjunción que existe entre los espacios virtuales y los momentos de trabajo en espacios físicos (presenciales) ha sido tema de debate desde que la internet se comenzó a utilizar en educación. Los espacios virtuales de educación como las plataformas de e-learning muchas veces se conjugan con los blogs, las redes sociales, canales de video y otros, dependiendo la herramienta que mayor popularidad tenga en el momento. Este tipo de enseñanza se denomina blended learning, es decir la combinación

del aprendizaje presencial con el virtual (Coten, Marsh 2003). El problema resulta cuando las distintas plataforma plataformas tecnológicas se intentan utilizar como complemento a las clases presenciales o viceversa. Muchos problemas surgen de unión entre el mundo virtual y el presencial. Por ejemplo, la falta de conexión, diferencias entre las velocidades de aprendizaje, poco uso de los espacios virtuales, individualismo y muchos otros. Parecería que se puede transitar sólo en el mundo virtual o el presencial pero no en ambos al mismo tiempo. Por alguna razón cada estrategia, virtual y presencial, funcionan independientes y no interrelacionadas. Las clases invertidas (Jonathan Bergmann y Aaron Sams) son un claro ejemplo, el alumno estudia virtualmente los contenidos en su casa y separadamente la práctica en una clase presencial.

Espacios Sociales de Aprendizaje (ESA)

Los espacios sociales de aprendizaje son una estrategia de unión de los espacios virtuales y presenciales (físicos) de manera que confluyan y se aceleren el aprendizaje con estrategias netamente de interacción social dirigidas a despertar los sentidos, los recuerdos y las emociones, todo esto potenciado por la tecnología.

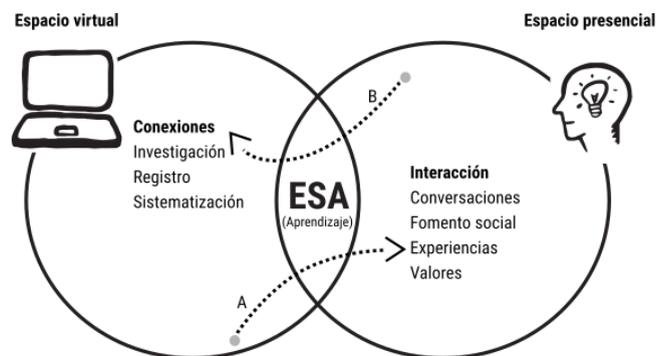


Imagen 1: Diagrama de los espacios sociales de aprendizaje (ESA)

Los ESA permiten aprovechar la información y las conexiones que se producen en el ámbito virtual y transformarlas en interacciones en el ámbito presencial (Figura 1 - A). El espacio virtual, genera conexiones entre los usuarios a partir de relaciones e intereses comunes (música, noticias, fotos, etc). Estas uniones de intereses virtuales son un punto de entrada para lograr la interacción en el momento del espacio presencial. De esta forma fomenta lo realmente social; los diálogos, el compartir experiencias, transmitir valores y en definitiva el enseñar y aprender de los demás. Resulta ser esta una gran solución al problema actual de la falta de relaciones interpersonales en un mundo hiper-conectado (tecnológicamente), sobre todo para las nuevas generaciones.

A la inversa (Figura 1 - B) desde la presencialidad a la virtualidad, permite sacar ventaja de la interacción de los espacios presenciales y redirigirlas al espacio virtual, donde se utiliza

como medio para ampliar conceptos, investigar, sistematizar, registrar y compartir. Los registros que se generan en el espacio presencial son fruto de las interacciones entre las personas y son parte de la construcción colaborativa del conocimiento o constructivismo tal como lo enuncian Jean Piaget y Lev Vygotski.

Los ESA se circunscriben a la unión donde confluyen el espacio virtual y presencial, que es el contexto donde se diseñan las estrategias pedagógicas. Entonces, para que sean efectivos y puedan realmente unir los mundos y potenciar el aprendizaje es necesario realizar algunas acciones que modifiquen este contexto, como por ejemplo el trabajo con la activación de los sentidos, las emociones y los recuerdos.

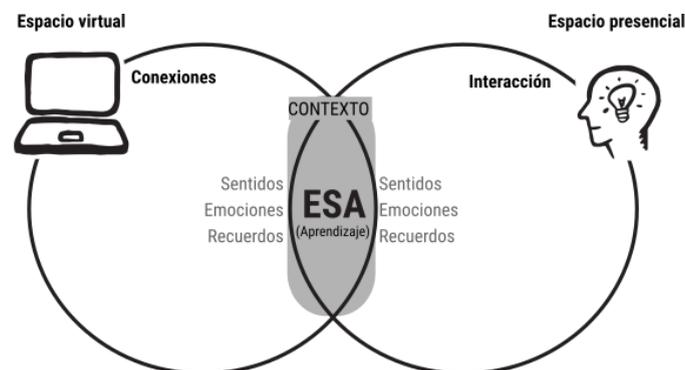


Imagen 2: Diagrama Contexto ESA como activador de sentidos, emociones y recuerdos

EDnovadores como Espacio Social de Aprendizaje

En el contexto de crisis del sistema educativo actual nace en 2017 en la ciudad de Córdoba Argentina la iniciativa “EDnovadores”¹ (Innovadores Educativos), un espacio que genera las condiciones para co-construir una nueva educación a través del empoderamiento tecnológico y social (individual y colectivo). EDnovadores es un espacio de aprendizaje colaborativo, centrado en las personas, con innovación y soportado por tecnologías para toda persona que trabaja o está interesada en la educación y que desea modernizar sus prácticas educativas o ampliar sus conocimientos. EDnovadores se ha convertido en el primer espacio social de aprendizaje y en un laboratorio ideal para la prueba y el refinamiento de esta metodología a través de su aplicación práctica.

Ednovadores pone en marcha el ESA a través de una App que se utiliza con cualquier Smartphone y que conecta a las personas en la presencialidad basado en conexiones previas virtuales. Antes de los eventos presenciales se recopila información de los participantes como por ejemplo gustos musicales, intereses, lugares de trabajo, entre otros. En el momento presencial se usa esta información para generar las interacciones entre las personas, despertar los sentidos y las emociones. Por ejemplo, al llegar a EDnovadores antes de un curso, mientras se espera que comience, se activan los rociadores de fragancias automáticos y suena la música previamente seleccionada de cada participante.

¹ www.ednovadores.zoem.com.ar

Se invita a todos a tomar un café y a conectarse con la aplicación para explorar intereses comunes entre los participantes y disparar conversaciones.

La App despierta los sentidos pero también ayuda a la interacción de los participantes registrando intervenciones, reflexiones, afinidades y sistematizaciones de la información que queda registrada en el espacio virtual mientras el encuentro presencial transcurre y también queda disponible cuando termina.



Imagen 4: App de soporte a ESA

El contexto de EDnovadores es intervenido por tecnologías constantemente. Parte de estrategia de ESA es la utilización de un dispositivo de hardware que “escucha” el nivel de sonido en el lugar y prende luces de colores (verde , amarilla y roja) al estilo semáforo, automáticamente cuando se traspasan ciertos umbrales. Sin necesidad de mediación de nadie, los participantes comprenden inmediatamente el sentido de esta tecnología y se autorregulan para evitar el bullicio.

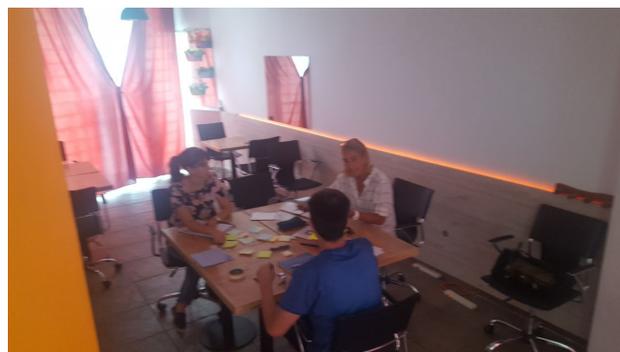


Imagen 4: Semáforo luminoso en el ESA

Estos son algunos de los ejemplos que los ESA pueden tener para mejorar el contexto donde se aprende y conectar con los sentidos, emociones y recuerdos.

Espacio Social de Aprendizaje en todo lugar y cualquier momento

Los ESA son una estrategia novedosa para favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje que va más allá del ámbito académico formal. Cualquier espacio social puede transformarse un ESA si se dispone algún dispositivo tecnológico que permita la interacción entre personas y si estas personas, que forman parte de ese espacio, toman consciencia que es posible aprender allí. Se concluye que el futuro cercano las personas estarán constantemente aprendiendo en todo lugar y momento a través de sus dispositivos tecnológicos, aprovechando de las interacciones que tengan con el entorno y con las personas que lo habitan.

Referencias

- Gimeno, J. (Comp.)(2008): Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo? Morata.
- Madrid Martín, E. y Montero, A. (2007): Competencia para aprender a aprender Alianza.
- Madrid Moreno, M. Martha; (2006): Un camino para aprender a aprender. Trillas. Sevilla.
- Zabala, Arnau, L. (2007): 11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias.
- Helena Pardo Larrú 2009: Sentar las bases de futuros aprendizajes o una forma de entender la enseñanza
- Joan Ferrés i Prats: Educación en medios y competencia emocional
- Carlos Vargas 2017: El aprendizaje a lo largo de toda la vida desde una perspectiva de justicia social
- Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) 1996
- Helena Pardo Larrú 2009: Sentar las bases de futuros aprendizajes o una forma de entender la enseñanza
- Coten, Marsh 2003: Blended Learning