

**FUERA DEL AULA:
AMBIENTES DIVERTIDOS
PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

**OUTSIDE THE CLASSROOM:
FUN ENVIRONMENTS
FOR MEANINGFUL LEARNING**

Lilia Astrid Sánchez Guzmán

Lida Paola Galvis Martínez

“¿No crees que ser curiosos es mucho más importante que ser parecidos? Porque somos diferentes podemos gozar la diversión de intercambiar mundos y regalarnos mutuamente nuestros amores y nuestros entusiasmos.”

Richard Bach

Resumen

Los ambientes de aprendizaje fuera del aula cada vez toman más relevancia por presentar una forma diferente de abordar las temáticas escolares y por los aprendizajes significativos que se dan; lo que permite al estudiante enfrentarse a la realidad desde un contexto específico y el abordar e interactuar con el conocimiento a partir de la cultura, el arte, las vivencias personales, la admiración y la indagación; es decir, trascender la enseñanza del aula a espacios donde la convivencia, la creatividad, la observación hacen más accesible la apropiación del conocimiento y su estructuración. Asimismo, la utilización de las Tecnologías de la Informática y de la comunicación (TIC) permite aprendizajes activos, lo que conlleva a propiciar espacios donde se pueda participar en la construcción del conocimiento con programas e instrumentos tecnológicos que lleven a los estudiantes a conocer nuevas formas de aprender y manejar información que no sean siempre el aula de clase.

Palabras claves: ambiente, aprendizaje, proceso de enseñanza, divertido, espacio.

Abstract

Environments of learning outside the classroom every time take more relevant to present a different way of dealing with school issues and by the significant learning that occur; allowing the student to face up to the reality from a specific context and dealing with and interact with the knowledge from the culture, art, personal experiences, the admiration and the inquiry; i.e., transcending the teaching of classroom spaces where coexistence, creativity, observation make more accessible the appropriation of knowledge and its structure. In addition, the use of the information technology and communication (ICT) allows active learning, which leads to promote spaces where to participate in the construction of knowledge with programs and technological instruments that lead students to discover new ways to learn and manage information that are not always the classroom.

Keywords: environment, learning, teaching process, fun, space.

Introducción

Hablar de ambientes de aprendizaje y la manera como estos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, va más allá de dar un concepto de espacio físico, del entorno como tal. Hablar de ambiente de aprendizaje, es tomar en cuenta la multiplicidad de factores que intervienen para alcanzar un verdadero y poderoso aprendizaje significativo; así lo manifiesta el doctor Eduardo Andere (2014) en una conferencia impartida por él en la ciudad de México.

Un ambiente poderoso de aprendizaje, según Andere es un ambiente pensado, con miras a lo que se desea que aprendan los estudiantes, un ambiente que lleva a pensar en aquello que hace que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes aprendan de manera eficaz y eficiente.

El objetivo del presente artículo es exponer algunos de los factores que hacen parte de un ambiente de aprendizaje y a su vez, aquellos que se ven favorecidos y que entran en relación directa con el conocimiento y con el desarrollo holístico de los estudiantes. Teniendo como propósito establecer una diferencia conceptual sobre espacio y ambiente, para favorecer satisfactoriamente el aprendizaje del educando.

Retomando, el concepto desarrollo holístico, hace referencia al desarrollo integral del estudiante, desde su dimensión corporal, psicosocial, cognitiva. En síntesis, un pleno desarrollo de sus competencias, apuntando al cumplimiento los fines de la educación en Colombia, estipulados en el artículo 5 de la Ley General de Educación.

En consecuencia, surge la necesidad de conocer ¿cómo a través de escenarios diversos y ambientes divertidos se puede lograr un aprendizaje con gran significado?, que permita ser vivido y puesto en práctica en la vida inmediata y ulterior de los estudiantes.

Para cumplir el objetivo propuesto se hizo necesario realizar una revisión teórica, desde diferentes postulados y autores que sustentan los planteamientos propuestos, a través del uso de medios electrónicos y tecnológicos, como herramienta trascendente. Los axiomas aquí referenciados permiten hacer un mejor reconocimiento de las diferentes temáticas, dando como inicio en el desarrollo de este artículo la conceptualización de los conceptos espacio y ambiente.

Fuera del aula: ambientes divertidos para un aprendizaje significativo

Espacio y ambiente como medio para el proceso de enseñanza

Es importante identificar la distinción que existe entre los términos espacio y ambiente, pues cada uno tiene una denotación diferente, aunque con estrecha relación; Iglesias Forneiro (2008) dice:

El término «espacio» se refiere al espacio físico, es decir, a los locales para la actividad, caracterizados por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración. Por el contrario, el término «ambiente» se refiere al conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen. (pág. 58)

Hablar de espacio entonces, es hacer referencia a lo tangible, aquello que se puede observar, tocar, manipular por quienes habitan u ocupan estos determinados lugares, es un ente potenciador o limitante del proceso enseñanza aprendizaje. Al respecto Zabala (s, f) dice que “El espacio en educación se constituye como una estructura de oportunidades que favorecerá o dificultará el proceso de crecimiento personal y desarrollo de las actividades instructivas (...).” (p. 108)

Así mismo, el espacio interviene de forma directa en el ambiente, en cómo son asimiladas las experiencias que allí se comparten, la manera como estas son vividas por cada uno de sus actores, así pues, el ambiente es la parte intangible en este proceso de interacción entre sujeto y espacio. En este orden de ideas, Viveros Acosta (s.f) aporta que:

El espacio físico son las paredes que delimitan el aula, los enseres y materiales educativos que se encuentran en ella, pero que carecen de vida y sentido sino se les interrelaciona, por otro lado,

ambiente de aprendizaje es una concepción activa que involucra al ser humano y por tanto involucra acciones pedagógicas en las que, quienes aprenden, están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros. (p. 7)

El ambiente es trasmisor de sensaciones. Tan importante es el ambiente, que este tiene la capacidad de hablar sobre las personas; es determinante en la descripción de su manera de convivir, sus predilecciones, estilos de vida y formas de relacionarse. Así mismo sucede con el ambiente escolar, el cual puede definir la manera de comunicación de los estudiantes, de los grupos que allí se integran y las relaciones que se establecen entre ellos, de igual manera, da cuenta del tipo de actividades desarrolladas en el aula, los intereses de alumnos y profesores.

Del mismo modo lo exponen Jaramillo, Castañeda, & Pimienta, (2009) “El docente crea las condiciones necesarias para que el estudiante pueda aprender directamente frente a los estímulos del ambiente de aprendizaje” (p.160). Desde este postulado es importante resaltar la acción motivadora del profesor, quien, a partir de su estilo, metodología o dinámica en el desarrollo de sus temáticas, contribuye significativamente en el aprendizaje de sus estudiantes, conduciendo así a un aprendizaje efectivo y afectivo.

Los ambientes de aprendizaje son importantes tanto para el docente como para el estudiante donde “(...) se asegura que lo que se exige aprender a los estudiantes sea relevante y significativo, por medio de experiencias de aprendizaje en las que ellos estén activamente comprometidos en crear su propio proceso de aprendizaje (...).” (Villabos, 2006, p.107). Establecer una actitud comprometida en el estudiante es tarea necesaria en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues esto logra que él dé un mayor significado a cada conocimiento y de

paso a la adquisición de nuevos conceptos más complejos y elaborados, construyendo un aprendizaje con sentido.

Más allá del aula

Más allá de las puertas del colegio en cualquiera situación cotidiana se puede generar aprendizaje, así lo presenta Erstad, Gilje, & Arnseth, (2013) “El aprendizaje no acaba cuando el alumno sale por la puerta del colegio al final del día” (p. 92). En diferentes contextos y espacios fuera del aula se presentan aprendizajes significativos y de alto contenido que ayudan a la comprensión del mundo social en el que se desenvuelve, a lo que el autor llama “vidas de aprendizaje” siendo esta una conexión entre el aprendizaje y la identidad, ya que definen la forma en que los estudiantes participan en actividades de aprendizaje en todos sus entornos.

Así mismo y en relación con Woolfolk (s.f.), (citado en Beltrán, Fontalvo, & Guzmán, 2012) plantea que “Los seres humanos necesitan aprender continuamente dentro y fuera de la escuela” (p. 1). Así se generan experiencias diferentes, pero con significado para cada individuo; estos postulados convergen en una representación importante del aprendizaje como un evento continuo, no solo se aprende cuando se asiste a un aula de clase o institución educativa, también, a través de la interacción con el otro se obtienen saberes, desde lo comportamental, académico, social, familiar, entre otros.

Coincidiendo con lo anterior, Melgar & Donolo (2011) consideran “El patrimonio natural permite una relación directa entre el ocio y la educación” (p. 326). En este mismo orden de ideas plantean Melgar & Donolo (2011) “Desde actividades en las que se apela a las habilidades de observación, creatividad, imaginación, percepción y relación con otros, es posible ofrecer múltiples perspectivas para aprender, ampliar los límites de acceso y trabajar activamente en la construcción de conocimientos” (p. 281). Son estos espacios y actividades que favorecen en gran proporción al desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, dando ocasión a un desarrollo holístico, además, destacando el conocimiento no como algo ya establecido sino como algo que se construye. El conocimiento se construye a partir de los intereses y necesidades de las personas, ellas actúan en relación a ello.

Por otro lado, citando a Graham (2006) (citado en Osorio Gómez, L. A, 2011). “presenta el aprendizaje híbrido como la convergencia de dos ambientes de aprendizaje arquetípicos” (p.30). Al respecto se hace mención de la educación presencial, donde los estudiantes asisten a un aula de clase para recibir una instrucción y del mismo lado, el surgimiento del aula virtual, donde se es más autónomo en el aprendizaje. Son estos dos aspectos los que convergen, y dan por sentada la necesidad de una educación pensada desde lo contemporáneo y diverso, una educación cambiante que combina una educación tradicional presencial con una educación desde la virtualidad, tan presente y de gran marcación en la actualidad, constituyéndose como un ambiente de aprendizaje desde la conectividad tecnológica.

Siguiendo a Siemens (2004) quien plantea “Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar. Ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones” (p. 4). Conexiones bien sean virtuales, que juegan un papel

relevante en la sociedad actual, que permiten una nueva forma de interactuar con el otro, amplían las opciones de búsqueda en la resolución de problemas, acontece de una forma rápida y precisa. Además, conexiones directas que entran en relación con el medio que se habita, teniendo como alternativa un sin número de oportunidades para el aprendizaje por fuera del aula, entre muchas, pueden tomarse; parques de recreación, parques naturales, museos, bibliotecas; estos sitios crean una conexión especial, tienen la capacidad de interactuar con las personas y de forma recíproca, las personas interactúan con el espacio, esto se presentan como una gran posibilidad para la estimulación del aprendizaje, despertando sensaciones en cada uno.

En este orden de ideas, es importante diseñar ambientes de aprendizaje que permitan la interacción con el conocimiento y la adquisición de experiencias significativas en aulas virtuales; pues las Nuevas Tecnologías de la Informática y la Comunicación han venido ganando terreno en la vida de los niños (as) y adolescentes en etapa escolar y es por este motivo que se debe integrar al aula de clase, elementos donde se empleen las TIC; con el fin de integrar y activar los sensores que contribuyen a que esta generación adquiera sus conocimientos utilizando mecanismos de acción tecnológicos que conlleven a aprendizajes significativos, a la optimización del tiempo, la construcción social del conocimiento, el trabajo en equipo sincrónico y asincrónico y con ello integrar a los procesos de enseñanza. Como lo expresan Ferreiro y De Napoli (2006) “Se trata de diseñar ambientes de aprendizajes acordes con el estado del arte, de las ciencias, de la educación y la tecnología contemporáneas” (p.137). Lo que conlleva a que los profesionales en la educación se capaciten constantemente y adquieran competencias para enfrentar este desafío.

De otra forma, se plantea el aprendizaje informal como el medio para adquirir experiencias significativas en la vida escolar, pues desde antes de nacer se está expuesto al aprendizaje; no es solo la escuela la que brinda conocimientos, también hay espacios donde la educación trasciende y va más allá de un aula de clase: los museos, los zoológicos, las bibliotecas, las casas de la cultura, personajes históricos..., son ejemplos de escenarios informales donde el sujeto aprende observando, compartiendo e interactuando con los diferentes recursos que se presentan para tal fin, “Durante la vida, y casi en todo momento, estamos expuestos a situaciones de aprendizaje informal” (Orozco, 2005, p. 94). Por ende, se hace necesario despertar el gusto por la ciencia, la tecnología y la conservación del medio ambiente en todo momento y situaciones que se presenta en la vida de los educandos; además, de plantear la posibilidad de abrir nuevos mecanismos de enseñanza que orienten los recursos para conseguir metas, e identificar los objetivos acordes a las necesidades de los aprendices.

En este sentido, los nuevos ambientes de aprendizajes cobran relevancia toda vez que la sociedad de la información genera un proceso de cambio acorde a las necesidades de la innovación tecnológica, adaptando los procesos educativos a las circunstancias de los aprendices; con ello, la modalidad de aprendizaje abierto, permite abrir nuevas esferas en el ámbito académico, y un amplio abanico de posibilidades, donde la educación no será para unos pocos, sino para todo aquel que este motivado y tenga acceso a los recursos tecnológicos, como sugiere Salinas (1997) “Lo realmente importante del aprendizaje abierto, independientemente de la situación didáctica, de la distancia o de si la enseñanza es presencial, es que la toma de decisiones sobre el aprendizaje recae en el alumno mismo” (p. 15). Aquí, el alumno es el que decide en qué momento aprender, qué aprender y cómo lo ha de hacer; porque en este tipo de escenarios donde

ocurre este aprendizaje, se crea la necesidad de diversificar la oferta educativa: un aprendizaje más flexible, mejores oportunidades educativas y acceso desde cualquier lugar.

Por otro lado, se cambia el paradigma de que la educación tradicional solo es posible en un aula de clase donde los estudiantes son agentes pasivos del aprendizaje y el docente es un dador de conocimiento; por un aprendizaje de agentes activos, donde el docente orienta el trabajo y el estudiante es el autor de su propio aprendizaje; así como también, es posible educar fuera del aula donde el educando pueda interactuar con el medio ambiente, explorar, indagar e investigar y con ello todo lo que implica las actividades del hombre y el mundo físico que rodea al estudiante, puede considerarse un escenario de aprendizaje significativo. Como lo plantea Martínez (2002) “Observar directamente la naturaleza para interpretar y aprovechar la vida que les rodeaba, era la mejor manera de obtener la ciencia teórica y la práctica” (p. 281). Lo que permite aprender desde la práctica, la observación y la pregunta, para llegar a la definición clave de un concepto teórico.

Momentos, lugares y comportamientos que hacen divertido un ambiente de aprendizaje

Es importante, preguntarse por un espacio alternativo al aula de clase cuando de fracaso escolar se trata; es mirar de qué manera el docente puede facilitarle al alumno escenarios que favorezcan su aprendizaje, -fuera del salón de clase o la escuela-, que permita la diversidad en la enseñanza, habilitando así situaciones de intercambio gratificantes. En este sentido (Villarino, 2008) plantea la noción inicial de “espacio educativo alternativo”:

Alude a una “respuesta educativa alternativa” por la que se hace posible que los niños que atravesaron alguna forma de “fracaso escolar”, aprendan diferentes tipos de contenidos, obtengan satisfacción al desarrollar las actividades implicadas en el aprender, adquieran una potencia efectiva para llevar adelante distintos tipos de aprendizajes (cognitivos, emocionales, sociales) y se interesen por su aprender. Se trataría de un espacio donde los niños pueden vivir el tipo de experiencias de aprendizaje que el “fracaso escolar” tiende a perturbar en los ámbitos donde se produce, [...]. (p. 91)

El “espacio educativo alterno” plantea la posibilidad de buscar condiciones necesarias y eficaces que favorezcan en los estudiantes que han tenido algún fracaso escolar el desarrollo de interés por el aprendizaje; además, de las habilidades y capacidades necesarias para la construcción del conocimiento y la superación de dificultades académicas.

En otra dirección, se busca que el acceso al conocimiento no sólo se de en unos cuantos sectores privilegiados de la sociedad, sino más bien que todos los sujetos puedan acceder a la información desde prácticas sociales que permitan la alfabetización desde múltiples contextos; es ahí donde se habla de bibliotecas virtuales. Bibliotecas que desde la práctica buscan una función social, en cuanto a la formación ciudadana, el acceso a la información y la convivencia en diferentes ámbitos sociales. Así lo presentan Sánchez & Yubero, (2015) “Entendemos que ahora es el momento de añadir una nueva etapa a la historia de las bibliotecas, a la que podemos denominar de socialización” (p. 105). Esto es, la evolución tecnológica al servicio del conocimiento, la interacción, la educación y la formación del ser.

A lo anterior se suma una nueva forma de obtención del aprendizaje, una nueva fuente de consulta brindada por la web; son los llamados weblogs, que son formas de publicación online, donde reposa información relevante al alcance de todos. Esta nueva forma de adquirir conocimiento e interacción, facilita la comunicación y el acceso a la información, a la difusión y capacitación con la arquitectura informática.

Los weblogs ofrecen infinitas posibilidades a los centros de información, dotándolas de una excelente herramienta de comunicación, ágil y sencilla, para promocionar sus actividades y productos documentales, difundir las últimas novedades, ampliar los servicios de referencia y de alfabetización informacional. (García, 2007, p. 30)

Los weblogs son una herramienta que ofrece grandes beneficios tanto a los profesionales en educación como a las empresas de Marketing; pues esta no sólo permite ser una fuente de consulta de diferentes temáticas, sino que también facilita la interacción con el conocimiento, almacenaje de ideas y recursos que se pueden observar desde cualquier sitio donde haya acceso a la red. Además, su principal función es la de ser una herramienta de divulgación de contenidos educativos que se pueden emplear a manera de trabajo colaborativo, permitiendo la construcción del conocimiento.

En otro sentido, un ambiente de aprendizaje significativo y que puede trascender la enseñanza en el aula, son las visitas a los museos, donde los estudiantes pueden construir su propio conocimiento a partir de conversaciones de autorreflexión, contemplación, análisis e interacciones sociales alrededor de una temática particular y de experiencias significativas. Al respecto Leinhardt, (2014) plantea: “Estas instituciones son la materialización de ideas y objetos que reflejan valores culturales particulares” (p. 38). Por ende,

la visita a los museos proporciona una relación asincrónica con todos los elementos del espacio, tanto del personal guía como de las exhibiciones y galerías, pues cada una de estas tiene un sentido particular para el visitante que lo motiva a darle una interpretación, dependiendo de sus conocimientos previos, capacidad cognitiva y su interpretación de la realidad circundante.

Conclusiones

Un ambiente de aprendizaje es aquel que puede brindar a los estudiantes la oportunidad de desarrollar la capacidad creativa, la indagación, la apropiación con los conocimientos en esferas distintas al espacio de aula de clase.

Fuera del aula también se presentan aprendizajes, estos permiten la comprensión del mundo real a partir de la interacción del individuo con el medio que lo rodea: la naturaleza, una obra de arte, el diálogo, la observación, las visitas guiadas y la pregunta son mecanismos que ayudan en la consecución de objetivos curriculares.

La manera de acceder al conocimiento ha cambiado y todo gracias a las TIC que ha abierto brecha entre la educación tradicional y las aulas virtuales, donde el tiempo de una clase no lo determina un horario, sino la disponibilidad de tiempo y la motivación del estudiante.

Las Nuevas Tecnologías De La Informática y La Comunicación, despliegan un abanico de posibilidades de aprendizaje, donde el docente debe movilizar, informarse y capacitarse para estar a la vanguardia de la tecnología que la sociedad estudiantil actual requiere.

Es necesario desarrollar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que orienten al estudiantado a adquirir competencias en la búsqueda y tratamiento de la información y, por ende,

conducir su aprendizaje a otros escenarios fuera del aula de clase, donde puedan construir sus estructuras cognitivas.

El fracaso escolar ha sido una de las temáticas preocupantes tanto en las instituciones educativas como en los ambientes familiares, debido a que en muchas ocasiones no se ha encontrado la metodología adecuada para impartir el conocimiento y las técnicas utilizadas para el abordaje de las materias no son acordes a las realidades de los estudiantes.

Referencias

- Andere, E. (23 de Octubre de 2014). Ambientes de aprendizaje: entre inclusio, diversidad y personalización. México. BIBLIOGRAPHY \l 9226 Recuperado el 15 de abril de 2016. en: HYPERLINK "<https://www.youtube.com/watch?v=oYn9yak6XpI>"
- Bach, R. (s.f). Recuperado el 10 de mayo de 2016. En: HYPERLINK "<http://akifrases.com/frase/152430>"
- Beltrán, C., Fontalvo, L., & Guzmán, J. (01 de 05 de 2016). *Ambientes de aprndizaje*. Obtenido de colectivoticyambientes.pbworks.com:
<http://colectivoticyambientes.pbworks.com/w/file/fetch/60468735/Avance%201.pdf>
- Erstad, O., Gilje, O., & Arnseth, H. (2013). Vidas de aprendizaje conectadas: Jóvenes digitales en espacios escolares y comunitarios. *DOSSIER: Revista científica de educación*, 89-98.
- Ferreiro, R., & De Napoli, A. (2006). Un concepto clave para explicar excitosamente las tecnologías de la educación: Los nuevos ambientes de aprendizaje. *Revista Panamericana de Pedagogía: Saberes y Quehaceres del Pedagogo*, 121-154.
- García, C. (2007). Blogs, los nuevos colegios invisibles (Espacios de creación, diálogo y prendizaje. *cuadernos de Biblioteconomía Arquivística E Documentacao (1)*, 12-37.
- Iglesias Forneiro, M. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52.
- Jaramillo, P., Castañeda, P., & Pimienta, M. (2009). Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. *Educación y Educadores*, 159-179.
- Leinhardt, G. (2014). Museos, conversaciones y aprendizajes. *Revista Colombiana de Psicología*, 35-56.
- Martínez Moctezuma, L. (2002). Educar fuera del aula: los paseos escolares durante el porfiriato. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 281.
- Melgar, M. F., & Donolo, D. S. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 8, 326.

- Orozco, C. E. (2005). ¿Medir lo inmensurable? Evaluar el aprendizaje en ambientes informales. *Revista Sinéctica*, (26), 94-97.
- Osorio, A. (12 de 05 de 2016). *Ambientes híbridos de aprendizaje*. Obtenido de Users/Usuario: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/document.pdf
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. 15.
- Sánchez-García, S., & Yubero, S. (2015). Sánchez-García, S., & Yubero, S. (2015). Función social de las bibliotecas públicas: Nuevos espacios de aprendizaje y de inserción social. *El Profesional De La Información*, 103-111.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. 4.
- Villabos, E. (2006). Formación de ambientes de aprendizaje: relación de corazón a corazón. *Revista Panamericana de Educación: Saberes y Quehaceres del Pedagogo*, 103-105.
- Villarino, C. (2008). Espacios educativos alternativos y "fracaso escolar": acerca de los posibles en una zona porosa de localización. *Praxis Educativa*, 30-40.
- Viveros Acosta, P. I. (s.f). Ambiente de aprendizaje, una opción para mejorar la calidad de la educación. 7.
- Zabala, M. A. (s.f) Didáctica de la educación infantil (pág. 108). Madrid: Narcea S.A de ediciones.