



A A A



AMBIENTES DE APRENDIZAJE ACTIVO
UPTC SECCIONAL SOGAMOSO



Rector UPTC
Óscar Hernán Ramírez

Decano UPTC Facultad Seccional Sogamoso
Eduardo Avendaño Fernández

Lider proyecto
“Ambientes de Aprendizaje Activo”
UPTC-MEN
Liliana Fernández Samacá

Diseño y diagramación
Lorena María Alarcón Aranguren

Autoras
Liliana Fernández Samacá
Lorena María Alarcón Aranguren

2020



AMBIENTES DE APRENDIZAJE ACTIVO

En la transformación curricular, además de la capacitación docente y el diseño de actividades de aprendizaje y evaluación, es importante tener en cuenta ‘el diseño de los entornos de aprendizaje’. Estos entornos deben estimular la autonomía de los estudiantes a través de espacios innovadores que permitan a los futuros profesionales construir conocimientos y fortalecer sus habilidades para la innovación y la creatividad. Haciendo una analogía con la danza, Schaffhauser (2015) en ‘6 Secrets of Active Learning Classroom Design’, declara: “Al igual que en una actuación de danza de jazz, el aprendizaje activo combina el hacer, el movimiento y la improvisación provocando que los estudiantes y profesores salgan de sus posiciones habituales en el aula”. Considerando el espacio de aprendizaje como un elemento clave para promover la interacción y la comunicación entre los participantes. Sin embargo, esta nueva realidad nos impone retos como docentes, donde la presencialidad y el espacio físico del aula se añoran y valoran como nunca. Es así como, Fogatas, Cuevas y Abrevaderos, toman formas diferentes, y la tecnología se convierte en el cómplice perfecto para realizar nuestra labor.

De esta manera, se observa que el aprendizaje también se da desde la interacción con el ambiente, convirtiendo a los espacios de aprendizaje en el ‘tercer maestro’, después de los padres y los profesores (primer maestro), y los compañeros y colegas (segundo maestro). En otras palabras, el ambiente de aprendizaje transfiere información y ayuda a construir conocimiento. Muchos pedagogos han resaltado la importancia del contexto cercano para motivar el aprendizaje (Vygotsky, 1987), considerando el espacio de aprendizaje como un elemento clave para promover la interacción y la comunicación entre los participantes. David Thornburg (2013), en su libro *From the campfire to the holodeck* expone cuatro tipos de espacios para el aprendizaje, denominados, i) Fogata (Campfire), ii) Abrevadero (Watering hole), iii) Cueva (Cave) y iv) Vida (Life). Cada espacio cumple un propósito diferente dentro del proceso de aprendizaje; las fogatas, por ejemplo, son espacios para escuchar a otros; los abrevaderos, promueven el trabajo colaborativo y en consecuencia el aprendizaje entre pares; la cueva permite la retrospección y reflexión individual, y la vida es vista como el espacio para aplicar lo aprendido.

¿POR QUÉ APORTAN A LA EDUCACIÓN?

Desde un enfoque constructivista, David Thornburg conecta cada espacio con una teoría de aprendizaje, 1) la fogata, como el espacio para la conferencia (*lecturing*) aprender de otros; el reto, ¿qué tanto enseñar? y ¿qué preguntas hacer? transformando el espacio tradicional en uno que gestiona el aprendizaje de los estudiantes; por ejemplo, a través de experiencias que den sentido a la teoría como lo propone John Dewey. 2) El abrevadero, aparece como un lugar para compartir ideas, experiencias y expectativas, materializando el socio-constructivismo planteado por Vygotsky. 3) la cueva, como espacio en el que el estudiante se pone en contacto consigo mismo en un ejercicio de auto-reconocimiento, materializando el constructivismo cognitivo de Jean Piaget. Finalmente, aparece 4) la vida como una combinación de espacios donde se valida lo aprendido a través de la interacción con el ambiente, aplicando de manera práctica y real los conocimientos adquiridos, allí los recursos y artefactos toman gran relevancia, por lo que el autor relaciona este escenario de aprendizaje con el construccionismo de Seymour Papert.

TIPOLOGÍA AAA

Tomando como referencia los principios del modelo de Thornburg (2013), detectando las necesidades de enseñanza y aprendizaje, e identificando las condiciones del entorno cultural como elementos estructurantes, se desarrolla una nueva tipología para la UPTC denominada AAA que considera cuatro espacios; Transición, Colaboración, Ideación y Conexión (también conocido como Enlace).

Esta cartilla busca servir como un instrumento para la apropiación de los espacios dentro de la comunidad académica, con el fin de fortalecer la identidad institucional y motivar su proyección como elemento de cambio y de relación con el entorno.

“El **Diseño** no es solo un elemento decorativo, sino una **herramienta** para el **cambio**”

Rosan Bosch



ELEMENTOS QUE COMPONEN LOS AMBIENTES

TECNOLOGÍA

Facilita la interacción a través de elementos de conectividad en donde los muros del salón y los dispositivos móviles se integran como recursos de apoyo.

Los estudiantes son expertos en estas tecnologías así, lo que en otros espacios los distrae, ahora apoya la labor docente.



PEDAGOGÍA

Estos espacios facilitan el desarrollo de nuevos enfoques de aprendizaje centrados en el estudiante, que promueven la autogestión y nuevas formas de interacción entre los participantes. Lo cual permite diseñar y explorar diversos enfoques, experiencias y herramientas.

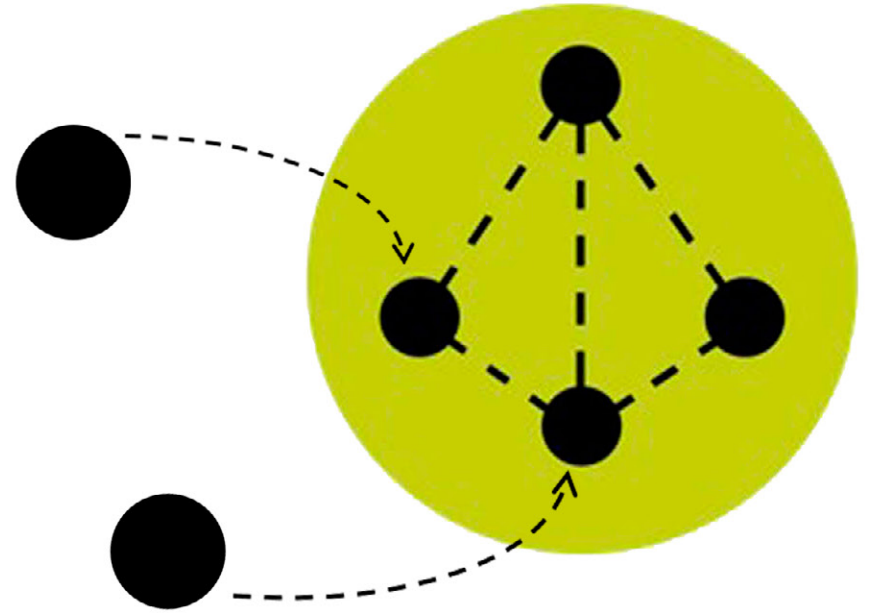
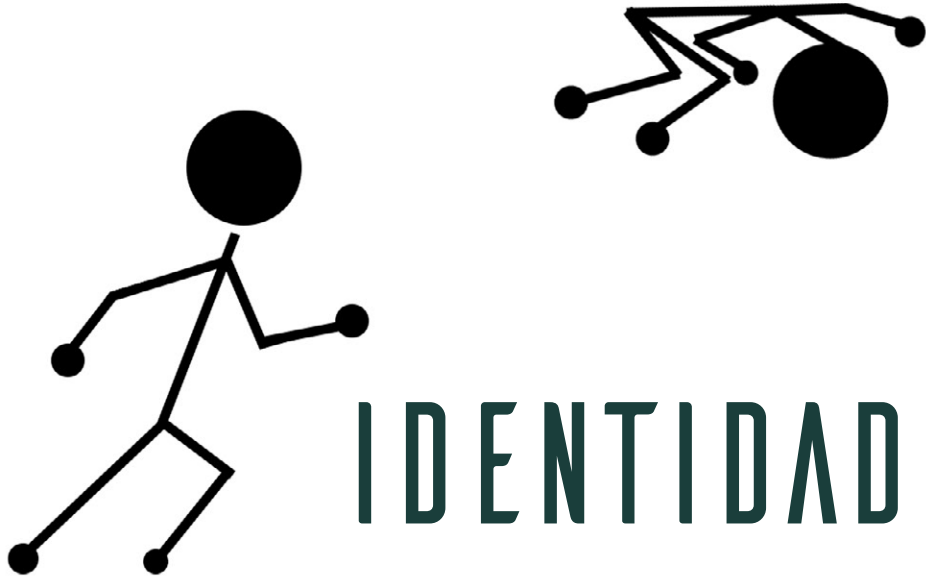


AMBIENTE

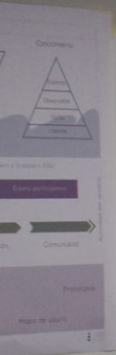
El reto: crear lo intangible a partir de lo tangible. El color, la forma, los materiales y las texturas son cómplices en la reconfiguración del espacio, lo que mejora la apropiación de la experiencia de aprendizaje.



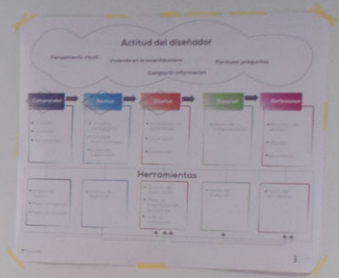
IDENTIDAD

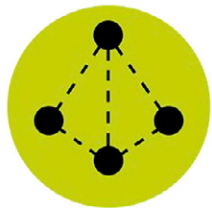


La identidad de los ambientes considera un diseño de iconos que representan la filosofía de cada tipo de espacio, donde los nodos representan los miembros de la comunidad y los enlaces, las interacciones que se pueden dar entre ellos.



1.0 El estudiante abra su capacidad de diseñar el concepto y su implementación de su formación profesional





TRANSICIÓN

Se caracteriza por ser flexible en su configuración. A partir de módulos individuales se pueden lograr diferentes configuraciones de acuerdo con la actividad que se desee desarrollar. Así, este espacio permite combinar enfoques de aprendizaje activo con elementos de la educación tradicional. Es versátil e invita a posibles conexiones; en otras palabras, invita a la transformación del trabajo individual al trabajo colaborativo, de la clase tradicional al aprendizaje activo.



28
Personas en
modo colaborativo

18
Personas en
modo tradicional

Capacidad

COMPONENTES



4
Smart TV-4k

Mesas individuales
abatibles



Video Beam
inalámbrico

2
Muros de tablero
proyectables

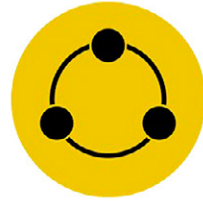




I II III IV V VI VII VIII IX X

AREA INTERDISCIPLINAR

AREA DISCIPLINAR Y DE PROFUNDIZACION



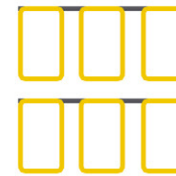
COLABORACIÓN

Como su nombre lo indica, promueve el trabajo colaborativo, invita a la inclusión, al respeto por el otro y a la construcción de conocimiento colectivo. Este espacio se caracteriza por su mobiliario con mesas para dos personas. Permite realizar diferentes configuraciones según los intereses y objetivos de la experiencia de aprendizaje. Con el uso de signos como colores y recursos se representan las conexiones entre los actores, el trabajo en equipo, el diálogo, los objetivos comunes, el apoyo y la solidaridad. Pequeños tableros se convierten en el complemento perfecto para comparar y construir conjuntamente ideas y evaluar decisiones.



32
Personas
Capacidad

COMPONENTES



16
Pizarras
individuales

Mesas para
dos personas



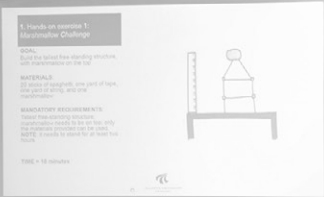
Video Beam
Interactivo

2
Muros de tablero
proyectables

1
Tablet por mesa
de trabajo







IDEACIÓN

Se caracteriza por su configuración, como su nombre lo indica es un espacio para pensar, la disposición de su mobiliario difiere totalmente de lo que se está acostumbrado, este espacio rompe los esquemas tradicionales. Es un espacio disruptivo, que cuenta con diferentes tipos de mobiliario, colores y texturas, y busca, entre otras cosas, incentivar la creatividad, la innovación y el desarrollo de competencias transversales, como el liderazgo, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, solo por citar algunas.



20
Personas
Capacidad

COMPONENTES



4
Smart TV-4k

Mesas con
superficie escribible



Video Beam
Inalámbrico

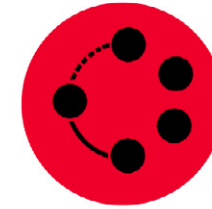
2

Muros de tablero
efecto magnético

Diversidad
de mobiliario







CONEXIÓN

Este es un lugar de reunión para socializar, compartir y generar ideas interactuando con otras personas directa e indirectamente. Permite su reconfiguración para crear diferentes ambientes de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y los profesores.



Referencias

Bosch, R. 2018. Designing for a better world starts at school. Rosan Bosch Studio.

Thornburg, D. (2013). From the campfire to the holodeck: Creating engaging and powerful 21st-century learning environments. John Wiley & Sons.

Schaffhauser, D. (2015). 6 Secrets of Active Learning Classroom Design. Campus technology. Tomado de <https://campustechnology.com/articles/2015/07/08/6-secrets-of-active-learning-classroom-design.aspx>

Steelcase Education (2016), Grant proposal Guide, Active Learning Center.

Agradecimientos

Ministerio de Educación Nacional
Convenio Interadministrativo N°1107 de 2016
UPTC-MEN

Decana Facultad Seccional Sogamoso 2017-2019
Mercedes Díaz Lagos

Decano Facultad Seccional Sogamoso 2011-2017
Alejandro Fonseca Páez



Esta cartilla busca servir como un instrumento para la apropiación de los espacios dentro de la comunidad académica, con el fin de fortalecer la identidad institucional y motivar su proyección como elemento de cambio y de relación con el entorno.



Uptc[®]

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD
MULTICAMPUS

RESOLUCIÓN 3910 DE 2015 MEN / 6 AÑOS

VIGILADA MINEDUCACIÓN