



II2. Movimiento en el aula: Comunidades de aprendizaje y TIC

Autor

Fernando Trujillo Sáez

Índice

Autor	1
Apertura del aula en los proyectos: socialización y TIC	3
1. La socialización rica como base para el desarrollo de proyectos	3
2. Movimiento hacia dentro del aula: comunidad de aprendizaje	4
2.1 Definición de comunidad de aprendizaje: comunidad abierta	5
2.2 Cuestiones prácticas	7
2.3 Las TIC al servicio de la creación de una comunidad de aprendizaje abierta	9
3. Las TIC en el AbP	11
3.1 Organización del proyecto	12
3.2 Desarrollo del proyecto.....	14
3.3 Difusión de resultados	15
4. Para saber más	17

Apertura del aula en los proyectos: socialización y TIC

Objetivos de esta sección

En esta sección pretendemos

- reflexionar acerca de la relación entre los proyectos y la realidad exterior al aula y al centro educativo.
- plantear estrategias de enseñanza y aprendizaje que vinculen nuestros proyectos con la realidad: el aprendizaje cooperativo, la investigación de campo, el aprendizaje-servicio y la comunidad de aprendizaje.
- considerar la importancia de las TIC para la relación entre los proyectos y la realidad exterior.

1. La socialización rica como base para el desarrollo de proyectos

Una de las claves del aprendizaje basado en proyectos es la relación entre el proyecto de aprendizaje y la realidad exterior al aula. En la [Guía del Aprendizaje basado en Proyectos](#) de National Academy Foundation y Pearson Foundation se señalan seis criterios de calidad:

- Autenticidad
- Rigor Académico
- Conexión con adultos
- Exploración activa
- Aprendizaje Aplicado
- Prácticas de evaluación de calidad

El aprendizaje basado en proyectos toma su fuerza de la importancia que tienen en la vida fuera del aula las preguntas, problemas o retos que planteamos a nuestros estudiantes.

En este sentido, el aprendizaje constituye una experiencia de socialización del estudiante y esta *experiencia de socialización* debe ser una experiencia rica para el grupo de estudiantes. Frente a la "enseñanza directa", que limita el contacto del estudiante con la realidad a través del profesorado y del libro de texto, en el AbP el aprendizaje resulta de la interacción entre los estudiantes y de los estudiantes con otros agentes educativos internos y externos, fuera y dentro del aula.

Para ello planteamos tres movimientos que todo proyecto debe considerar: el movimiento dentro del aula, el movimiento hacia fuera del aula y el movimiento hacia dentro del aula. Cada uno de estos *movimientos* representa una estrategia metodológica que enriquecerá el proceso de socialización/aprendizaje que tenga lugar en nuestro proyecto.

2. Movimiento hacia dentro del aula: comunidad de aprendizaje

Todo proyecto de aprendizaje sufre una fuerza centrífuga que *obliga* a los participantes a salir fuera del aula, como ya hemos visto en la sección anterior.

Sin embargo, los proyectos también están sujetos a una fuerza centrípeta que va más allá del aprendizaje cooperativo: es necesario incorporar al aula agentes externos para que puedan contribuir al desarrollo del proyecto desde su formación y experiencia vital. Recogemos esta idea bajo el concepto de **comunidad de aprendizaje**.

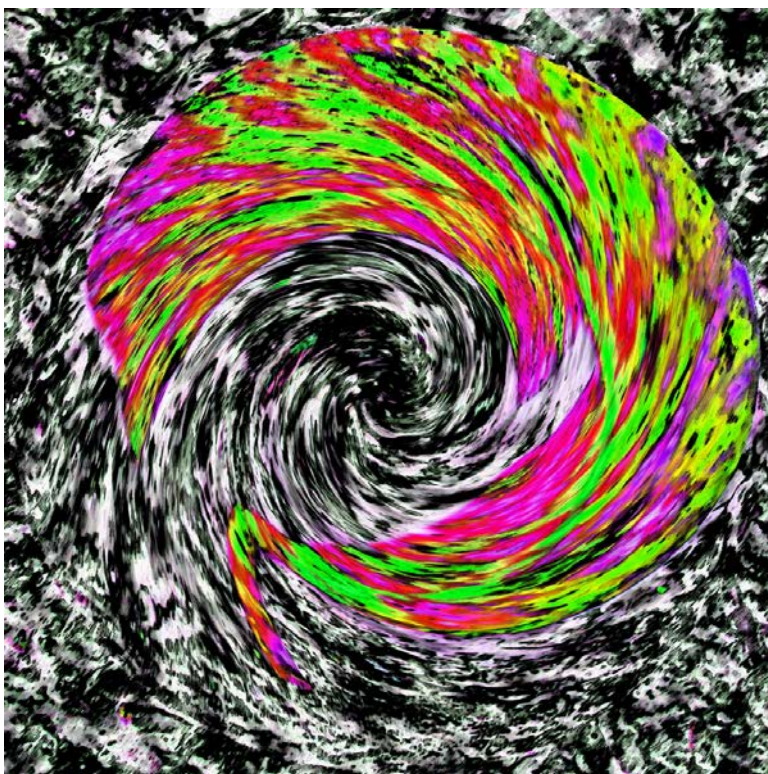


Imagen: [Leonard John Matthews](#) con licencia CC by-nc-sa 2.0

2.1 Definición de comunidad de aprendizaje: comunidad abierta

Una comunidad de aprendizaje hace referencia a un grupo de individuos con un objetivo de aprendizaje común y con una cultura compartida. Así, cuando una estructura cooperativa se organiza adecuadamente evoluciona hacia una comunidad de aprendizaje de manera natural.



Imagen: horizontal.integration con licencia CC by-nc-sa 2.0

Una comunidad de aprendizaje puede ser cerrada o abierta. Es cerrada cuando no está prevista ni la incorporación ni la participación de agentes externos más allá del docente; por el contrario, una comunidad de aprendizaje es abierta cuando dentro de su propia cultura contiene la necesidad de incorporar o permitir la participación de otros agentes. Entre ambas, obviamente, se extiende una amplia variedad de grados de apertura de la comunidad dependiendo de si hablamos de una presencia puntual, de una participación frecuente o de una cooperación regular entre los agentes externos e internos de la comunidad.

Cualquier proyecto de aprendizaje se ve potenciado si su desarrollo depende de una comunidad de aprendizaje, y aun más si es una comunidad de aprendizaje abierta.

En este sentido, el diseño de nuestro proyecto puede favorecer la creación de una comunidad de aprendizaje abierta si contemplamos en el desarrollo del mismo la participación de agentes externos. Estos se incorporan al aula o bien durante todo el proyecto (monitores, mentores, tutores, etc.) o bien de manera puntual en relación con alguna actuación concreta (informantes, consejeros, modelos, etc.).

En todo caso, estos agentes externos aportan al proyecto realismo y credibilidad, además de información y experiencia.

Reflexión

¿Has participado en alguna experiencia de comunidad de aprendizaje abierta? ¿Conoces alguna? ¿Ha sido exitosa? ¿Por qué?

En el CEIP San Walabonso, como vimos en el primer módulo, utilizan el Aprendizaje basado en Proyectos con una fuerte implicación de la familia.

En el proyecto *Tengo una pregunta para mi abuelo/a* son los abuelos y abuelas, invitados al centro, quienes enseñan cómo era la vida durante su infancia y reflexionan acerca de las diferencias entre ayer y hoy.



[Tengo una pregunta para mi abuelo CEIP SAN WALABONSO](#) from [colegiosanwalabonso](#) on [Vimeo](#).

En una segunda experiencia son las abuelas quienes hablan al alumnado sobre el valor del respeto en su infancia dentro del proyecto de estudio sobre el Día de la Constitución:



Y ambas participaciones de abuelos y abuelas encajan con un proyecto educativo de centro que pretende hacer a los niños y niñas partícipes de una comunidad de aprendizaje abierta, como demuestra este [estudio de la población de Niebla](#) que ofrecen en la red.

2.2 Cuestiones prácticas

Además de las cuestiones ya mencionadas en relación con el aprendizaje cooperativo (reparto de roles, creación de normas, etc.), es importante cuidar los siguientes aspectos para la creación de una comunidad de aprendizaje abierta:

- La presencia reiterada de agentes externos en el aula y dentro de los proyectos de aprendizaje normaliza su participación; la excepcionalidad hace que tanto su presencia como su participación sean extrañas para los estudiantes.
- Cuando un agente externo va a participar en un proyecto es importante darle toda la información que se estime oportuna (edad de los estudiantes, nivel, estructura organizativa de la clase, objetivos del proyecto, fases de trabajo, producto final que se espera conseguir, papel del agente externo en el proyecto, etc.) así como unas normas claras de comportamiento en el aula.

- La visita debe ser preparada con antelación: el agente externo debe ser conocido por los estudiantes con anterioridad a la visita y éstos deben preparar tanto su recibimiento como el trabajo que realicen con el agente externo como su despedida.
- El trabajo con el agente externo debe ser cuidadosamente planificado. Así, establecer qué relación habrá entre el agente externo y los estudiantes (gran grupo, pequeños grupos, individualmente) así como el tipo de actividad (asesoramiento, entrevista, exposición o narración y preguntas, etc.) es fundamental para el éxito de la experiencia.
- Finalmente, es interesante que tanto los estudiantes como el agente externo puedan valorar la experiencia desde sus respectivas perspectivas.



Imagen: [Lightruth](#) con licencia CC by-nc 2.0

2.3 Las TIC al servicio de la creación de una comunidad de aprendizaje abierta



Imagen: [Môsieur J.](#) con licencia CC by 2.0

Abrir el aula para que entren agentes externos no siempre es posible: quizás quien queramos que entre viva lejos y no tengamos recursos para traer a esa persona a nuestro centro.

Puesto que las Tecnologías de la *Información* y la *Comunicación* hacen honor a su nombre, una manera económica y no muy complicada de abrir el aula es usando recursos como [Skype](#).

Skype tiene un servicio llamado [Skype in the classroom](#) diseñado específicamente para poner en contacto a docentes y estudiantes de todo el mundo, como explica [el propio blog de Skype](#). En el siguiente vídeo, por ejemplo, nos explican cómo crear un proyecto de aprendizaje con la ayuda de Skype:



[How to create a project on Skype in the classroom](#) from [Skype in the classroom](#) on [Vimeo](#).

Y aquí te dejo un simpático vídeo de niños y niñas que se conocen y practican el español a través de Skype:



Con mayor contenido curricular puedes ver la experiencia "[Sentido y necesidad de la Filosofía. Aristóteles a través de actividades en la Red](#)", en la cual Skype no sólo sirve para "abrir el aula" sino para practicar el diálogo filosófico como estrategia de conocimiento.

¿Conoces alguna experiencia con Skype? ¿Y con el más reciente [Google Hangout](#)?
¿Te animas a prepararla?

3. Las TIC en el AbP



Imagen: Elaboración propia

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel fundamental en cualquier proyecto de aprendizaje. Tanto en cualquiera de las fases del proyecto como en relación con cualquier tipo de proyectos, las TIC, como en nuestra vida, pueden aportar y servir de ayuda para el alumnado.

Sin embargo, en relación con las TIC es interesante mantener el equilibrio entre las necesidades del proyecto y el uso del recurso más sencillo posible. No es la tecnología en sí misma lo que nos interesa (aunque el uso de las TIC incida en la competencia digital propiamente dicha) sin los procesos cognitivos, comunicativos y emocionales que las TIC pueden generar.

¿Qué hay en tu mochila TIC?

¿Qué herramientas de las TIC sueles utilizar en clase? ¿Para qué las utilizas?

¿Y para tus proyectos? ¿Cuáles utilizas o cuáles utilizarías?

Quizás te gustaría revisar el [kit básico para utilizar las TIC en el aula](#) según [Bloggeando...](#)

3.1 Organización del proyecto

Las TIC pueden ser unas importantes aliadas en la organización del proyecto al menos en tres sentidos:

- Organización del proyecto junto a otros docentes
- Organización del proyecto ante las familias
- Organización del proyecto y presentación a los alumnos



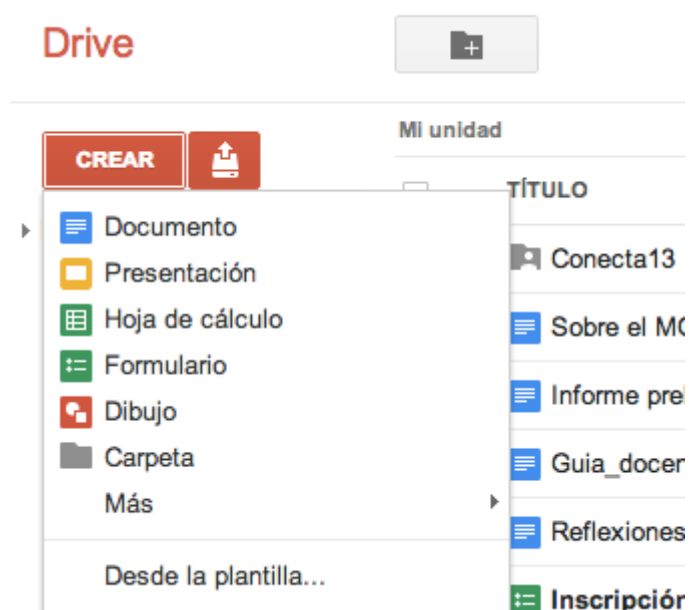
Imagen: [Vespertin](#) con licencia CC by-nc-sa 2.0

Organización del proyecto junto a otros docentes

¿Qué herramientas utilizas para coordinarte y trabajar colaborativamente con tus compañeros y compañeras del claustro? ¿Conoces alguna herramienta que pueda servir para esta función?

Las herramientas de [Google Drive](#) pueden ser muy útiles para la coordinación en estos primeros momentos.

Por ejemplo, en un documento de Google Drive podéis definir los aspectos fundamentales del proyecto, incluyendo la relación con las distintas materias del currículo. Así mismo, en una hoja de cálculo podéis establecer la temporización, las fases de trabajo, las funciones a realizar y las responsabilidades de cada miembro del claustro.



Y si complementas Google Drive con el resto de las [Google Apps para Educación](#), tu trabajo colaborativo puede ser más exitoso, como explica [Juanma Díaz en EducaconTIC](#).

Si te interesa una alternativa más sofisticada, puedes probar las [reuniones de trabajo online con Meetin.gs](#).

Organización del proyecto ante las familias

¿Qué herramientas utilizas para presentar el proyecto a las familias y recabar su ayuda? ¿Conoces alguna herramienta que pueda servir para esta función?

Una página del proyecto creada con [Google Sites](#), [Wix](#) o [Jimdo](#) puede servir para presentar el proyecto a las familias.

Además, un formulario de Google Drive puede servirte para solicitar ayuda de los padres, quizás tomando algunas ideas del Contrato de Aprendizaje para familias, como puedes ver en la entrada [Educa con las familias](#).

[Contrato de Aprendizaje con la familia](#) by [Fernando Trujillo](#)

Organización del proyecto y presentación a los alumnos

¿Qué herramientas utilizas para negociar y presentar el proyecto a los estudiantes? ¿Conoces alguna herramienta que pueda servir para esta función?

Los estudiantes deben contar con un espacio de referencia del proyecto al cual puedan recurrir cuando necesiten conocer qué se espera de ellos, qué deben hacer y cómo se les evaluará.

Siguiendo con las herramientas de Google, [Google Sites](#) puede servir para crear ese espacio de referencia. Si quieres probar otras herramientas, podrías usar [Symbaloo](#) (con su correspondiente [versión educativa](#)) o incluso [Moodle](#) si éste está instalado en algún servidor que puedas usar.

Por otro lado, usar un blog con [Blogger](#) o [Wordpress](#) te ofrece la posibilidad de relatar la experiencia además de tener páginas estáticas con la información. Esta narración puede ser compartida por el docente y por los estudiantes y servir así de diario de trabajo para ambos.

3.2 Desarrollo del proyecto

Las TIC pueden ayudar a tu alumnado a trabajar cooperativamente en el desarrollo de su proyecto de aprendizaje desde la búsqueda de información hasta la difusión del producto final del proyecto facilitando tareas que sin las TIC resultarían muy difíciles o imposibles. Así, por ejemplo, pueden ayudarnos a localizar socios nacionales o internacionales para nuestros proyectos a través de [GlobalSchoolNet.org](#): ¿cómo harías esto sin las TIC?



Imagen: [youkneon](#) con licencia CC by 2.0

Reflexión

¿Qué herramientas generales pueden utilizar tus estudiantes para llevar a cabo sus proyectos de aprendizaje?

Víctor Cuevas y José Ambrona recogen un [listado de herramientas necesarias](#) en relación con los objetivos propios de una investigación en el aula. ¿Cuáles de ellas conoces? ¿Cuáles utilizas?

3.3 Difusión de resultados

Todo proyecto debe contemplar una fase de exposición pública del producto final del proyecto. Gracias a las TIC podemos hablar, más apropiadamente, de difusión de los resultados del proyecto.



Imagen: [altemark](#) con licencia CC by-nc 2.0

Reflexión

¿Qué herramientas has utilizado para la difusión de los resultados de tus proyectos?
¿Cuáles utilizarías?

En Eduteka ofrecen una interesante [lista de aplicaciones para compartir productos digitales](#) que, en el caso de nuestros proyectos, puede servir para dar difusión a nuestros materiales.

¿Cuáles de las herramientas que aparecen listadas conoces? ¿Cuáles utilizas o has utilizado?

4. Para saber más

Aprendizaje cooperativo

- Goicoetxea Iraia, E. y Pascual Hoyuelos, G. 2002. [Aprendizaje cooperativo: bases teóricas y hallazgos empíricos que explican su eficacia](#). Educación XXI. Revista de la Facultad de Educación, 5, pp. 199-226.
- [Grupo de Interés en Aprendizaje Cooperativo](#). Un espacio en castellano y catalán donde aprender los fundamentos del aprendizaje cooperativo.
- [InTime](#). Un espacio (en inglés) con información básica sobre aprendizaje cooperativo.
- Trujillo Sáez, F. y Ariza Pérez, M. A. 2006. [Experiencias Educativas en Aprendizaje Cooperativo](#). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Úriz Bidegáin, N. 1999. [El aprendizaje cooperativo](#). Pamplona: Gobierno de Navarra [libro completo].

Investigación de campo

- [Investigar en el aula](#), un site de Víctor Cuevas y José Ambrona (2011).
- [Programa Profundiza](#).

Aprendizaje-servicio

- [Aprendizaje y servicio solidario. Guía de bolsillo](#) de la [Fundación Zerbikas](#) [[Otras guías de la Fundación Zerbikas](#)].
- [Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario](#) (CLAYSS).
- Battle, R. 2011. [¿De qué hablamos cuando hablamos de Aprendizaje-Servicio?](#) Revista Crítica, 972, pp. 49-54.
- [Proyectos de aprendizaje-servicio para empezar](#), en la web de Roser Battle.
- [Red Española de Aprendizaje Servicio](#) .