

APRENDIZAJE COMUNITARIO EN LA ESCUELA TIC2.0: NUEVOS MODELOS DE ORGANIZACIÓN DEL AULA

Community Learning at School TIC2.0: New Models of Classroom Organization

Blas Segovia

Dpto. Educación de la Universidad de Córdoba, MRP Alarife

Rosa Blanco

CEIP Tirso de Molina de Córdoba, MRP Alarife.

Pilar Rodríguez

Dpto. Educación de la Universidad de Córdoba, MRP Alarife.

RESUMEN

La presente comunicación describe la experiencia que viene desarrollándose en el segundo ciclo de primaria del CEIP Tirso de Molina de Córdoba. Integra dos aspectos fundamentales en la educación mediática: el desarrollo de la competencia digital y de tratamiento de la información mediante el blog y las presentaciones, y la creación de nuevos contextos para el aprendizaje en los que participan familiares y voluntarios, junto con el profesorado en el aula para acelerar el aprendizaje de los escolares.

1. Introducción

La presente comunicación describe la experiencia que viene desarrollándose en el segundo ciclo de primaria del CEIP Tirso de Molina de Córdoba. Integra dos aspectos fundamentales en la educación mediática: el desarrollo de la competencia digital y de tratamiento de la información mediante el blog y las presentaciones, y la creación de nuevos contextos para el aprendizaje en los que participan familiares y voluntarios, junto con el profesorado en el aula para acelerar el aprendizaje de los escolares.

En concreto, en el curso 2009-2010 se ha abordado la elaboración de una revista digital¹ de clase, mediante un blog, en el que se exponen los trabajos producidos por el alumnado de 4º de Primaria del CEIP Tirso de Molina de Córdoba y las madres participantes, y en el 2010-2011 hemos elaborado, con el alumnado de 3º de Primaria, producciones escritovisuales con diferentes formatos textuales con *impress*: narraciones de ficción, historias de vida, textos descriptivos, textos argumentativos y expositivos.

Para nosotros, el aspecto más relevante de esta práctica educativa ha sido la construcción conjunta de un escenario de enseñanza-aprendizaje con la colaboración de diversos agentes educativos, pues de esta manera integramos la educación mediática en el centro de la colaboración escuela-comunidad. En nuestro aula han colaborado junto con la maestra, madres, alumnado de magisterio y profesorado universitario.

¹ La revista denominada por el alumnado como “El Perro del Hortelano”, se puede consultar en: www.periodico4tirso.blogspot.com

1. La importancia de las interacciones en los contextos mediados por ordenador

En la actual Sociedad de la Información los aprendizajes han dejado de ser patrimonio único de la escuela y han superado abiertamente los límites del aula. El profesor como fuente de información compite con otros agentes: las propias familias, los medios de comunicación y, especialmente, internet. Además han aparecido otros contextos favorecedores del aprendizaje como el hogar, las bibliotecas públicas, los lugares donde se realizan actividades culturales y el ciberespacio.

La importancia de las interacciones en el desarrollo y en los procesos de aprendizaje son temas ampliamente tratados desde la pedagogía y la psicología sociocultural. Autores como, Freire (1993), Vygotski (1979), Bruner (1991) o Wells (2001), han hecho importantes aportaciones sobre el significado de estos procesos en el aprendizaje, defendiendo que los contextos que permiten diversidad de interacciones entre escolares y adultos favorecen el desarrollo y el éxito de los escolares, en mayor medida que aquellos en los que la interacción se reduce a la relación profesor-alumno.

Este es uno de los principios que se pretenden desarrollar en las experiencias escolares en las que se apuesta por crear nuevos escenarios donde los familiares y voluntarios colaboran con el profesorado, es decir, aquellos en los que la comunidad participa en la educación de sus jóvenes. No podemos obviar que el aprendizaje está estrechamente vinculado a un entorno sociocultural, puesto que las prácticas de enseñanza y aprendizaje tienen sentido, como afirma Bárbara Rogoff (1993), de forma contextualizada a través de la participación en prácticas culturales.

Pero en la Sociedad Informacional la comunidad ha cambiado. La escuela actual está inmersa en un contexto caracterizado por una multiculturalidad que favorece nuevos y diversos modos de relación durante la infancia, por una mayor flexibilidad en la estructura familiar y, sobre todo, está incorporando variadas prácticas culturales, de ocio y de relación, que se encuentran mediadas por los nuevos medios tecnológicos y por internet. Gracias a las TIC los escolares pueden aprender con los compañeros de aula, con sus familiares en el hogar o con otras personas de otras comunidades lejanas con las que se comunican a través de internet.

Estos cambios sociales y culturales exigen una transformación de la cultura escolar para favorecer el desarrollo de nuevos modelos como las *Comunidades de práctica* (Lave y Wenger, 1991), *Comunidades de aprendizaje* (Elboj et al., 2002) o *Comunidades de indagación* (Wells, 2001) en los que se pretende la interacción de los escolares con adultos y voluntarios que colaboran con el profesorado en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.



II. 1 Sesión de trabajo de madres, voluntarios y maestra con alumnado de 3º de primaria.

En las experiencias educativas que se desarrollan siguiendo modelos como los anteriormente mencionados las interacciones entre los y las participantes adquieren una importancia capital. Para favorecerlas es necesario crear agrupamientos de niños y niñas basados en la diversidad, con diferentes habilidades tecnológicas, para que puedan resolver de forma cooperativa las tareas diseñadas. Cada uno de estos grupos es tutorizado por un adulto que puede ser un padre o madre, un universitario voluntario o voluntaria, o su profesora. Los adultos, además de resolver las posibles dificultades que se presentan, tienen especial cuidado en favorecer un diálogo igualitario, motivando y mediando con los componentes del equipo para que la tarea se resuelva con éxito.

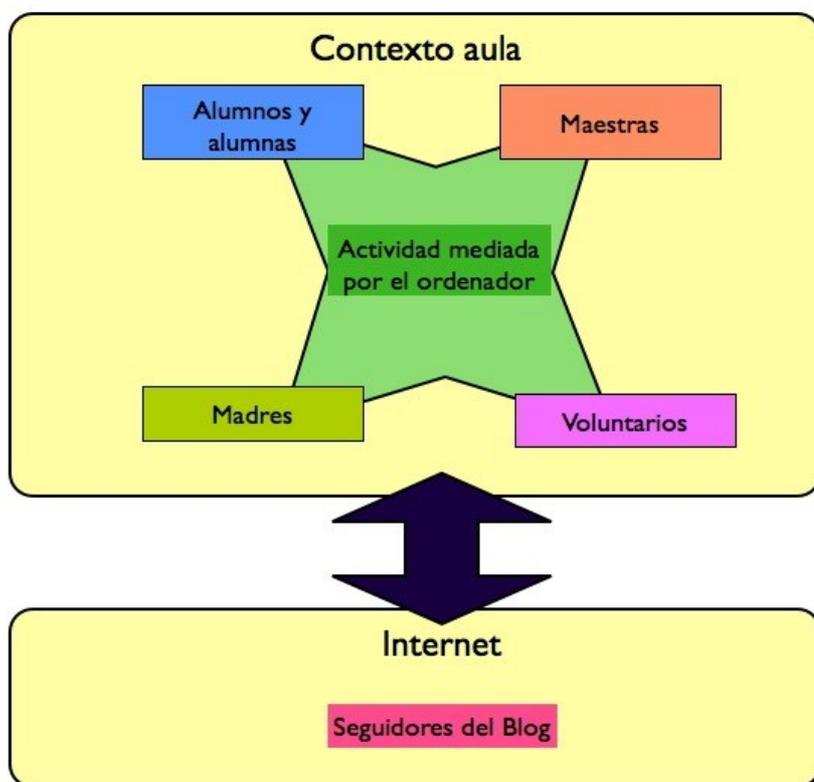
Los modelos de interacción que se desarrollan en el contexto del aula son variados y con diversas finalidades. Los niños y niñas participan en unos casos con sus compañeros de equipo para resolver conjuntamente la tarea o pedir ayuda, y en otros, cuando lo hacen con las madres, la maestra o los voluntarios, para la organización de la tarea, la aclaración de dudas, el conocimiento de procedimientos o para exponer los resultados de su trabajo.

También entre los adultos se establecen interacciones entre ellos con diversas motivaciones. A veces son para aprender técnicas desconocidas relacionadas con aspectos tecnológicos, otras para la ayuda mutua ante las dificultades que plantean los escolares y en otras ocasiones para reforzar vínculos afectivos con el grupo. Los espacios en los que se desarrollan son en las reuniones de preparación y coordinación, a través del correo electrónico, el blog y en el espacio del aula.

Otra esfera de interacciones de enorme importancia es la que se establece entre los adultos con menor y mayor destreza en el uso de las TIC. Mediante éstas, se afianzan aprendizajes de

tipo tecnológico y acciones metodológicas que serán desarrolladas con el alumnado. En este tipo de contexto de aprendizaje basado en la colaboración, todos aprenden y todos enseñan, pues en él se desarrollan constantemente procesos basados en la *participación guiada* (Rogoff, 1993).

Por último, es importante destacar la importancia de las interacciones que se producen en las sesiones de puesta en común y evaluación de los trabajos realizados. En ellos se favorece un modelo de comunicación propio de la asamblea de clase, y normalmente es la profesora la que dirige la sesión. Mediante el proyector multimedia o la pizarra digital, cada grupo o escolar expone ante la clase el trabajo realizado y se valora destacando los avances y haciendo propuestas de mejora. Aunque el mayor protagonismo de la sesión lo lleva el alumnado, las madres la profesora o los voluntarios también participan aportando sus puntos de vista.



II.2. Contextos e interacciones en la comunidad de aprendizaje

Al inicio de la experiencia de alfabetización digital, algunas de las madres participantes tenían conocimientos rudimentarios de uso de programas ofimáticos en el entorno Windows y otras estaban en un grado cero de conocimientos informáticos. Junto a ellas, una voluntaria, alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación, tenía conocimientos avanzados en la materia. Pues bien, desde el principio se establecieron acuerdos explícitos para recurrir a personas más diestras de modo que ayudasen a las menos diestras ante las dificultades. Por ejemplo, en el

proceso de escaneado de los dibujos de los niños, una persona enseñó el proceso a una madre, y ésta, una vez aprendido, lo enseñaba a los niños o niñas que iban a la mesa del escáner y a otra madre. Una vez afianzado el conocimiento de la tarea, la madre aprendiz asumía el protagonismo de la misma y seguía enseñando a los alumnos y a otro voluntario. Este tipo de estrategia de aprendizaje ha permitido que, durante el tiempo en el que se ha elaborado la revista electrónica, los adultos participantes hayan ido adquiriendo conocimientos prácticos y necesarios para su propia alfabetización y para su tutorización de las actividades del alumnado de la clase.

La multiplicidad de las interacciones que se generan en los contextos de aprendizaje comunitarios, se incrementan en la actual Sociedad Informacional con las relaciones que se establecen con comunidades de ocio o de aprendizaje a través de la red. Aunque su implantación en el ámbito escolar es inexistente, no podemos dejar de aludir brevemente a las mismas. En la evaluación final de la actividad, en el segundo año de experiencia, los padres y las madres del alumnado participante nos han informado del incremento de los contactos que se producen entre los chicos y chicas a través del correo electrónico y del impacto que la experiencia de aula tiene en el entorno familiar, pues a veces son el alumnado de 3º y de 4º el que ayuda a su madre, padre o hermanos a resolver cuestiones relacionadas con el dominio de las TIC que éstos desconocen.

2. El blog educativo como herramienta para la comunicación

En el curso 2009-10 se puso en marcha la revista digital², en la que niños y niñas se convertían en periodistas que proporcionaban el contenido y la forma a la misma. El alumnado estaba en 4º de primaria. A veces necesitaban ayudas y sugerencias, otras veces aparecían con sus propias iniciativas de fin de semana sobre algo que habían observado, o algo que habían hecho. Para facilitarles la expresión escrita, les proporcionamos unas pautas de observación y redacción según las características del trabajo que iban a realizar. Por ejemplo:

SOBRE LA NOTICIA:

Para escribir una noticia tienes que tener en cuenta:

- *¿Qué ha ocurrido?*
- *¿Dónde? ¿Cuándo?*
- *¿Cómo?*
- *¿Por qué?*
- *Puedes poner tu opinión o pedir la opinión de las personas que son protagonistas de la noticia.*
- *Puedes hacer un dibujo o incluir alguna imagen.*

SOBRE LAS PELÍCULAS O SERIES DE TV:

Para recomendar una película a alguien tenemos que decirle:

² <http://periodico4tiroso.blogspot.com/>

- *Título*
- *Director/a*
- *¿Dónde podemos verla? (cine, tv, alquilarla)*
- *Si es en el cine dinos en cuál o la cadena de tv que la emite.*
- *¿Qué días? ¿A qué hora?*
- *¿De qué trata?*
- *¿Te ha gustado?*
- *¿Qué puntuación le darías?*

SOBRE LOS ANIMALES:

A nuestros/as lectores/as les gustaría saber:

- *Nombre del animal*
- *Características del cuerpo*
- *¿Cómo se reproduce?*
- *Si es doméstico, cómo cuidarlo.*
- *Si es salvaje, los lugares donde vive.*
- *El lugar de procedencia, si lo podemos averiguar.*
- *Costumbres que tiene el animal*
- *¿Por qué lo has elegido?*

De esta manera se hicieron orientaciones para redactar textos sobre noticias, películas, animales, música, deportes, cosas curiosas, excursiones, libros, chistes, cosas para hacer, páginas web interesantes... Y por supuesto todos los cuentos que quisieron escribir. Cada persona que escribía podía usar las pautas señaladas o no y en el orden que creían oportuno. Sin embargo se insistía en que era importante escribir con un cierto orden, aunque fuera el propio. Y para enviar los trabajos al blog, éstos no podían llevar errores de expresión o de ortografía. Por tanto aceptaban con agrado la corrección ortográfica de sus trabajos.

3. Textos narrativos y argumentativos con *impress*

En el curso 2010-11 el alumnado ya era diferente. Comenzamos el ciclo, en 3º de primaria, y su nivel de competencia digital se reducía al uso del ordenador con los juegos educativos incorporados en el paquete educativo de Guadalinux. Entonces nos planteamos hacer otro tipo de actividad en la que la escritura se relacionara con las imágenes.

A sugerencia de una de las madres nos propusimos la tarea de aprender a usar el *impress*, programa para presentaciones de Open Office, con la finalidad de utilizar sus propios dibujos o fotografías, tanto para narrar historias como para describir experiencias.

Después de los primeros ensayos, con la motivación de una excursión a la estación de ferrocarril, nos propusimos realizar la siguiente tarea, cuya finalidad era la realización de un texto narrativo utilizando las imágenes y los textos escritos.

La planificación de la secuencia didáctica fue la siguiente:

TAREA: Elaborar una narración con “impress”

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
-------------	------------

1. Realizar diapositiva de portada	1.1. Poner fondo de color 1.2. Insertar una imagen en la diapositiva 1.3. Poner título con letras grandes de diseño 1.4. Escribir un texto con el nombre y curso.
2. Elaborar la historia mediante 6 diapositivas	1.1. Insertar una imagen en cada diapositiva 1.2. Escribir cartelas y globos 1.3. Corrección de errores con ayuda de adulto.
3. Presentar el trabajo realizado	1.1. Proyectar la presentación ante la clase. 1.2. Valorarla

Esta tarea nos llevó mucho tiempo realizarla ya que el alumnado estaba más interesado en descubrir las posibilidades de expresar las ideas con el color, el tamaño, la forma, que en el contenido mismo de la narración. Observamos que la narración de historias a partir de unas imágenes dadas, exigía primero saber hacer una buena lectura de la imagen y este alumnado no estaba acostumbrado a ello. No obstante sirvió para aprender a usar el *impress* de una forma muy motivadora.

A propuesta de la tutora se fueron haciendo otras presentaciones con el vocabulario básico de los temas de Conocimiento del Medio, tales como “El Sistema Solar”, “Los parques Naturales de Andalucía”, “Las Elecciones Municipales”, “La línea del tiempo desde que yo nací hasta hoy”... Este cambio en el tema, supuso adentrarnos en la exploración de las posibilidades de utilizar internet y la herramienta de presentaciones para la creación de otros formatos textuales, como el expositivo o el argumentativo, diferentes del narrativo.

En cada tarea se partía de un diálogo sobre el tema y luego les pedíamos que investigaran qué era cada uno de esos conceptos extraídos del diálogo e hicieran una presentación. Se trataba de definir el concepto, por ejemplo “astros” y buscar una imagen, en Internet, adecuada a la definición. Para definir el concepto podían usar diccionarios, libro de texto y otros libros de consulta. Se pedía que entendieran el concepto y lo expresaran con sus palabras, aunque muchas veces copiaban exactamente de los libros.

Este ha sido un trabajo muy motivador para niños y niñas y a la vez ha permitido fijar los conceptos de una manera muy divertida. En los últimos meses gran parte del alumnado le ponían animaciones y música a las presentaciones.

Los aprendizajes que hacía el alumnado más aventajado o más interesado, servían como “flashes” para que el resto se motivase para descubrir esos mismos procedimientos y los usara en sus presentaciones.

La dinámica de trabajo resultante nos demuestra que los aprendizajes con las TIC son altamente motivadores para el alumnado cuando éstas influyen en un cambio de método en la forma de adquirir los aprendizajes en el aula y, en este cambio influyen otros factores como la puesta en práctica de una diferente organización de los contenidos curriculares, de las

interacciones que se producen en el contexto de aula y fuera de ella o los recursos que introducimos, como es el caso de los que nos proporcionan las TIC.

4. Consideraciones finales

El trabajo con los ordenadores en los primeros cursos de la escolaridad requieren de estrategias didácticas que permitan la pronta adquisición de un gran número de conocimientos y habilidades tecnológicas para que el alumnado adquiera y procese la información. Cuando iniciamos la experiencia con el alumnado de tercer curso (8 años) detectamos importantes diferencias en el dominio de las mismas, en función de las experiencias previas que han tenido en el ecosistema tecnológico familiar, en donde se observan dos factores dependientes: el equipamiento y la cultura tecnológica de la familia. Estos factores determinan el impacto de la brecha digital en los escolares.

Con nuestra experiencia hemos puesto en práctica estrategias para corregir dicho problema. La participación de voluntarios y voluntarias ayudando a la maestra, para implementar procesos de aprendizaje dialógico, permiten:

- Acelerar los aprendizajes, pues la presencia de los voluntarios supone una ayuda inestimable a la maestra, que puede centrarse en la planificación de la actividad mientras que otras personas apoyan a los grupos de escolares.
- Incrementar las interacciones entre los escolares y con los adultos favoreciendo un aprendizaje más eficaz, pues trabajamos permanentemente en la Zona de Desarrollo Próximo (Vygotski, 2000). Las ayudas entre iguales resultan indispensables para la eficacia de los aprendizajes.
- Corregir el impacto de la brecha digital, pues el alumnado que tiene más déficit tecnológico obtiene una atención preferente dentro del contexto del aula, esto nos obliga a defender una pedagogía de máximos para todos los niños y niñas.
- La participación de las madres en el contexto del aula permite el intercambio cultural igualitario (Aubert et al., 2009) entre las familias y la maestra, llegando éstas a comprender la complejidad y la riqueza de los procesos que se desarrollan en el contexto del aula.
- La dinámica de aula que se produce trabajando con las herramientas TIC transgrede las paredes del aula, trasladándose a otros espacios educativos como el hogar o el ciberespacio.

Bibliografía

- AUBERT, A., FLECHA, A., GARCÍA, C., FLECHA, R. y RACIONERO, S. (2009) *Aprendizaje dialógico en la Sociedad de la Barcelona*, Hipatia.
- BRUNER, J. S. (1991) *Actos del significado : más allá de la revolución cognitiva*, Madrid, Alianza.
- ELBOJ, C., PUIGDELLÍVOL, I., SOLER GALLART, M. y VALLS CAROL, R. (2002) *Comunidades de Aprendizaje. Transformar la educación*, Barcelona, Graó.
- FREIRE, P. (1993) *Pedagogía de la esperanza*, Madrid, Siglo XXI.
- LAVE, J. y WENGER, E. (1991) *Situated learning. Legitimate peripheral participation.*, Cambridge, Cambridge University Press.
- ROGOFF, B. (1993) *Aprendices de pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social.* , Barcelona, Paidós.
- SEGOVIA, B. (2010) "Procesos de alfabetización digital comunitaria en la escuela primaria". En: APARICI, R. (Ed.) *Conectados en el ciberespacio*. Madrid, UNED.
- SEGOVIA, B., CASARES, R. y RODRÍGUEZ ROLDÁN, M. P. (2011) Aprender en comunidad con las TIC. *Cuadernos de Pedagogía*. Barcelona, Wolters Klumer España.
- VYGOTSKI, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Crítica.
- VYGOTSKI, L. S. (2000) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Crítica.
- WELLS, G. (2001) *Indagación dialógica. Hacia una teoría y una práctica socioculturales de la educación*, Barcelona, Paidós.

Blogs educativos

<http://periodico4tirso.blogspot.com/>
<http://tirsomolinaco.blogspot.com/>