

XI. GABINETE DE APRENDIZAJE

En este método el alumno adquiere conocimientos prácticos y teóricos, de variados ámbitos de acción, a través de actividades reales en ambientes de aprendizaje especialmente organizados y elaborados didácticamente (en sus formas más elementales).

Otras denominaciones para el modelo: gabinete de aprendizaje; gabinete didáctico; Clarifying educational environment; interactive man-environment learning system/approach

Variantes

- Freinet-Druckerei (escritura de textos)
- Método Escenario, (virtual)micro-worlds

Gabinete de aprendizaje

El concepto “aprendizaje en gabinete” recuerda a “gabinete de curiosidades”, “cabina de artistas” o “gabinete de alquimista” así como a otros lugares (o sitios) cerrados, equipados de maneras exótica, que son secretos y atractivos. También el gabinete de aprendizaje debe tener “atracciones” para que sea utilizado con gusto y el alumno pase mucho tiempo en el lugar. Pero, el gabinete de aprendizaje no sólo debe ser atractivo, sino que —a pesar de su alta complejidad— también debe tener una buena organización (como un laboratorio) para desarrollar un conocimientos bien definido, sea en el ámbito técnico, económico o, también, espiritual.

La historia de los *gabinetes de aprendizaje* comienza con los gabinetes de idioma extranjero del siglo XVIII. Esto se organizó en las escuelas para jóvenes aristócratas. Se amoblaba un lugar con objetos y utensilios representativos de la cultura francesa, tales como, muebles, vajilla, utensilios personales, libros y diarios. Así pudieron vivir los alumnos directamente en una parte pequeña de Francia. Los establecimientos de educación comercial usaron desde principios del siglo XX los “gabinetes mercantiles” donde se llevaron a cabo operaciones comerciales. En la primera mitad del siglo 20 ya se vendían las cajas de construcciones KOSMOS para experimentos químicos, ópticos y mecánicos que han dado origen a las modernas variantes de los gabinetes de aprendizaje.

Los cimientos teóricos del modelo didáctico “gabinete de aprendizaje” los desarrolló Omar K. Moore bajo la denominación “Clarifying educational environment” a fines de los años 60. El modelo de Moore ofrecía un nuevo camino para la alfabetización de los prescolares y de los

grupos sociales más desvalidos. El aporte de Moore incluía algunos componentes técnicos, por ejemplo, la *máquina de escribir*.

Los equipos electrónicos orientan el desarrollo actual del modelo didáctico gabinete de aprendizaje. Se trata de computadores que crean complejos mundos artificiales con ayuda de formas gráficas, en las que el alumno se mueve con ayuda del “mouse” y del teclado para descubrir y experimentar. El método de escenarios (“goal-based escenarios”) emplea objetos reales y medios audiovisuales en conjunto con los software.

Tres principios didácticos que se identifican en el modelo

- *Aprendizaje en situaciones (ambientes) reales elementales*; el aprendizaje se logra en un lugar (de la vida) real, a través del uso de objetos, aparatos y ejemplos sencillos;
- *Aprendizaje mediante perspectivas variadas*, esto significa que el aprendizaje se logra tanto cuando los alumnos son actores y están confundidos como cuando son evaluadores y están reflexionando,
- *Aprendizaje sin objetivos explícitos*, es decir, el aprendizaje está motivado por la manipulación de las cosas del gabinete y no a través de directivas (propósitos) y conferencias.

Ambiente de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje, consiste en versiones elementales y sencillas (pero no simulaciones) de objetos, medios y herramientas que se usan como tales “en la vida real” y que aquí tiene un objetivo didáctico muy claro. Están tan bien arregladas (organizadas), que estimulan una utilización directa y razonable, que permiten un aprendizaje gradual desde lo más sencillo a lo más complejo. Se da información sobre un hilo conductor para ofrecer una visión general tanto sobre los elementos y funciones como sobre los principios, reglas y posibilidades de acción de los gabinetes de aprendizaje. Esa información introduce en cada una de las temáticas y apoya las características del ambiente de aprendizaje. El modelo didáctico gabinete de aprendizaje permite representar (y manipular) tanto los aspectos técnicos como algunas formas elementales de la realidad social, ya que los respectivos alumnos son elementos constitutivos del ambiente de aprendizaje.

Tareas y metas de aprendizaje

El modelo didáctico gabinete de aprendizaje permite llevar a cabo un amplio espectro de tareas de aprendizaje, al lograr que los alumnos realicen operaciones sencillas y complejas, en la medida que son similares a las actividades de “la vida real” y no son sólo simulaciones. El modelo permite desarrollar secuencias de tareas de aprendizaje que se extienden desde las actividades más sencillas hasta las más complejas y cada una

puede incluir tanto aspectos técnicos, organizativos y sociales, como también integrar trabajos manuales, corporales y mentales.

Competencias que promueve el modelo

En los gabinetes de aprendizaje se pueden desarrollar múltiples competencias. De acuerdo a la temática y al equipo técnico se pueden formar tanto competencias básicas y competencias en métodos como también competencias individuales y sociales de acuerdo al grado de dificultad de las actividades de aprendizaje. Sin embargo, este modelo didáctico tiene un carácter cargado de “situaciones de juego” que limitan las posibilidades del desarrollo de algunas competencias, especialmente las capacidades de analizar situaciones reales y tomar decisiones pertinentes.

Cuatro fases de la correcta aplicación del modelo “gabinete de aprendizaje”:

- *Fase de organización*, en la que se organiza y construye (prepara) el ambiente de aprendizaje correspondiente al contenido de aprendizaje deseado;
- *Fase de orientación*, los alumnos son introducidos al ambiente de aprendizaje didáctico organizado para que observen formas y ambientes, imaginen diversas acciones, formulen (descubran) objetivos posibles;
- *Fase de interacción*, en ella los alumnos utilizan los ambientes de aprendizaje, para lograr los objetivos (propósitos) seleccionados por ellos mismos, y lleven a cabo diversos roles, tales como actores, compañeros, árbitros o jueces (evaluadores);
- *Fase de aplicación* (reestructuración) en la que los alumnos cambian y reestructuran su ambiente de aprendizaje para obtener nuevas posibilidades de acción.

Rol del alumno

En el gabinete de aprendizaje los alumnos pueden tener cuatro roles, generalmente uno tras otro aunque suelen ser simultáneos (se confunden) ya que se experimenta y a cada cual algo le sucede. Pueden ser: actores, que influyen sobre su ambiente y sobre los demás; adversarios significativos, es decir, contrapartes concretas del otro; observadores objetivos y, finalmente, jueces (árbitros) que adquieren la perspectiva de evaluadores a distancia. Los alumnos deben tener las capacidades técnicas e intelectuales que posibiliten esta diversidad de roles. Sin embargo, estas características suelen existir incluso en los niños más pequeños.

Rol del profesor o facilitador

El modelo didáctico gabinete de aprendizaje exige autores y organizadores que imaginen (inventen), organicen y produzcan el ambiente de aprendizaje y, dado el caso, sean también consejeros que introduzcan a las tareas. En casos particulares pueden ser también profesores (facilitadores), tutores o consejeros activos (supervisores). A veces deben responder a los deseos particulares de los alumnos y, en otros casos, deben (pueden) dar información adicional, sugerencias y, en ocasiones, interpretar las reglas del juego o arbitrar algún conflicto.

Ámbito institucional de aplicación

El modelo didáctico gabinete de aprendizaje se puede usar en todas las instituciones de formación, en las cuales se ofrece regularmente un aprendizaje a largo plazo en un ámbito fundamental del conocimiento, pues la inversión relativamente alta que requiere la organización de un gabinete de aprendizaje sólo se justifica por una utilización intensiva a largo plazo. Sin embargo, se pueden organizar los gabinetes de aprendizaje en instituciones (que no sean de formación) que requieren algún proceso de aprendizaje, como por ejemplo, empresas en las cuales se organizan “rincones de aprendizaje” para el perfeccionamiento de su personal en el manejo de nuevas tecnologías y procedimientos.

Ámbitos del conocimiento

Con los gabinetes de aprendizaje se puede formar conocimientos y habilidades relacionados con diversos ámbitos del conocimiento, así como también en actividades creativas que involucren dominios técnicos y algún contenido social.

Tipos de grupos a los que se le puede aplicar

Los gabinetes de aprendizaje pueden funcionar con diversos grupos desde niños preescolares hasta adultos, en la medida que se consideren en su organización las condiciones particulares de cada uno de los grupos.

Momento del desarrollo del curso (programa) en que puede ser útil

Los gabinetes de aprendizaje pueden funcionar en todas las fases de los cursos como cursos anexos subordinados. La fase de reestructuración del gabinete de aprendizaje es particularmente apropiada para la fase final de los cursos.

Comentarios sobre algunas variantes

Hasta ahora la variante reconstructiva del modelo didáctico gabinete de aprendizaje es la *imprensa de Freinet* (Freinet-Druckerei). Tiene una

fundamentación teórica de su impacto educacional. La imprenta (con sus letras en bloques) ocupa un lugar central en la estructuración creativa de los textos. En ese proceso se integran y orientan hacia el producto las diversas capacidades (habilidades), prácticas y actividades mentales.

Se destaca además el *Método Escenario* ya que presentan al alumno un complejo ambiente de aprendizaje en el cual lleva a cabo tareas de aprendizajes definidas por el mismo. Estos ambientes de aprendizaje consisten, por una parte, de objetos y herramientas elementales y por otra, de medios y PC con sus correspondientes Software. *Micro-Worlds* desarrolla el concepto de “método de escenario” creando ambientes de aprendizaje como realidad virtual con ayuda de costosos software estructurados gráficamente.

BIBLIOGRAFÍA

Campbell, Robert y David Monson, David, 1994. “Building a Goal-Based Scenario Learning Environment,” en: *Educational Technology*, Vol. 34, Nr. 9, pp. 9-14. Los autores describen como se estructura un escenario de aprendizaje orientados a metas.

Montgomery, Joel, et al. 1994. “Conducting and Supporting a Goal-Based Scenario Learning Environment,” en: *Educational Technology*, Vol. 34, Nr. 9, pp. 15-20. Organización de actividades de aprendizaje en los escenarios orientados.

Referencias para navegar en Internet por sitios relacionados con este método:

<http://www.edc.org/CSE/imd/insights3.html>

An inquiry-based elementary school science curriculum designed to meet the needs of all children in grades K-6.

<http://www.freinet.org/icem/history.htm>

The essential concepts of C. Freinet pedagogy and techniques.

<http://www.io.com/~joeobrin/REF.html>

Omar.Moore@Colorado.edu.

The special strength of the Responsive Environments Foundation, Inc. (REF), lies in its ability to quickly assemble outstanding professionals who are willing to serve as “trouble shooters” on perplexing educational problems. The Foundation’s own research effort is known as the Clarifying Environments Program (CEP). The thrust of CEP is to design learning environments which produce order-of-magnitude gains in acquiring basic intellectual skills.

<http://www.community-work-training.org.uk/freire/paulo4.htm>

The application of Freire’s concepts to community work.

<http://www.wiso.gwdg.de/~ppreiss/didaktik/method13.html>

Der Göttinger Katalog Didaktischer Modelle enthält eine knappe Beschreibung der Modelle Lernkabinett .