

Un aula para la educación 2023



La necesidad de entender estados y aplicar procesos mentales

Según David Hamilton (1990), educar se deriva del proceso de “mostrar cómo”. Este concepto sugiere que el rol del docente no es transmitir información, sino guiar al alumno en el proceso de aprender a pensar, razonar y aplicar conocimiento en situaciones prácticas.

En un tiempo en el que la automatización se hace cargo de tareas transmisibles y repetitivas, este concepto tiene sentido y nos hace cuestionarnos: ¿Qué habilidades humanas son intransmisibles y valiosas para nuestra sociedad? El pensamiento, el razonamiento, la resolución de problemas son algunas.

Sin embargo, en este artículo hemos decidido enfocarnos en

dos destrezas: el entendimiento de estados y procesos mentales y el desarrollo de la creatividad e imaginación.

Los entornos de aprendizaje han estado por algún tiempo relegados del desarrollo educativo. El Aula Flex, aplicada en la Universidad San Francisco, revela que la correcta implementación de entornos educativos puede configurar la mente humana en el estado óptimo en el que estas habilidades se activan, ya sea de forma consciente o inconsciente.

La correcta implementación de entornos educativos puede configurar la mente humana en el estado óptimo en el que estas habilidades se activan, ya sea de forma consciente o inconsciente.

El aula como atmósfera que condiciona un estado mental

El sistema educativo actual se aplica en escenarios de aprendizaje. Estos espacios son incubadoras de desarrollo humano, en las que el alumno aprende destrezas que le ayuden a enfrentarse al mundo exterior, de forma asistida y segura, aislado de la sociedad.

Este pensamiento nos llevó a concebir el aula como una cabina de posibilidades que incentivara al alumno a enfocar su mente en un estado consciente. El aula se presenta como un campo desconocido; una atmósfera nueva, intrigante y absorbente que te aísla de un exterior físico y mental, para concentrarte en el presente. La luz del día, el aislamiento acústico y el color blanco de las paredes son los

elementos principales para lograr este efecto de cápsula ajena a la realidad habitual. Esta concentración en el presente y su relación con lo desconocido hacen que nazca la curiosidad; emoción que guía al siguiente paso, la imaginación y la creatividad.

Los objetos como propulsores de la imaginación y la creatividad

El aula, como un baúl, almacena objetos o *herramientas de aprendizaje* (sillas, mesas, pizarra, lockers, etc.). Estas herramientas condicionan las dinámicas educativas que se llevan a cabo en el espacio.

En el caso de esta aula decidimos reinventar los dos objetos principales del aula tradicional: la mesa y el pizarrón, y atribuirles el carácter de *juguetes* para propiciar la dinámica del juego.

Integramos la dinámica de armar algo, a partir de piezas que están presentes en varios juguetes (legos, rompecabezas, dominó, scrabble, tangram, etc.) Esta dinámica es tan constante en los juegos porque, además de desarrollar destrezas cognitivas y sensoriales, impulsa la resolución de problemas a partir de la imaginación y la creatividad.

Al ingresar al aula, el alumno no se presenta a un orden preestablecido, sino a una estructura desconocida. Las mesas no se muestran como tal, sino como piezas con ruedas que te incentivan a mover, armar y desarmar para crear diferentes espacios de trabajo. Así, el aula brinda más de diez posibles distribuciones para tres tipos de aprendizaje: unidireccional, multidireccional e individual.



Esta concentración en el presente y su relación con lo desconocido hacen que nazca la curiosidad; emoción que guía al siguiente paso, la imaginación y la creatividad.

El juego puede llevarse a cabo de manera intuitiva, en el que los alumnos improvisan y crean espacios, moviendo y reubicando las mesas; o de forma organizada también, a partir de un manual que les indica los pasos para crear cada distribución, de acuerdo a un objetivo específico.

La pizarra no se proyecta como un objeto aislado, sino como un plano continuo que forra el interior del aula y la superficie de las mesas. Esta estrategia permite que los alumnos se puedan apropiar del pizarrón como una herramienta de aprendizaje. En cualquier lugar en el que se sitúen las mesas, el pizarrón siempre está presente como instrumento de apoyo.

¿Por qué innovar en entornos educativos?

El fin de crear entornos de aprendizaje no son los entornos

en sí, no es el aula, el teatro, los pasillos o la biblioteca; es el desarrollo mental que logramos a partir de su existencia y su condición. A través del lenguaje visual y perceptivo, los espacios pueden comunicar sobre lo nuevo, lo que va a suceder y en lo que es importante enfocarnos.

Para lograr innovación es importante que todos los actores (profesores, alumnos, padres de familia, administradores) estén comprometidos con el proceso. Los espacios educativos son este envolvente, que puede condicionar las mentes de quienes actúan hacia un deseo y una idea común.

Referencia

Hamilton, D. (1990). Learning about education. *Innovations in education*, 1.