

Principios educativos de las perspectivas experiencial, reflexiva y situada

Sócrates, Platón y Aristóteles estaban convencidos de que uno de los propósitos fundamentales de la educación escolar era preparar a los jóvenes para las tareas del Estado y la sociedad.

El aprendizaje es un proceso multidimensional de apropiación cultural. Involucra el pensamiento, la afectividad y la acción.

John Dewey (1859-1952) parte del rechazo a la filosofía y práctica educativa que caracteriza como inapropiadas y enciclopedistas.

Para Dewey, la escuela es ante todo una institución social en la que puede desarrollarse una vida comunitaria que constituye el soporte de la educación.

El aprendizaje experiencial es un aprendizaje activo, utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas, y pretende establecer un fuerte vínculo entre el aula y la comunidad, entre la escuela y la vida.

Los principios educativos de la postura deweyniana son los siguientes:

1. Educación democrática: la educación debe concebirse ante todo como una gran actividad humana en y para la democracia, y en este sentido debe orientarse a la reconstrucción del orden social.
2. Educación científica: donde Dewey destaca el papel de la formación científica de los niños y jóvenes, así como la importancia de la experimentación por medio del método científico.
3. Educación pragmática: centrada en la experiencia como prueba del conocimiento mediante el hacer y experimentar en que participa el pensamiento de alto nivel, pero al mismo tiempo dando prioridad a la experiencia cotidiana en el hogar y la comunidad.
4. Educación progresiva: plantea que la experiencia educativa es una reconstrucción constante de lo que hace el niño a la luz de las experiencias que vive, y que, por ende, dicha reconstrucción es lo que permite al alumno progresar, avanzar en el conocimiento; esta idea inspiraría después otros principios educativos, como la noción del currículo en espiral.

Una aportación importante de Dewey es que intenta equilibrar dos criterios que en ocasiones aparecen como antagónicos a la hora de tomar decisiones sobre el currículo y la enseñanza: el desarrollo del razonamiento.

En la educación experiencial, los contenidos de la enseñanza se derivan de las experiencias de la vida diaria.

Dewey funda la "escuela experimental" o "escuela laboratorio" que lleva su nombre, la cual se sustenta en: o Las teorías psicológicas. o Los principios morales básicos de las actividades cooperativas. Las necesidades e intereses de los niños y jóvenes. o La aplicación del "método del problema" (lógico, ético y empírico). o La experiencia centrada en los ambientes físico y social. o El establecimiento del vínculo entre saber y saber hacer.

Para Dewey, el pensamiento reflexivo es "la mejor manera de pensar".

El punto de partida de toda experiencia educativa son las experiencias previas y los conocimientos que todo niño o joven trae consigo.

Conforme se amplía la experiencia, se organiza más y se aproxima a una forma de organización más madura y hábil, similar a la de un experto.

Un currículo experiencial destaca las experiencias de los alumnos en torno a actividades propositivas, que por lo común adoptan la forma de proyectos.

Dewey funda la "escuela experimental" o "escuela laboratorio" que lleva su nombre, la cual se sustenta en:

Las teorías psicológicas.

Los principios morales básicos de las actividades cooperativas. Las necesidades e intereses de los niños y jóvenes.

La aplicación del "método del problema" (lógico, ético y empírico). o La experiencia centrada en los ambientes físico y social.

El establecimiento del vínculo entre saber y saber hacer.

Pensamiento reflexivo como función principal de la inteligencia y del cual se desprende la enseñanza reflexiva, aspectos que Dewey plantea en *Cómo pensamos*.

El autor considera que aprender haciendo es una forma de iniciación disciplinada al planteamiento y resolución de problemas de producción y actuación.

La reflexión es un proceso de encuadre, exploración y estructuración de problemas dentro de un contexto profesional determinado.

Schön se pronuncia en contra de lo que llama la racionalidad técnica derivada de la filosofía positivista, la cual postula que los profesionales resuelven problemas instrumentales bien estructurados mediante la aplicación rigurosa de las teorías y técnicas que se derivan del conocimiento científico

La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados

El aprendizaje por medio de proyectos es un aprendizaje eminentemente experiencial, pues se aprende al hacer y al reflexionar sobre lo que se hace en contextos de prácticas situadas y auténticas.

La intención es ofrecer al lector tanto una caracterización de este enfoque como algunas prescripciones metodológicas para su aplicación en el aula.

Las perspectivas experiencial y situada plantean el problema de la organización y secuencia de los contenidos de la enseñanza o de la estructura del currículo en términos de los saberes, habilidades o competencias que la persona debe lograr para afrontar los problemas, necesidades y asuntos relevantes que se le plantean en los entornos académicos y sociales donde se desenvuelve.

El foco de una enseñanza centrada en proyectos situados se ubica en el "mundo real", no en los contenidos de las asignaturas tradicionales per se.

Son importantes las dimensiones referidas al auto conocimiento y la construcción de la identidad, el cambio de actitudes, del crecimiento personal o del facultamiento en general que los estudiantes experimentan conforme progresan en actividades significativas.

El enfoque de proyectos asume una perspectiva situada en la medida en que su fin es acercar a los estudiantes al comportamiento propio de los científicos sociales destacando el proceso mediante el cual adquieren poco a poco las competencias propias de éstos.

El proyecto se refiere a "cualquier tipo o variedad de experiencia de vida que se hace por un propósito dominante" (Kilpatrick, 1921, p. 283).

Kilpatrick (1921) identificaba cuatro tipos de proyectos: 1. Las experiencias en que el propósito dominante es hacer o efectuar algo, dar cuerpo a una idea o aspiración en una forma material (p. ej., un discurso, un poema, una sinfonía, una escultura, etcétera). 2. El proyecto consiste en la apropiación positiva y placentera de una experiencia (p. ej., ver y disfrutar una obra de Shakespeare). 3. El propósito dominante en la experiencia es resolver un problema, desentrañar un acertijo o una dificultad intelectual. 4. Experiencias muy variadas en las que el propósito es adquirir un determinado grado de conocimiento o habilidad al cual la persona que aprende aspira en un punto específico de su educación.

Lo valioso de un proyecto es la posibilidad de preparar al alumno no sólo en torno a la experiencia concreta en que éste se circunscribe, sino en la posibilidad de tener una amplia aplicación en situaciones futuras.

La enseñanza mediante proyectos así planteada implica ir más allá del ejercicio de una técnica docente; requiere un cambio de actitud y de forma de trabajo en los actores de la educación, no sólo de profesores y alumnos, sino directamente de padres y directivos.

Un buen proyecto tiene que referir a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de resolver un problema, producir algo o satisfacer alguna necesidad.

"El trabajo en proyectos incluye tareas formales asignadas a individuos o grupos pequeños de alumnos vinculadas con un área de estudio determinada."

Las personas desarrollan competencias adaptadas a su mundo, pues no todos los seres humanos viven las mismas situaciones.

El trabajo escolar mediante proyectos no es privativo de ninguna disciplina en particular, pero asume particularidades de dominio en relación con el ámbito disciplinario donde se realiza y con el contexto educativo donde se sitúa.

La meta con la que entra el docente al aula es que sus estudiantes desarrollen un fuerte sentido de pertenencia y control sobre su propio aprendizaje en un ambiente centrado en el alumno y en el trabajo cooperativo.

Los proyectos se vinculan al currículo escolar en sus diferentes niveles y se inscriben en materias del área científica (química, física, biología, etc).

Es a partir de los intereses que pueden seleccionar con la ayuda del docente el asunto de su interés y definir la pregunta de investigación que guiará el proyecto.

En el contexto de la educación tecnológica, la idea central es proporcionar a los profesores una forma de enseñar a los alumnos cómo generar proyectos industriales viables y competitivos en el mercado.

La construcción del conocimiento está mediada por la influencia de los otros, y por eso el aprendizaje implica la apropiación de los saberes de una cultura mediante la reconstrucción y construcción de estos.

Los participantes de una situación de enseñanza parten de sus marcos personales de referencia, porque les permiten una primera aproximación a la estructura académica y social de la actividad que enfrentan.