

Uniando voluntades: Aulas planas para el cambio educativo

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Silvana Carnicero Sanguinetti y Valeria Heinrich (*)

Resumen: Las nuevas tecnologías son grandes facilitadoras de procesos de colaboración al posibilitar que nuestros estudiantes se comuniquen con pares o expertos, que pueden estar a grandes distancias, para resolver problemas del mundo real. Hablar de aula plana es hablar de un espacio flexible que permite el ingreso de otras voces para crear colaborativamente nuevas miradas de la realidad mientras que se desarrollan en los estudiantes las tan valoradas habilidades del siglo XXI. Dentro de este marco, se presentará una experiencia llevada a cabo en un quinto año de escuela secundaria, realizada en el marco de la enseñanza remota, desde un aula virtual. Esta secuencia didáctica que promueve aprendizajes profundos en tiempo presente al conectar la escuela a la comunidad local, regional y global aplanará las aulas con la intervención de expertos y referentes multiculturales con un claro denominador que es la construcción telecolaborativa de conocimiento.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo - aulas flexibles - construcción de conocimiento - nuevas tecnologías - virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 140]

Aprendizaje basado en proyectos: una metodología revisitada

El aprendizaje basado en proyectos caracterizado por despertar en el estudiante un proceso orientado al descubrimiento a partir de una pregunta generadora le permite realizar un plan de trabajo que llevará adelante generalmente en conjunto con otros en búsqueda de un objetivo común que será la creación de un producto final que dará cuenta de lo aprendido durante el proceso. Esta metodología fue propuesta por William Kilpatrick en 1918 y atravesó épocas de mayor o menor adhesión por parte del profesorado. Sin embargo, las nuevas pedagogías que intentan recuperar la centralidad del estudiante permitiéndole que aprenda haciendo, que construya conocimiento con otros y que se empodere con su trabajo han encontrado en este enfoque un gran aliado. Fullan (2014) alienta a los educadores a involucrar a los estudiantes en procesos complejos que se extiendan en el tiempo pero que den como resultado aprendizajes profundos. Una de las desventajas que los docentes solían encontrar en el aprendizaje basado en proyectos era el miedo a que el proyecto fuera en detrimento de la extensa cantidad de contenidos pautada para el ciclo lectivo, pero este autor nos propone dejar de lado esa preocupación y seleccionar aquellos contenidos prioritarios y explorarlos en profundidad. Maggio (2018) sostiene que no es posible pensar en innovaciones educativas con un currículum que no puede ser flexible y que pone dentro de un corset cualquier propuesta áulica creativa. El aprendizaje en proyectos se beneficia de tiempos y espacios flexibles y también ayuda a generar relaciones más horizontales con docentes que se convierten en guías del proceso cediendo a los estudiantes un alto grado de autonomía para que puedan aprender por su propio descubrimiento.

Esta metodología hoy vuelve a ser de elección en las instituciones educativas porque permite el desarrollo de las habilidades del siglo XXI que los estudiantes necesitarán para desenvolverse socialmente, académicamente,

y profesionalmente fuera de la escuela. Entre estas habilidades tan preciadas podemos mencionar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la auto-regulación, la comunicación, la colaboración y la ciudadanía.

Nuevas tecnologías: una herramienta para cada necesidad

Las nuevas tecnologías han sido un gran aporte al aprendizaje basado en proyectos porque han logrado encontrar su lugar en cada una de sus fases y las han enriquecido. Desde los inicios del trabajo en un proyecto, distintas herramientas han facilitado la investigación, a través del uso de *Internet* y la organización y el procesamiento de esta. Luego, en el proceso de colaboración y construcción de conocimiento, se suelen incluir herramientas que facilitan la colaboración en la nube más allá de las distancias dando lugar a un aprendizaje ubicuo como también herramientas que permiten la creación de los productos finales de los proyectos y aquellas que posibilitan que los estudiantes compartan esa cocreación con compañeros de otros grupos, con la comunidad educativa y con cualquier usuario de la red. Dentro de los proyectos en que los estudiantes participan, es posible ver cómo las nuevas tecnologías siguen el modelo espiral de desarrollo de competencias digitales TICTACTEP (Pinto, A.; Cortés, O y otros, 2014). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) actúan como el punto de partida en la inclusión de las nuevas tecnologías. Cobo (2009) define a las TIC como dispositivos tecnológicos que favorecen la comunicación y colaboración interpersonal para generar, intercambiar, difundir y acceder al conocimiento. Un paso más en ese espiral es marcado por las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), es decir, es cuando las TIC pasan a tener un uso genuino dentro de una propuesta pedagógica que hace que esa información obtenida en el inicio del proceso se convierta en conocimiento. En este paso, el docente utiliza las nuevas tec-

nologías para facilitar el proceso de aprendizaje que el estudiante atraviesa individualmente o con otros. Este uso de las tecnologías es el que toma la parte central del aprendizaje basado en proyectos ya que es el momento en que el estudiante construye conocimiento con sus pares para luego movernos hacia la parte superior de este modelo en espiral que son el uso de tecnologías para el empoderamiento y la producción (TEP). Este es el momento cuando las diferentes aplicaciones y plataformas entran en juego para que los estudiantes creen y compartan sus producciones empoderándose al ver su trabajo terminado y la meta cumplida.

Podemos clasificar a las herramientas TIC en herramientas para investigar, herramientas para colaborar, herramientas para crear y herramientas para publicar y compartir. Sin embargo, si bien esta es una clasificación posible, es conveniente aclarar que las herramientas pueden cumplir con diferentes funciones dependiendo del momento que se las incluya cuando se está trabajando con el enfoque de aprendizaje basado en proyectos. Por ejemplo, podemos utilizar un mural digital como un espacio común donde los estudiantes realicen una lluvia de ideas con los conocimientos previos sobre la temática a abordar en el proyecto, pero también un mural digital puede funcionar como el lugar donde mostrar el resultado de su investigación o donde pueden crear un producto final con las contribuciones de todos para ser compartido.

Colaboración enriquecida

En la experiencia que a continuación narraremos en detalle veremos que principalmente las nuevas tecnologías permiten aplanar las paredes de las aulas para permitir fuertes procesos de colaboración. Aplanar las aulas implica que la escuela puede y debe dejar entrar a las aulas las problemáticas de la comunidad, debe trabajar sobre ellas y debe volver a la comunidad con algún tipo de respuesta ya sea virtual o tangible. Fullan (2014) considera que la conexión con el mundo real es una de las características del aprendizaje en profundidad que debe alentarse en las instituciones educativas.

Las nuevas tecnologías permiten la colaboración entre pares, entre docentes y estudiantes y también permiten el ingreso de nuevas voces al aula como las voces de expertos que pueden aportar sus conocimientos sobre la temática de los proyectos con los que trabajan los estudiantes enriqueciendo la construcción de conocimiento que ellos van a haber alcanzado para la finalización del proyecto y esos aportes se van a ver reflejados en el producto final de este. Harris (1998) en su clasificación de estructuras de actividades sugeridas para los proyectos telecolaborativos dentro de la categoría a la que denomina “Intercambios personales” menciona como subcategoría “las apariciones electrónicas” y “el telementorazgo” entendiendo a la primera como la aparición sincrónica o asincrónica a través de un medio tecnológico, en una única oportunidad, de un experto en el tema del proyecto o una personalidad de la comunidad relacionada a la temática para aportar información mientras que en la segunda opción, esa persona realiza una participación virtual sostenida en el tiempo que dure durante toda la propuesta con una periodicidad acordada con el docente a cargo de la implementa-

ción de la secuencia didáctica ya no solo para aportar información al proyecto como fuente directa sino para acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y enriquecerlo en distintas etapas o marcar si se realiza un desvío en el curso del proyecto.

Una experiencia que aplanó las aulas para unir voluntades desde una plataforma de enseñanza remota

La experiencia que se narra a continuación fue realizada desde un aula en plataforma *Moodle* que fue la manera elegida por la escuela secundaria Madre de la Misericordia de la localidad de Avellaneda en provincia de Buenos Aires, para dar continuidad pedagógica durante el aislamiento social preventivo y obligatorio. La secuencia fue armada dentro del marco del aprendizaje basado en proyectos (ABP) enriquecidos con tecnología y participamos ambas docentes de inglés de los quintos años de los diferentes turnos de la escuela.

La actividad comenzó con un proceso de activación de conocimientos sobre la temática a trabajar en la que se mostró a los estudiantes logos de organizaciones no gubernamentales (ONG) ampliamente reconocidas para indagar qué conocían de ellas y realizar una lluvia de ideas mencionando otras ONGs que ellos pudieran conocer. Además de nombrarlas, durante nuestro encuentro sincrónico en la plataforma *Zoom* discutimos cuál era el objetivo que cada una de ellas cumplía en la comunidad y también averiguamos si los estudiantes sabían si su área de influencia era local, regional o global. Luego, como es característico del ABP, pasamos a ver cuál era la gran pregunta que iba a originar el trabajo en el proyecto y cuya respuesta sería encontrada luego de cumplido el proceso. La pregunta generadora era cómo ayudar a las ONGs a captar la atención de la sociedad y así obtener más colaboradores que ayuden a cumplir sus metas.

Como esta propuesta surgió en el área de idiomas, el trabajo en el proyecto buscaba también el desarrollo de las cuatro macrohabilidades que llevan al aprendizaje de la lengua extranjera que son la lectocomprensión, la audiocomprensión, la oralidad y la redacción. El comienzo de la clase estuvo focalizado en la introducción al tema y en el desarrollo de la oralidad que se logró a través de la discusión inicial. Luego, mientras que apostamos al desarrollo de la audiocomprensión, trabajamos con una canción llamada “Estuve aquí” o “I was here” realizada por una cantante alineada con los intereses de los estudiantes como lo es Beyoncé. Dicha canción estaba en línea con nuestro proyecto porque resaltaba la importancia de pasar por esta vida dejando huellas por nuestras buenas acciones. La canción fue fácilmente relacionada por los estudiantes con el tema de las ONGs que estábamos trabajando ya que ellos reconocían cómo el trabajo de estas organizaciones tiene como meta generar cambios positivos en la sociedad. Una vez que conversamos con los estudiantes sobre ONGs de nuestro barrio, empezamos a pensar de manera global y reconocimos el trabajo global de estas organizaciones familiarizando a los estudiantes con ONGs de influencia internacional a través de un audio sobre una ONG llamada *Adelante África* y un video sobre *Fundación Malala*, ambas daban cuenta del trabajo con fines sociales que estas instituciones realizan.

Gracias al poder del lenguaje de la imagen, al ver los logos de muchas ONGs, los estudiantes pudieron predecir su área de trabajo, pero para iniciar nuestro trabajo de investigación, con el que todo proyecto comienza, a cada estudiante se le asignó una ONG para investigar en profundidad. Entre los aspectos que se les pidió que investigaran se encontraba la fecha de creación, las áreas de cobertura en las que su trabajo se centraba y las problemáticas sociales a las que buscaban dar solución. El resultado de esta investigación fue compartido por los estudiantes en un mural colaborativo donde todos podían tener acceso a la investigación realizada por sus pares. Esta puesta en común era el resultado del conocimiento distribuido y la inteligencia colectiva. Vale la pena recordar que por tratarse de una clase de idiomas los resultados de dicha investigación fueron publicados por los estudiantes usando la lengua extranjera que estaban aprendiendo, que en este caso es inglés, fomentando así el desarrollo de la lectocomprensión y la redacción porque por un lado leían para obtener información y por otro organizaban la información y la redactaban para que sus pares pudieran aprender de ella.

Una vez que contábamos con suficiente información sobre las distintas ONGs a través del mural colaborativo creado donde se podía leer sobre cada una de ellas, los estudiantes tuvieron que elegir con qué institución les gustaría colaborar y a qué institución les gustaría ayudar a difundir su obra. Para traer al aula las voces de los estudiantes y no solo la voz sino también sus elecciones, se pusieron en juego el uso de dos herramientas tecnológicas que cumplirían con nuestra meta pedagógica. Por un lado, en el aula virtual los alumnos encontraron un formulario realizado en *Microsoft Forms* en el cual tenían que votar tres instituciones de su preferencia para ayudar y por otro se utilizó *Flipgrid*, que es una plataforma que permite que los estudiantes graben sus voces y puedan poner una imagen suya o que los represente, para que justificaran las elecciones que habían hecho generando en los estudiantes la necesidad de tomar decisiones informadas.

Dijimos previamente cuando hablamos de la importancia de aplanar las aulas para conectar a la escuela con la comunidad y la comunidad con la escuela que si aplanábamos las aulas podían entrar a ella voces de otras personas que pueden enriquecer nuestros proyectos. En este caso nuestra aula no se aplanó para dejar entrar voces de otros estudiantes o docentes, sino que fue más allá del mundo educativo y permitió que un experto, es decir, un representante de una de las ONG colaborara con nosotros. Debido a la dificultad que a veces implica la conexión sincrónica por las diferencias horarias o por diferentes políticas institucionales, esa colaboración experta se realizó de manera asincrónica. A través de un video de *Youtube* que publicamos en nuestra aula virtual, la representante de una de las fundaciones estudiadas, en este caso una representante de *Fundación Varkey*, les pudo contar a los estudiantes en primera persona cuál era la función de esa organización y cuáles eran sus áreas de inherencia a nivel local, regional y global.

El producto final creado en pares por los estudiantes como resultado de todo el proceso de construcción de

conocimiento de manera telecolaborativa, sin olvidarnos que esta experiencia se realizó totalmente de manera remota, fue una infografía sobre la ONG seleccionada contando su campo de acción, su manera de colaborar con la sociedad y la forma en que la sociedad podía contribuir con ella. Dichas infografías fueron creadas en su mayoría con la aplicación *Canva*, que fue una de las aplicaciones sugeridas, y luego compartidas en un mural digital creado en *Padlet* que se publicó en el aula virtual de la escuela para despertar el interés en las organizaciones no gubernamentales en todos los integrantes de la comunidad educativa de nuestra escuela y evitar que el trabajo de los estudiantes quedara solo en una tarea intra-áulica sin un propósito para el mundo real. La realización de la infografía fomentó el procesamiento de información, la colaboración entre pares y la creatividad. Algunos estudiantes decidieron trabajar con herramientas para crear infografías que ya conocían y respetando sus elecciones eso fue permitido, pero la idea de sugerirles en cada proyecto una nueva herramienta intenta mejorar su alfabetización digital.

Finalmente, y como nuevo contacto entre escuela-comunidad, la comunidad pudo recibir el retorno del trabajo realizado por los estudiantes ya que como paso final la infografía fue recibida por las ONGs en cuestión para que la pudieran utilizar en sus propias redes como material para difundir su trabajo no solo localmente sino globalmente ya que las infografías habían sido creadas tanto en español como en inglés.

Conclusiones

Las aulas planas se presentan en esta experiencia dentro del marco del aprendizaje basado en proyectos como una oportunidad para romper con el núcleo duro de la escuela (Pinto, 2019) en este caso permitiendo diferentes niveles de colaboración si bien también dan lugar a otras flexibilizaciones como las de tiempo, espacios y relaciones. Además de la promoción de espacios virtuales donde se produce colaboración entre estudiantes pares y entre estudiantes y docentes se logró avanzar un paso más en el proceso colaborativo para permitir por un lado la participación de un experto que pudo enriquecer el aprendizaje de los alumnos con sus aportes por eso es que hablamos de colaboración enriquecida y por otro lado, la sociedad y sus problemáticas derribaron las paredes y entraron al aula para ser analizadas de la mano de las ONGs y los estudiantes desde el aula pudieron aportar a estas instituciones con su trabajo de promoción y difusión de sus actividades. Es momento que la escuela establezca a través de aulas planas lazos cada vez más fuertes con la comunidad local y global. En esta línea acordamos con Gather Thuler (2004) quien propone un cambio en la cultura escolar que progresivamente altere las reglas de juego de la escuela tradicional para dar paso a mayor cooperación y mayor comunicación generando cambios entre las relaciones de poder que en la escuela existen y flexibilizando tiempos y espacios con mayor apertura al exterior para despertar en los estudiantes desde la escuela una cultura más solidaria y tolerante basada en el reconocimiento del otro a quien como establece Serres (2013) es necesario conocer para empatizar.

Bibliografía

- Andreoli, S. A. (2013). El aprendizaje en red en entornos distribuidos: la capacitación y actualización docente en procesos formativos a distancia y mediados por entornos distribuidos en red. Disponible en: <https://repositorio.filo.uba.ar>
- Badía, A., & García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos.
- Bautista, J. (2016). *Generación Y: ¿Cómo son los hijos y alumnos del siglo XXI?* Buenos Aires. Educar.
- Belmonte, I. A., & Agüero, M. F. (2013). Enseñar la competencia intercultural.
- Boss, S y Krauss, J (2008). *Reinventing Project-based Learning: Your Field Guide to Real-world Projects in the Digital Age*, Eugene, OR. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Bransford et al. (2000). Assessing the Role of Educational Technology in the Teaching and Learning Process: A Learner-Centered Perspective.
- Bruffee, K. A. (1995). Sharing our toys: Cooperative learning versus collaborative learning. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(1), 12-18.
- Bruner, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. Madrid. Visor.
- Buckingham, D. (2012). Más allá de la tecnología. Buenos Aires. Manantial.
- Carnicero, S. (2008). Proyectos colaborativos online: un camino a la comunicación genuina. Disponible en: <http://www.slideshare.net/cristinavdls/vct-proyectos-colaborativos-online-argentina-presentation>
- Cobo, C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER*, 27, 295-318.
- Fullan, M., Langworthy, M., & Barber, M. (2014). Una rica veta.
- Garzón, M., Manso, M., Rodríguez, C., & Pérez, P. (2010, July). Proyectos educativos: estándares para lograr una integración efectiva de las TIC y una auténtica colaboración entre los participantes. In *17th Annual iEARN International Conference Barrie, Ontario, Canadá*. Disponible en: <http://goo.gl/HNY9s8>.
- Gather Thurler, M. (2004). *Innovar en el seno de la institución escolar*. Barcelona. Ediciones Grao.
- Gimeno Sacristán, J. (2001). El significado y la función de la educación en la sociedad y cultura globalizadas. *Revista de educación*, 326, 121-142.
- Harris, J. (1995). Organizing and facilitating telecollaborative projects.
- Harris, J. (1997). Content and intent shape function: Designs for web-based educational telecomputing activities.
- Harris, J. (1998). Virtual architecture: Designing and directing curriculum-based telecomputing.
- Harris, J. (1999). First steps in telecollaboration. *Learning & Leading With Technology*, 27(3), 54-57.
- Harris, J. (2001). Teachers as telecollaborative project designers: A curriculum-based approach. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 1(3), 429-442.
- Lindsay, D. (2012). *Flattening classrooms through global collaboration* en <http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780132610353/downloads/0132610353.pdf>
- Litwin, E (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*, Buenos Aires, Paidós.
- Litwin, E. (2005) presentación “De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza”.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*, Buenos Aires, Paidós.
- Maggio, M (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires. Paidós.
- Manso, M., Pérez, P., Libedinsky, M., Light, D., & Garzón, M. (2011). *Las TIC en las aulas. Experiencias latinoamericanas*. Buenos Aires. Paidós.
- Pinto, A.; Cortés, O.; Díaz, J.; Rodríguez, B.; Atrio, S. & Alfaro, C. (2014). Formación constructorista en tecnología educativa sobre el desarrollo espiral de las competencias TICTACTEP. [Informe Proyecto de Investigación]. Universidad de La Guajira, Colombia.
- Pinto, L. (2018). *Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*. Documento básico del XIV Foro Latinoamericano de Educación. Fundación Santillana.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the Digital Age. Disponible en: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Abstract: New technologies are great facilitators of collaborative processes by enabling our students to communicate with peers or experts, who may be at great distances, to solve real-world problems. To speak of a flat classroom is to speak of a flexible space that allows the entry of other voices to collaboratively create new views of reality while the highly valued skills of the 21st century are developed in students. Within this framework, an experience carried out in a fifth year of secondary school will be presented, carried out within the framework of remote teaching, from a virtual classroom. This didactic sequence that promotes deep learning in the present time by connecting the school to the local, regional and global community will flatten the classrooms with the intervention of experts and multicultural referents with a clear denominator that is the tele-collaborative construction of knowledge.

Keywords: Collaborative learning - flexible classrooms - knowledge construction - new technologies - virtuality.

Resumo: As novas tecnologias são grandes facilitadores de processos colaborativos, permitindo que nossos alunos se comuniquem com colegas ou especialistas, que podem estar a grandes distâncias, para resolver problemas do mundo real. Falar sobre uma sala de aula plana é falar de um espaço flexível que permite a entrada de outras vozes para criar de forma colaborativa novos olhares da realidade enquanto desenvolvem nos alunos as habilidades muito valorizadas do século XXI. Dentro desse quadro, uma experiência realizada no quinto ano do ensino médio, realizada no âmbito da educação remota, será apresentada a partir de uma sala de aula virtual. Essa sequência didática que promove o deep learning nos tempos atuais, conectando a escola à comunidade local, regional e global, vai achatar as salas de aula com a intervenção de especialistas e referências multiculturais com um denominador claro que é a construção telecolaborativa do conhecimento.

Palavras chave: aprendizagem colaborativa - salas de aula flexíveis - construção do conhecimento - novas tecnologias - virtualidade.

(*) **Silvana Carnicero Sanguinetti.** Es profesora de inglés, licenciada en educación, especialista en entornos virtuales de aprendizaje por la Casa de Altos Estudios de OEI y maestranda en tecnología educativa por la UBA. Amplia experiencia en docencia en nivel medio y superior incluyendo formación

docente. Actual docente de inglés en nivel medio en la UNAJ y de didáctica en el IES en Lenguas Vivas. Finalista del Global Teacher Prize 2018 y ganadora del Premio Interfaces 2018. • **Valeria Heinrich.** Es profesora de inglés egresada del ISP Joaquín V. González y adscripta a la asignatura Literatura Norteamericana en la misma institución. Se especializó en la enseñanza de inglés a distancia en Future Learning. Actualmente se desempeña en instituciones de nivel medio, en un instituto de idiomas y como docente de adultos dictando inglés para empresas.

Geohistoria. Un enfoque para la enseñanza desde una perspectiva interdisciplinaria

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Diego Casamiquiela y Fabio Guzmán (*)

Resumen: La Geohistoria, al tener por objeto de estudio los fenómenos sociales en su dimensión temporo-espacial evidencia el manejo de la unidad dialéctica tiempo-espacio. Por lo cual este enfoque resulta viable para analizar los temas enseñados por la Historia y la Geografía escolar. En este artículo se reflexiona sobre su aplicación para promover una comprensión de la complejidad social y el fomento de habilidades blandas.

Palabras clave: Didáctica - geografía - historia - innovación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 145]

Introducción

El enfoque de la *geohistoria* como un instrumento renovador en la investigación de las ciencias sociales tiene una larga data, a partir de la segunda mitad del siglo XX. Sin embargo, este enfoque quedó confinado en el ámbito universitario con muy poca difusión. Así este ensayo visibiliza la utilidad de la geohistoria para lograr una interdisciplinaria en la enseñanza para propiciar el fomento del pensamiento complejo y la creatividad, así asegurando en los estudiantes una habilidad esencial en los albores de la cuarta revolución industrial.

Los nuevos desafíos para la Educación del Siglo XXI

En el actual contexto de vertiginosos cambios, producto de la cuarta revolución industrial (Domínguez & García-Vallejo 2009) el mercado laboral paulatinamente va reemplazado el trabajo manual por la automatización de procesos o *softwares* especializados. Al mismo tiempo exige la formación de recursos humanos con mayores conocimientos capaces de afrontar contextos de gran incertidumbre y un pensamiento crítico para ejercer una ciudadanía plena en contextos de cambios socio-culturales mediados por las tecnologías de la comunicación y la información. Por lo cual se demanda al sistema educativo el fomento de nuevas habilidades; entre ellas la interdisciplinaria, el pensamiento complejo y la creatividad.

De acuerdo a esta nueva realidad, emerge una necesidad de renovación de los métodos y enfoques de la ense-

ñanza para ser adaptados a una interdisciplinaria capaz de fomentar habilidades como la creatividad, el pensamiento divergente y crítico. Por lo cual el enfoque de la Geohistoria resulta apropiado para este fin para ser llevado a cabo en las aulas.

Geohistoria: contexto y su enfoque

Hacia mediados del siglo pasado, el historiador francés Fernand Braudel se puso como una meta académica fomentar el uso práctico de conceptos que pudieran tener una utilidad interdisciplinaria que permitiera potenciar tanto el conocimiento dispensado como los saberes adquiridos. Dentro de este marco, quizás el principal desarrollo teórico de Braudel haya sido la validación de la estructura combinada de sus dos mayores ámbitos de interés. De la amalgama al interior de la práctica educativa de las nociones de Historia y Geografía, entonces, nace la instancia que nos convoca.

Braudel pensó en su momento la Geohistoria como la conjunción de las dos principales disciplinas que habilitan el conocimiento del pasado. Si bien este partía de la Historia como eje principal de sus estudios, nunca subordinó a la Geografía al rol de *partenaire* complementario de un saber mayor. Así, dentro de la concepción científica de Braudel la noción de Geohistoria es una que vitaliza la ciencia social al permitir que las instancias que la componen se retroalimenten de una forma particular: si cada una de estas disciplinas se desarrolla dentro de su marco de estudio, una síntesis posible de todos