Los itinerarios educativos

Métodos para su producción

Entre los diversos caminos del aprendizaje, encontramos el *itinerario* como una forma de construcción de conocimientos a partir de la **observación atenta,** a la que sigue el registro de los fenómenos y las variables de interés y posteriormente el proceso de formulación y constrastación de hipótesis, la elaboración de conclusiones y, finalmente, la comunicación de los resultados significativos.

Los itinerarios educativos son recorridos sistemáticos, organizados en función de objetivos tales como:

- rescatar la curiosidad y el gusto por descubrir y conocer, valorando el intercambio de ideas y sentimientos y la cooperación como fuentes de construcción del conocimiento y de resolución de problemas;
- comprender las relaciones que se establecen entre los seres humanos y el medio ambiente natural y cultural, reconociendo la interdependencia de la trama ambiental y la herencia cultural;
- adquirir una perspectiva amplia acerca de la complejidad y la necesidad de un **enfoque holístico e interdisciplinario** sobre determinados problemas reales y familiarizarse con los procedimientos necesarios para la toma de decisiones responsables sobre los temas complejos del mundo actual;
- promover actitudes de sensibilidad y respeto hacia los seres vivos y el mejoramiento del medio ambiente;
- desarrollar competencias en los aspectos éticos, socioculturales y políticos del conocimiento científico técnico;
- valorizar las redes temporales y espaciales que definen las diversas identidades socioculturales (memoria histórica, patrimonio cultural);
- desarrollar la capacidad de interpretar y utilizar diversos códigos y formas de expresión.

Tipos de itinerarios

En las experiencias de itinerarios promovidos por la educación ambiental, existen diferencias entre las ***sendas interpretativas*** (que suponen la exploración del medio, la recolección de objetos de la naturaleza, sin una guía estructurada) y los ***itinerarios***: recorridos con un circuito controlado, estructurado. Este término también se utiliza en turismo, para referirse a rutas planificadas por un guía turístico.

Desde el punto de vista pedagógico se pueden distinguir **diversos tipos de itinerarios, según el momento o la etapa del proceso de aprendizaje en que se realizan**, estos pueden ser:

a) de *exploración*, utilizados antes de comenzar a estudiar o investigar una serie de temas o contenidos;

b) de *investigación*, sobre los aspectos seleccionados de la realidad;

c) de *comunicación* a otros (grupos de pares, docentes, familiares, etc.) **sobre lo aprendido.**

Según la intensidad y la oportunidad de intervención de coordinadores o guías externos, los itinerarios pueden ser:

*1– **Itinerario habitual consciente***

El objetivo de todo viajero es, generalmente, llegar a algún sitio o destino. Para esto, generalmente en nuestra vida cotidiana diseñamos un mapa mental o recurrimos a un plano o diseño gráfico para orientarnos, y ordinariamente estamos más preocupados por llegar que por el trayecto.

Es fundamental **promover la búsqueda de sentido en el trayecto mismo, en el proceso de caminar, observar, conocer y disfrutar del paisaje**. Si realizamos una caminata "con conciencia despierta", con los sentidos abiertos a los estímulos externos e internos, nos permite recuperar y potenciar la curiosidad que nos acompaña desde que nacemos y que, lamentablemente, se va tapando y aquietando durante el proceso de institucionalización del aprendizaje.

Desde la escuela se puede proponer "caminar con conciencia acerca de uno mismo y sobre el entorno". La forma más elemental de promover un recorrido consciente es partiendo de las pautas habituales de la vida cotidiana, basadas en la simple decisión de concurrir a un lugar determinado, por algún motivo. Estas prácticas se realizan casi en forma automática generalmente sin un proceso de reflexión sobre las mismas.

Es recomendable realizar las actividades organizadas de salidas o visitas circunstanciales a determinados sitios de interés con una preparación previa in-

formando y motivando acerca de su relación con contenidos curriculares significativos o sobre la realidad que se proponen observar y **plantear en forma sistemática el objetivo de incentivar la conciencia acerca de uno mismo y sobre el entorno, con capacidad reflexiva.**

Facilitar la pregunta y el descubrimiento es dar el primer paso hacia el aprendizaje significativo. Al recomendar a los alumnos que presten atención, observen y registren las múltiples y variadas formas del mundo en que vivimos, es posible integrar disciplinas, como por ejemplo la biología y las ciencias sociales. También estas actividades permiten potenciar los **distintos tipos de inteligencias** del alumnado, quienes tenderán a centrar su atención según sus características predominantes, aportando su perspectiva y riqueza para interpretar objetos o situaciones complejas, como por ejemplo las ciudades.

Estas actividades (individuales o grupales) pueden ser organizadas de modo poco estructurado al comienzo y luego, progresivamente, es posible diseñarlas con mayores detalles, precisión y organización.

2– Itinerario auto- guiado **(con cuestionario- guía)**

Esta forma de diseñar las actividades requiere un trabajo previo por parte del profesorado para producir las guías con muchos detalles, ya que ellos no estarán presentes durante el recorrido. Se recomienda organizar a los participantes o al alumnado de un curso, en grupos pequeños, preferentemente de dos personas, entregándoles una guía inicial o auto-guía.

Pueden incluirse actividades previstas para realizar en diversas "paradas" previamente establecidas para que efectúen, por ejemplo, reconocimientos de diversos elementos, clasifiquen objetos, decidan y respondan las preguntas de la guía, dibujen, filmen o hagan fotografías, realicen preguntas a vecinos, etc.

3– Itinerario guiado o descriptivo

Se realiza con la presencia y la conducción de uno o más docentes especializados, que actúan en forma similar a los guías turísticos. Se desarrollan los recorridos en etapas o partes con su conducción personal y descriptiva, coordinando las actividades previstas.

En este caso, **el proceso de aprendizaje suele ser más receptivo o contemplativo.** Está centrado en contenidos culturales, de historia natural, geográficos e históricos sobre un medio o zona determinados.

4– Descubrimientos participativos

Tienen afinidad con diversos juegos que incluyen transferencia de emotividad, riesgo, alerta, búsqueda, recolección, cacería.

Incluyen las siguientes actividades: búsqueda de objetos; listas de menudencias (comparación entre micro y macro mundos); descubrimiento de un ámbito; estímulo de la curiosidad; resolución de situaciones inesperadas; elección de sitios de observación (el paisaje natural o urbano en sus aspectos morfológicos y sensoriales: contacto, sonidos, olores, colores); alternancia de diversas actividades con relajación.

Otras actividades también pueden ser, por ejemplo, las siguientes:

- *Red de ideas*: plantea vincular los diversos contenidos conceptuales y visualizar sus relaciones como redes o tramas, que se pueden diseñar como esquemas conceptuales, cuadros, diagramas, etc. Esta actividad desarrolla capacidades de negociación verbal e interdependencia.

- *Senda de errores*: propone detectar incongruencias, alteraciones intencionales de objetos, mezcla de materiales o cambio de posiciones naturales, colocación bien visible o mimética de diversos objetos (hojas, ramas, señales, etc.). Estas actividades desarrollan la capacidad de observación de los participantes, incentivan la curiosidad y tienen un importante componente de investigación.

- *Juego de las pistas*: (o búsqueda del tesoro) requiere desplazamientos por distintos ámbitos, respuestas a preguntas y acertijos, puesta en práctica de ingenio individual y espíritu de equipo, preparación para la acción.

- *Otros juegos*: "Elige tu árbol" (u otros objetos) para buscar aspectos de interés e identificación; "el lazarillo" para desarrollar la percepción sensorial, tapando los ojos a uno de los integrantes y guiándolo; "regalos sensoriales" como un aroma, un objeto especial al tacto; permiten percibir la belleza o despertar el interés visual.

- Los Itinerarios pueden realizarse con el apoyo de **nuevas tecnologías basadas en geolocalización,** como por ejemplo, la siguiente Plataforma de aprendizaje EDULOC permite sobreponerse capas de información virtual sobre el mundo real y posibilita el aprendizaje basado en la localización. Es un recurso muy apropiado para avanzar en la producción de itineraios de aprendizaje porque permite que cualquier persona interesada pueda crear, individualmente o en grupo, itinerarios, escenarios y experiencias basadas en la localización. Desde el punto de vista tecnológico cuenta con dos componentes: un espacio web que permite al usuario crear escenarios y actividades basadas en la localización en un área concreta del territorio y una App para dispositivos móviles Android, iPhone y iPad que permite al usuario vivir la experienciasobre el territorio a partir de los escenarios y actividades creados por otros.

- Para encontrar más información es recomendableconsultar y la página web de la Fundación Itinerarium

- Los **Sistemas de información geográfica** son también excelentes aliados para realizar este tipo de actividades y, fundamentalmente, para profundizar e investigar sobre el territorio. La aplicación de esta herramienta permite, a través de ejemplos y casos investigados, la sistematización de la información, la localización espacial de los descubrimientos sobre el entorno, la articulación de las formas espaciales y los procesos sociales.

Criterios para la producción de itinerarios

En todos los tipos de itinerarios, es muy importante que las actividades no sean competitivas. El diseño debe adaptarse a las edades y los conocimientos de los participantes. Para los niños es recomendable acentuar lo lúdico, la aventura; para las y los jóvenes, la exploración y la investigación (sin descartar lo lúdico ni la aventura).

En el diseño de las guías y las actividades siempre es recomendable realizar una evaluación y puesta en común de las vivencias, con todos los participantes de la experiencia. Por ejemplo:

- detectar y señalizar lugares por donde siempre pasamos pero no siempre "vemos";
- comparar diversos espacios urbanos, recuperar el sentido del espacio local, barrial y su relación con espacios mayores (regionales, nacionales, internacionales);
- aprender a escuchar a interpretar diversas perspectivas y saberes sociales;
- desestructurar el "mirar sin ver" y el "hacer sin sentir";
- distinguir y relacionar el patrimonio público y el ámbito privado;
- rescatar sitios ocultos, elementos, personajes, lugares de tránsito;
- elegir elementos y personas con los cuales identificarnos.

Actividades

- Observar y registrar datos de interés sobre: diseño arquitectónico, espacios verdes, acequias, arbolado público, servicios, tránsito y transporte, diseño de las calles y las manzanas, señalización, imágenes publicitarias, etcétera.

- Recopilar información documental recurriendo a diversas fuentes: publicaciones, información en las instituciones, personajes clave, diarios, archivos, bibliotecas, planos, imágenes antiguas, fotografías, diagramas, etcétera.

- Valorar y registrar la memoria oral comunitaria, realizar una investigación acción participativa que comprometa a los alumnos con los integrantes de la comunidad y sus problemáticas.

Beatriz Susana Sevilla

Aprendizaje de las experiencias realizadas con el proyecto "Encuentros con la ciudad"