

La Nueva Red Académica

GSVU reinventa el concepto de biblioteca para el aprendizaje

GSVU REINVENTA EL CONCEPTO DE BIBLIOTECA PARA EL APRENDIZAJE

«Estábamos intentando huir del concepto de biblioteca común. Queríamos que este fuese un lugar muy distinto. Queríamos que diese una sensación diferente y tuviese un aspecto diferente a fin de que los estudiantes pudiesen actuar de forma diferente».

¡Y vaya si es diferente! Tal y como sugiere Lee Van Orsdel, decano de bibliotecas universitarias de GVSU, la nueva Mary Idema Pew Library & Information Commons de Grand Valley State University (GVSU) en Allendale, Michigan, rompe con el concepto tradicional de biblioteca universitaria a favor de un centro de aprendizaje para el nuevo siglo. Olvídense de ese concepto de biblioteca como almacén atestado de libros, esta biblioteca integra de forma innovadora espacio, mobiliario y herramientas para permitir un aprendizaje activo. Su diseño fomenta tanto el aprendizaje individual como en equipo, proporciona asistencia y asesoramiento a los estudiantes a la hora de adquirir nuevas habilidades y permite un acceso ilimitado a contenidos en todo tipo de formatos.

«Hasta un 90% del aprendizaje tiene lugar fuera de las aulas, en especial el aprendizaje de las habilidades que los estudiantes van a necesitar para tener éxito tras su graduación, como son la capacidad de pensar con claridad, de comunicarse, de expresarse y persuadir, de trabajar en grupo y de colaborar. Esta biblioteca es una red académica donde el aprendizaje que tiene lugar después de las clases refuerza lo aprendido en ellas y ayuda a los estudiantes a poner a punto esas habilidades fundamentales», dice Van Orsdel. La transformación comienza con un número relativamente modesto de libros (150 000) en estanterías abiertas para su consulta. Otros 600 000 libros se encuentran a disposición de los usuarios mediante un sistema de almacenamiento automatizado que se encuentra bajo la biblioteca; tras pedir un libro mediante el sistema electrónico, este aparece en menos de un minuto. ¿Necesita más? Hay cerca de un millón de volúmenes disponibles en formato digital.

Esta estrategia reduce la superficie de la biblioteca de 5570 m² a 325 m² y deja espacio libre para que los estudiantes, el profesorado y el personal puedan trabajar de maneras que para «Hemos llevado el concepto de control del ruido a la categoría de arte», dice la decana Van Orsdel, refiriéndose al ala este del edificio, más tranquila en comparación con el ala oeste, que invita a la conversación mediante varios espacios de trabajo para la colaboración. una biblioteca de universidad son distintas. Aquí los espacios de aprendizaje van desde espacios contemplativos para la reflexión, lo que Van Orsdel ve como «espacios parecidos a una celda, donde el estudiante puede buscar refugio», hasta espacios para grupos donde se puede crear y compartir contenido.

«Hemos llevado el concepto de control del ruido a la categoría de arte», afirma, refiriéndose al ala este del edificio, más tranquila en comparación con el ala oeste, que invita a la conversación mediante espacios de trabajo para la colaboración. Un sistema introduce sonido en las zonas de colaboración para que los estudiantes se sientan cómodos hablando en un tono de voz normal. En el ala este, ruido blanco ayuda a camuflar el sonido reduciendo las distracciones. La biblioteca también ofrece diversos espacios al aire libre, incluyendo un anfiteatro, una cafetería en el interior, un patio exterior, e incluso un jardín para la lectura en la tercera planta.

«Hemos llevado el concepto de control del ruido a la categoría de arte», dice la decana Van Orsdel, refiriéndose al ala este del edificio, más tranquila en comparación con el ala oeste, que invita a la conversación mediante varios espacios de trabajo para la colaboración.

Cómo diseñar una biblioteca universitaria de forma que sea relevante para el nuevo siglo.

Los investigadores y diseñadores de Steelcase desarrollaron fundamentos clave para diseñar bibliotecas que juegan un papel fundamental en la enseñanza superior, principios que fueron integrados en el diseño de la nueva biblioteca de la GVSU:

- Diseñar un rango de espacios para que la biblioteca permita el aprendizaje en grupos pequeños o grandes.
- Ayudar al bibliotecario en su nuevo papel como experto en contenido, proveedor de servicios de IT, colaborador y educador.
- Optimizar el rendimiento de espacios informales ofreciendo a los usuarios una mayor flexibilidad y un mayor control.
- Planificar espacios adyacentes que reconozcan el rango de actividades que tienen lugar en la biblioteca.
- Incluir espacios para el confort, la concentración y la seguridad de los usuarios.
- Proporcionar espacios que permitan a los estudiantes conocer mejor y acceder más fácilmente a los recursos de la biblioteca.

“Hasta un 90% del aprendizaje tiene lugar fuera de las aulas.”

VOLVIENDO AL PROCESO DE APRENDIZAJE

Con el enorme aumento del acceso a contenidos digitales que se ha producido en los últimos años, las bibliotecas universitarias tradicionales, diseñadas para el acceso a recursos impresos, se han hecho cada vez más irrelevantes. Hace cinco años, cuando la GVSU comenzó a planificar el diseño de su nueva biblioteca, se decidió replantear su papel en el aprendizaje y cómo estaba cambiando el propio proceso. La universidad comenzó a trabajar con Steelcase y su grupo de investigación Workspace Futures, junto con SHW Group, una empresa de arquitectura e ingeniería especializada en espacios educativos, con el fin de realizar un estudio in situ en la GVSU.

«La biblioteca de una universidad puede ser un lugar fundamental ajeno a las aulas donde se lleve a cabo un aprendizaje activo. En las aulas, los estudiantes realizan un aprendizaje práctico, pero el profesor sigue llevando la batuta. En la biblioteca los estudiantes toman el mando de su aprendizaje a medida que descubren, analizan y comparten información y, al mismo tiempo, se acostumbran a trabajar de forma individual y en grupo. Es un gran cambio el pasar de ser un almacén y un sitio de lectura a ser un centro dedicado al aprendizaje activo», dice Elise Valoe, investigadora jefe de diseño de Steelcase e integrante del equipo que se dedicó a estudiar bibliotecas de universidades públicas y privadas de todo el país.

Olvídese de ese concepto de biblioteca como almacén atestado de libros, la Mary Idema Pew Library integra de forma innovadora espacio, mobiliario y herramientas para permitir un aprendizaje activo. Su diseño fomenta tanto el aprendizaje individual como en equipo, proporciona asistencia y asesoramiento a los estudiantes a la hora de adquirir nuevas habilidades y permite un acceso ilimitado a contenidos en todo tipo de formatos.

Los investigadores desarrollaron un completo análisis de los patrones de aprendizaje de los estudiantes, incluyendo «un ritmo de la vida del estudiante que desconocíamos», afirma Van Orsdel. De forma similar a los predecibles patrones de cada semestre, con el aumento de la actividad de los estudiantes al acercarse las fechas de los exámenes parciales y de las fechas de entrega de trabajos, «vimos que también existe un cierto ritmo para cada día. Los estudiantes principalmente trabajan solos durante el día. Pero al llegar la noche, los grupos se reúnen, se separan, se vuelven a formar y se reagrupan constantemente. No solo se van a una mesa o a una sala, se pasan toda la noche realizando consultas.

Hasta las posturas de los estudiantes cambian durante el día. Cuando están realizando una tarea o van corriendo de clase en clase, se sientan rectos en una silla frente a una mesa. Si están esperando a un amigo se echan en una taburete o en un sillón de sala de espera y se relajan con su teléfono o tablet. Por la noche buscan muebles que se puedan mover para realizar trabajos en equipo. La universidad también descubrió que los grupos de estudio, al contrario que la mayoría de los grupos, tienden a reunirse entre las 10:00 y las 15:00. Los caprichosos hábitos de estudio de los estudiantes suponían un reto de diseño: ¿se debería diseñar el espacio para el día, cuando los estudiantes trabajan de forma individual, o para la noche, cuando trabajan en grupo?

En GVSU creen haber encontrado la solución ideal: espacios con muebles que se puedan mover y reconfigurar, disponibles en varios tamaños y formas, incluyendo 29 tipos de asientos diferentes, muchas pizarras (fijadas en las paredes y con ruedas) y entornos para la colaboración media:scape en varios lugares repartidos por toda la biblioteca. «La colaboración con contenido digital implica, por norma general, seis personas en una habitación con portátiles, pantallas girando continuamente y mucho esfuerzo para ver la información. media:scape permite a las personas centrarse en el proceso intelectual de crear y aprender conjuntamente sin verse limitados por el hecho de que cada persona tiene un dispositivo diferente en frente», dice Van Orsdel. Ella cree que la inherente flexibilidad de la biblioteca tiene una ventaja adicional: «si nos hemos equivocado en algo, proporcionamos tal flexibilidad, que sea lo que sea lo que el estudiante quiera hacer, podemos hacerlo».

Los estudiantes de la GVSU están dando a la Mary Idem Pew Library and Information Commons una nota muy alta.

Otro concepto característico de la MIPL es el mercado del conocimiento, un lugar de entrada donde los estudiantes formados ayudan a sus compañeros de clase a mejorar determinadas habilidades. «Por lo general, las universidades no hacen que sus servicios sean perfectos. Se han compartimentado en áreas pedagógicas donde se enseña: inglés, escritura, investigación, tecnología, discurso, etc. El mercado del conocimiento reúne en un solo lugar los recursos necesarios para trabajar en todas las habilidades que los empresarios nos dicen que son fundamentales en el espacio de trabajo: escribir, hablar, presentar, investigar. Los estudiantes se encargan de gestionar su propio aprendizaje mediante la elección del tipo de ayuda que necesitan y cuándo la necesitan». El mercado del conocimiento abre de 18:00 a 00:00 («cuando los estudiantes buscan más la colaboración») y es un área abierta a la que se accede mediante un camino muy visible que se encuentra en la entrada principal. Una variedad de quioscos, monitores de vídeo y pantallas animan a pasear, realizar preguntas y colaborar brevemente con otros.

Mary Idema Pew Library & Information Commons: Las cifras

14000	m2
1,500	asientos
19	salas de estudio en grupo
10	espacios para la colaboración media:scape
29	tipos de asientos
150k	libros en estanterías abiertas
600k	libros en un sistema automatizado de almacenamiento y recogida
1 millón	e libros en formato digital
250	ordenadores
50%	Ahorro de energía del 50% (en comparación con otros edificios del mismo tamaño)
\$65	Coste total de 65 millones de dólares

UN ESTUDIO REVELA QUE LAS AULAS AFECTAN EN GRAN MEDIDA A LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Nuevos datos obtenidos mediante un estudio de Steelcase Education Solutions demuestran que la participación de los estudiantes mejora en aulas diseñadas de forma intencionada para el aprendizaje activo. El estudio, llevado a cabo en cuatro universidades estadounidenses, evaluó cómo afectan los distintos diseños de aulas a la participación de los estudiantes, que, como ya se sabe, sirve para predecir de forma fiable el éxito académico de un estudiante. «Mejorar los resultados académicos es prácticamente un objetivo universal, pero cómo lograrlo sigue siendo fuente de numerosas investigaciones y debates. Aunque en los últimos años se han llevado a cabo diversos estudios de interés, una variable que sigue infravalorándose a menudo es el papel del diseño del aula», afirma el Dr. Lennie Scott-Webber, directora de entornos educativos de Steelcase. «Desarrollamos nuestro estudio para llenar este importante vacío, crear un instrumento de evaluación fiable y realizar una importante contribución a un creciente conjunto de conocimientos sobre la relación que existe entre el entorno de aprendizaje y el éxito de los estudiantes».

Mediante una encuesta de evaluación desarrollada por el equipo Steelcase Education Solutions, los participantes compararon sus experiencias en un aula tradicional con asientos distribuidos en filas y columnas con una posterior experiencia en un aula diseñada para un aprendizaje activo. Las aulas diseñadas para el aprendizaje activo fueron equipadas con productos de Steelcase para entornos de aprendizaje activo: sillaría Node®, colección Verb® para aulas, LearnLab™ y entornos para la colaboración media:scape. Los participantes respondieron a las preguntas sobre participación en las actividades de aprendizaje llevadas a cabo en las aulas y a continuación evaluaron el impacto del mobiliario de las aulas a la hora de servir de apoyo para la realización de dichas actividades. Un estudio revela que las aulas afectan en gran medida a la participación de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes dio un estudio revela que las aulas afectan en gran medida a la participación de los estudiantes a las aulas diseñadas para el aprendizaje activo una mejor puntuación que la proporcionada a las aulas tradicionales en cada uno de los 12 factores identificados en la evaluación y no se produjeron diferencias significativas en los resultados ofrecidos por cada universidad.

En resumen, las aulas de aprendizaje activo produjeron mejoras en las prácticas de aprendizaje activo tanto para los estudiantes como para el profesorado. En total, el estudio desveló que las aulas diseñadas para fomentar el aprendizaje activo lograron una mayor participación de los estudiantes en distintos indicadores. El estudio también desveló que los estudiantes creen que el diseño de las aulas les ayudó a ser más creativos, a tener más ganas de asistir a clase, a obtener una nota más alta y a participar más en clase. «Gracias a este estudio se realizaron algunos descubrimientos importantes que confirman el impacto altamente positivo del aula en la participación de los estudiantes», afirma Scott-Weber. «Ahora tenemos pruebas de que las aulas de Steelcase Education Solutions permiten y animan a los profesores a practicar métodos de aprendizaje activo, incluso aunque no hayan recibido una formación especial. Como resultado, las personas encargadas de la toma de decisiones en las instituciones educativas, así como arquitectos y diseñadores, puede confiar en que las inversiones realizadas en soluciones diseñadas para permitir el aprendizaje activo pueden crear aulas más eficaces y proporcionar una mayor participación por parte de los estudiantes».

Los resultados de la primera fase del estudio, un estudio beta en tres instituciones, se publicaron en el número de noviembre de 2013 de *Planning for Higher Education*, una revista revisada por expertos y publicada por la *Society for College and University Planning*. El equipo de Steelcase sigue realizando este estudio de investigación gestionado con varias universidades de América del Norte, recopilando datos y añadiendo conocimientos a este importante campo de estudio.