

# Aprendizaje basado en el lugar

El aprendizaje basado en el lugar amplía la comprensión de los alumnos de su comunidad local y global, a través del entorno físico, la cultura, la historia y la gente.

•

# Principios del aprendizaje basado en el lugar:

- El aprendizaje tiene lugar en el patio de la escuela o en la comunidad y el entorno locales.
- El aprendizaje se centra en temas, sistemas y contenidos locales.
- El aprendizaje es personalmente relevante para el alumno.
- Las experiencias de aprendizaje contribuyen a la vitalidad de la comunidad y a la calidad del medio ambiente y apoyan el papel de la comunidad en el fomento de la calidad medioambiental global.
- El aprendizaje se apoya en asociaciones sólidas y variadas con organizaciones, agencias, empresas y gobiernos locales.
- El aprendizaje es interdisciplinario.
- Las experiencias de aprendizaje se adaptan al público local.
- El aprendizaje se fundamenta y apoya el desarrollo del amor por el propio lugar.
- El aprendizaje local sirve de base para comprender y participar adecuadamente en los asuntos regionales y mundiales.

---

El aprendizaje debe estar conectado e inspirado en el lugar en el que nos encontramos, lo que resulta en un aprendizaje en sentido físico, emocional, interpersonal e intrapersonal. La investigación de acción participativa, los estudios etnográficos y auto-etnográficos, el trabajo de campo y los proyectos de administración son formas en que los estudiantes se sumergen en experiencias de aprendizaje ricas y basadas en el lugar.

# Aprendizaje basado en la experiencia

Es el proceso de aprendizaje a través de experiencias y oportunidades que atraen personalmente y son significativas para los alumnos.

.

Para que un alumno tenga un sentido de propósito, necesita ser guiado a través de un viaje personal, utilizando la escuela como punto de partida, hacia el aprendizaje permanente, enraizado en la pasión y el viaje personal. El alumno se sumerge en la experiencia, la cultura y el contexto y, al hacerlo, desarrolla su comprensión y aprecio por la experiencia de aprendizaje.

# La interacción entre experiencia y conocimiento se convierte en el terreno del aprendizaje:

- ¿Es el conocimiento aprendido que informa la experiencia lo que es crítico?
- ¿Es la apreciación del conocimiento aprendido lo que genera interés?
- ¿Es la comprensión del contexto cultural crucial para la profundidad de un aprendizaje basado en la experiencia?
- ¿Es la profundidad de la comprensión y la experiencia lo que es importante?
- ¿Es simplemente la experiencia lo que atrae al niño?
- ¿Qué importancia tiene el papel del guía?

Durante mi viaje para reunirme con ustedes... estaba relejendo mi texto... y de vez en cuando levantaba los ojos de la página, miraba a mi alrededor, y descubría un mundo muy diferente del mundo que había dentro de la página escrita; cada vez que empezaba de nuevo a leer, me quedaba más perplejo, y cada vez el texto tenía un aspecto diferente al anterior. Esta discontinuidad entre la página escrita, fija y asentada, y el mundo multiforme en movimiento fuera de la página nunca deja de impresionarme: incluso ahora, en esta sala, cada vez que levanto los ojos y miro a mi público, experimento un sentimiento familiar de vergüenza, y me pregunto: ¿Por qué he escrito lo que he escrito?".

*Italo Calvino*

---

## Un par de ejemplos:

- Id paseando hasta la catedral y anotar algo (personas con las que te cruzas, una casa, un escaparate,...) que pueda ser interesante para el resto de la clase.
- Mystery shoppers.

# Aprendizaje social

El aprendizaje social sugiere que las personas aprenden a través de la interacción y la observación en entornos sociales y es una de las metodologías de aprendizaje más potentes.

-

---

El aprendizaje social, el aprendizaje en grupo y el aprendizaje entre iguales sugieren que las personas aprenden a través de la interacción y la observación en entornos sociales y es una de las metodologías de aprendizaje más poderosas utilizadas en todo el mundo.

En un contexto real, no todos los alumnos tienen el mismo acceso a la escolarización y la educación, y mucho menos a educadores fuertes que puedan actuar como modelos. El aprendizaje social, que se basa en la puesta en común y el intercambio de conocimientos entre compañeros, es una de las metodologías de aprendizaje más potentes utilizadas en todo el mundo.

Aplicando la misma lógica que ha hecho que el crowd-sourcing se convierta en un método integrado en el mundo empresarial, los educadores pueden crear sistemas de aprendizaje social más equitativos. El aprendizaje social sugiere que las personas aprenden a través de la interacción y la observación en entornos sociales. En diferentes contextos, esto también puede llevarse al mundo digital mediante plataformas que permiten a los alumnos compartir información, ayudar a otros alumnos y aprender nuevas perspectivas.

Los alumnos se dirigen a un mundo laboral que cambia rápidamente y en el que el trabajo conjunto, la colaboración y la productividad en equipo son requisitos básicos.

# Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos se utiliza como estrategia para incidir en el aprendizaje y preparar a los alumnos para el "mundo real".

.

# Elementos esenciales del diseño del proyecto :

1. El proyecto se centra en los objetivos de aprendizaje de los estudiantes, incluyendo el contenido basado en los estándares y habilidades como el pensamiento crítico, resolución de problemas, la colaboración y la autogestión.
2. Problema o pregunta desafiante - El proyecto está enmarcado por un problema significativo que hay que resolver o una pregunta que hay que responder.
3. Investigación sostenida - Los estudiantes participan en un proceso riguroso y prolongado de formulación de preguntas, búsqueda de recursos y aplicación.
4. Autenticidad: el proyecto presenta un contexto, unas tareas y unas herramientas del mundo real, unos estándares de calidad o un impacto, o habla de las preocupaciones, los intereses y los problemas personales de los estudiantes.

# Elementos esenciales del diseño del proyecto :

5. Voz y elección de los estudiantes: los estudiantes toman algunas decisiones sobre el proyecto, incluyendo cómo trabajan y qué crean.
6. Reflexión - Los estudiantes y los profesores reflexionan sobre el aprendizaje, la eficacia de sus actividades de indagación y del proyecto, la calidad del trabajo de los estudiantes, los obstáculos y cómo superarlos.
7. Crítica y revisión - Los estudiantes dan, reciben y utilizan los comentarios para mejorar sus procesos y productos.
8. Producto público - Los estudiantes hacen público el trabajo de su proyecto explicándolo, exponiéndolo y/o presentándolo a personas más allá del aula.

“Lo que importa no es tanto el Aprendizaje Basado en Proyectos como los principios de una enseñanza y un aprendizaje eficaces... El objetivo es ayudar a los estudiantes a desarrollar estrategias cognitivas explícitas que puedan controlar y utilizar a su discreción para enseñarse a sí mismos hechos, ideas y conceptos. Otro objetivo es que los alumnos comprendan la importancia de lo que se les pide que aprendan y la necesidad de practicar deliberadamente las habilidades, la indagación y la resolución de problemas. Los profesores desempeñan un papel esencial evaluando los éxitos de los alumnos y analizando dónde y por qué su rendimiento es deficiente”.

*John Mergendoller  
BIE*

# Aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en retos es un marco para aprender mientras se resuelven retos del mundo real y una forma de estructurar búsquedas o proyectos. Se basa en los cimientos del aprendizaje experimental.

•

# Un marco de aprendizaje basado en retos se organiza en tres fases:

1. Involucrarse - A través de un proceso de Cuestionamiento Esencial, los alumnos pasan de una Gran Idea abstracta a un desafío concreto y procesable.
2. Investigar: todos los alumnos planifican y participan en un recorrido que sienta las bases de las soluciones y aborda los requisitos académicos.
3. Actuar - Se desarrollan soluciones basadas en la evidencia, se implementan con una audiencia auténtica y luego se evalúan en base a los resultados.

Es un marco para aprender mientras se resuelven retos del mundo real. El marco es colaborativo y práctico, y pide a todos los participantes (alumnos, profesores, familias y miembros de la comunidad) que identifiquen las Grandes Ideas, formulen buenas preguntas, descubran y resuelvan retos, adquieran un conocimiento profundo de la materia, desarrollen las habilidades del siglo XXI y compartan sus ideas con el mundo.

# Aprendizaje basado en el juego

El juego es la forma en que los niños aprenden mejor. ”El juego es el trabajo del niño”.

.

## ¿Qué es el aprendizaje basado en el juego?

No significa que los niños se limiten a hacer lo que les gusta todo el día. El programa tendrá un foco diferente a lo largo del día. A veces los niños pueden jugar solos o con sus amigos. En otras ocasiones, los niños se reúnen en grupo, escuchan cuando otros hablan, siguen las reglas del grupo y empiezan a responsabilizarse de sus propias acciones y de su entorno.

# ¿Por qué es importante el juego y el aprendizaje basado en el juego?

Los niños aprenden mejor cuando se divierten, y es más probable que se diviertan cuando juegan. El aprendizaje es óptimo cuando son libres de aprender a su ritmo y a su manera. Antes se pensaba que lo ideal era educar a los niños desde pequeños y que el juego tenía poco valor. Las investigaciones indican que un enfoque rígido y orientado al trabajo no ayuda a los niños a desarrollar el amor por el aprendizaje ni les proporciona las habilidades y la actitud que necesitan para ser aprendices de por vida. El juego es la forma en que los niños aprenden mejor.

Para fomentar el aprendizaje basado en el juego, el papel del adulto es guiar y ampliar las actividades lúdicas. Los adultos evalúan continuamente el juego de los niños para descubrir qué es lo que están aprendiendo y para ayudar a dar forma y ampliar este aprendizaje. Los niños o los adultos añaden materiales al juego. Los adultos hacen preguntas para ampliar el juego. Interactuarán y participarán con los niños y su juego.

Universidad de Melbourne

<https://education.unimelb.edu.au/research/projects/E4Kids>

# ¿Cuáles son los beneficios del juego?

- El juego ofrece oportunidades para mejorar la motricidad fina y gruesa y mantener la salud física.
- El juego ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad.
- El juego proporciona un entorno en el que practicar las habilidades sociales.
- Los largos periodos de juego ininterrumpido aumentan la concentración de los niños y la motivación interna para asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Un sentido positivo de sí mismo es importante para facilitar el aprendizaje continuo.

---

## Un ejemplo:

- Dale cajas de cartón y materiales sencillos. Que construyan lo que quieran.
- Inventemos un país imaginario y vayamos dotándole de cosas. MUSAC.

El aprendizaje basado en el juego no sólo fomenta el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la independencia y la perseverancia, sino que también responde a las necesidades de desarrollo de los adolescentes de una mayor independencia y propiedad en su aprendizaje, de oportunidades para la actividad física y la expresión creativa, y de la capacidad de demostrar competencia. Cuando las actividades en el aula permiten a los alumnos tomar decisiones relacionadas con sus intereses, dirigir su propio aprendizaje, hacer uso de su imaginación, experimentar con los roles de los adultos y jugar físicamente, las investigaciones demuestran que los alumnos están más motivados e interesados y disfrutan de experiencias escolares más positivas.

TIME:

"Playtime Isn't Just for Preschoolers - Teenagers need it, too"

Mi hija de cinco años tiene la oportunidad de jugar a disfrazarse en su clase de preescolar, transformándose en una princesa de hadas con estetoscopio y cuidando de las criaturas imaginarias a su cargo. Su trabajo durante la "hora del centro" tiene todas las características de lo que expertos definen como juego: puede elegir entre sus actividades, dirige su aprendizaje y exploración, participa en la creación imaginativa y hace todo esto en un estado no estresado de interés y alegría.

# Aprendizaje basado en la naturaleza

El aprendizaje basado en la naturaleza ayuda a sentar las bases para comprender los problemas de sostenibilidad y los retos medioambientales cuando las personas son jóvenes.

-

---

Es esencial para los niños de hoy. Con las escasas oportunidades de conectar con la naturaleza, es más importante que nunca que desarrollen rasgos de carácter como la empatía, la compasión y la comprensión de cómo nuestro entorno afecta a todo. Richard Louv llamó a este fenómeno "trastorno por déficit de naturaleza" en su libro *The Last Child in the Woods* y abrió los ojos a los efectos de desarrollo que la naturaleza tiene en nuestros niños.

## Más detalles:

- Apoya múltiples dominios de desarrollo.
- Apoya la creatividad y la resolución de problemas
- Mejora las capacidades cognitivas
- Mejora el rendimiento académico
- Reduce los síntomas del Trastorno por Déficit de Atención
- Aumenta la actividad física
- Mejora la nutrición
- Mejora la vista
- Mejora las relaciones sociales
- Mejora la autodisciplina
- Reduce el estrés

# Referencias:

- Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*. Vol 76:8. Pp397-402.
- Balmford, A., Clegg, L., Coulson, T., and Taylor, J. (2002). Why Conservationists Should Heed Pokémon. *Science*. Vol 295:5564. 2367-2367.
- Neill, J.T., and Richards, G.E. (1998). Does Outdoor Education Really Work? A Summary of Recent Meta-Analyses. *Australian Journal of Outdoor Education*. Vol 3:1.
- Woodhouse, J.L., and Knapp, C.E. (2000). Place-Based Curriculum and Instruction: Outdoor and Environmental Education Approaches. *ERIC Digest*. [www.eric.ed.gov](http://www.eric.ed.gov)

...pasó del 7% a los 4 años al 78% a los 8, y los niños de 8 años o más suelen identificar las "especies" de Pokémon sustancialmente mejor que organismos como los robles o los tejones. Nuestros resultados tienen dos mensajes para los conservacionistas. En primer lugar, es evidente que los niños pequeños tienen una enorme capacidad para aprender sobre las criaturas (ya sean naturales o artificiales), siendo capaces a los 8 años de identificar casi el 80% de una muestra extraída de 150 "especies" sintéticas. En segundo lugar, parece que los conservacionistas lo hacen peor que los creadores de Pokémon a la hora de inspirar interés por sus temas: Durante los años de escuela primaria los niños aprenden mucho más sobre los Pokémon que sobre su fauna autóctona y entran en la escuela secundaria siendo capaces de nombrar menos del 50% de los tipos de fauna comunes. Hay datos que relacionan la pérdida de conocimientos sobre el mundo natural con el creciente aislamiento del mismo. La gente se preocupa por lo que conoce. La población urbana que aumenta en 160.000 personas al día.

# Aprendizaje basado en la sostenibilidad

Consiste en reducir nuestra huella ecológica al tiempo que mejoramos la calidad de vida que valoramos: la habitabilidad de nuestra sociedad.

•

Lleva a los estudiantes a desarrollar una capacidad global para contribuir a "un futuro más sostenible en términos de integridad medioambiental, viabilidad económica y una sociedad justa para las generaciones presentes y futuras".

- En una época marcada por la preocupación por el futuro del planeta, el aprendizaje basado en la sostenibilidad puede ser un empoderamiento y un antídoto contra la sensación de impotencia.
- Prepara a los estudiantes para actuar, individual y colectivamente, de manera que puedan contribuir a la sostenibilidad.
- Ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar y evaluar cuestiones controvertidas y emergentes, reunir pruebas y crear soluciones para un futuro sostenible.

El aprendizaje basado en la sostenibilidad permite a los estudiantes convertirse en ciudadanos eficaces y agentes de cambio activos, ayudándoles a enfrentarse a la complejidad y la incertidumbre. Les ayuda a comprender que rara vez hay una única solución porque continuamente se generan nuevos conocimientos y existen diversos puntos de vista en la sociedad.

# Recursos:

- <https://learningforsustainability.net/>

# Ejemplos:

- <https://www.greenschool.org/> (Indonesia)
- <https://www.greeningaustralia.org.au/sustainability-learning-centre/> (Australia)
- <https://ecuador.vvob.org/> (Ecuador)
- <https://www.uts.edu.au/research-and-teaching/our-research/institute-sustainable-futures/our-research/social-change/learning> (Australia)

# Aprendizaje basado en fenómenos

El aprendizaje basado en fenómenos aborda escenarios del mundo real, como los medios de comunicación, la tecnología, el agua o la energía, de forma integrada y desde la perspectiva de diferentes áreas temáticas.

---

Los fenómenos se estudian como entidades completas, en su contexto real, y la información y las competencias relacionadas con ellos se estudian traspasando las fronteras entre las materias. Los fenómenos son temas transversales como la Unión Europea, los medios de comunicación y la tecnología, la energía o las migraciones.

La estructura basada en los fenómenos en un plan de estudios también crea activamente mejores oportunidades para integrar diferentes asignaturas y temas, así como el uso sistemático de métodos pedagógicamente significativos, como el aprendizaje por indagación, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y los portafolios.

La comprensión y el estudio conjunto del fenómeno comienza con la formulación de preguntas o problemas (por ejemplo, ¿por qué un avión vuela?). Los alumnos construyen juntos respuestas. Las preguntas planteadas y las cuestiones a aprender están ancladas en fenómenos del mundo real, y la información y las habilidades a aprender pueden aplicarse a través de las fronteras entre las asignaturas.

# Recursos:

- ASCD: "What Is Integrated Curriculum?"

<https://www.education.ne.gov/wp-content/uploads/2017/07/IC.pdf>

- University Herald: "Finland Education Reform Introduces Phenomenon-Based Teaching"

<https://www.universityherald.com/articles/50452/20161119/finland-education-reform-phenomenon-based-teaching.htm>

# Aprendizaje basado en el juego

A diferencia de la gamificación, el aprendizaje basado en el juego se refiere al uso de juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Permite a los estudiantes desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la comunicación, la colaboración, la negociación, el trabajo en equipo, la creatividad, el liderazgo y el pensamiento crítico. Los alumnos se responsabilizaban más de su propio trabajo, ya que fomenta un entorno de aprendizaje basado en la investigación y estrategias de resolución de problemas.

## Recursos:

- [Edutopia: "Epic Fail or Win? Gamifying Learning in My Classroom" https://www.edutopia.org/blog/epic-fail-win-gamifying-learning-liz-kolb](https://www.edutopia.org/blog/epic-fail-win-gamifying-learning-liz-kolb)
- <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>

# 11 pasos para gamificar el aprendizaje:

- 1. Reduce el tiempo que se necesita para construir misiones, otorgar puntos y hacer un seguimiento del progreso. Hay una serie de opciones basadas en la web para educadores, incluyendo Gradecraft, Classcraft y TheVirtualLocker. Cualquiera de ellas agilizará la configuración, gestión y evaluación del juego.
- 2. Prepara las misiones: Modificarlas tareas tradicionales para convertirlas en misiones, es decir, en actividades de aprendizaje cortas que tardan entre 10 y 25 minutos en completarse. Así, una tarea que llevaría una hora se convirtió en tres miniquiest. Tener entre cinco y ocho opciones de misiones abiertas al mismo tiempo.

- 3. Sea generoso con los puntos: Asocie a cada búsqueda un determinado número de puntos en relación con su nivel de dificultad. Los jugadores llegan a la cima de una tabla de clasificación ganando puntos de experiencia. Si se completan las misiones más fáciles, se pueden ganar 50.000, mientras que las más difíciles pueden acumular 200.000. Otorgar tantos puntos ayuda a los estudiantes a no centrarse en 100 puntos = un sobresaliente y a centrarse más en el dominio de las habilidades.
- 4. Ofrezca opciones: Incluya opciones en la estructura del juego. Permita a los alumnos seleccionar las misiones que más les interesen y permítales determinar el nivel de desafío de cada una de ellas.

- 5. Fomentar la modificación: Ofrezca a los estudiantes la oportunidad de perseguir un interés no disponible en las misiones permitiéndoles crear sus propias misiones e insignias.
- 6. Crear insignias: Integrar insignias en el software de juego con recursos online como Edmodo, Classbadges, Credly o Passport, otorgándolas a medida que se dominan las habilidades y también para mantener a los estudiantes implicados.
- 7. Fomentar la colaboración: Animar a los alumnos a trabajar juntos en las misiones, una práctica habitual de los jugadores que se asocian para conseguir una victoria épica.

- 8. Cree tablas de clasificación: Configure una tabla de clasificación y deje que los alumnos puedan optar por utilizar nombres de jugador anónimos.
- 9. Incluya huevos de Pascua: Esconda sorpresas para incentivar el juego reflexivo. Deje caer recompensas sorpresa por la implicación o conceda puntos de bonificación cuando los estudiantes se ayudan mutuamente a realizar una búsqueda desafiante.
- 10. Redefinir el fracaso: En los juegos, el fracaso no es algo negativo, sino una oportunidad para aprender de los errores y corregirlos. Configure el software de juego para que los alumnos puedan repetir las misiones sin penalización hasta que dominen la habilidad.

- 
- 11. Recompensar al “pro”: En la configuración del software, exigir a los alumnos que demuestren la adquisición de una habilidad antes de pasar a otras más difíciles.

# Aprendizaje basado en el servicio

El aprendizaje basado en el servicio se produce cuando los estudiantes alcanzan objetivos reales para la comunidad al tiempo que desarrollan una comprensión y unas habilidades más profundas para ellos mismos

---

Las pedagogías de compromiso con la comunidad, a menudo denominadas "aprendizaje basado en el servicio", son aquellas que combinan los objetivos de aprendizaje y el servicio a la comunidad de manera que puedan mejorar tanto el crecimiento de los estudiantes como el bien común. Integra el servicio comunitario significativo con la formación y la reflexión para enriquecer la experiencia de aprendizaje, enseñar responsabilidad cívica y fortalecer las comunidades.

El aprendizaje se produce a través de un ciclo de acción y reflexión a medida que los estudiantes buscan alcanzar objetivos reales para la comunidad y una comprensión y habilidades más profundas para ellos mismos. En el proceso, los alumnos vinculan el desarrollo personal y social con el desarrollo académico y cognitivo. La experiencia aumenta la comprensión; la comprensión conduce a una acción más eficaz.

*Janet S. Eyler y Dwight E. Giles, Jr.  
Universidad Vanderbilt*

## Ejemplo:

- Recoger la basura en la orilla de un río es un servicio.
- Estudiar muestras de agua con un microscopio es aprendizaje.
- Cuando los estudiantes de biología recogen y analizan muestras de agua, documentan sus resultados y presentan las conclusiones a una agencia local de control de la contaminación (Confederación hidrográfica), eso es aprendizaje basado en el servicio.

# Aprendizaje del emprendimiento social

El emprendimiento social tiene como objetivo exponer a los estudiantes a las habilidades interdisciplinarias necesarias para construir soluciones eficaces y eficientes basadas en la empresa para los problemas sociales.

---

El emprendimiento social es el uso de las técnicas por parte de empresas de nueva creación (starts-up) y otros emprendedores para desarrollar, financiar y aplicar soluciones a problemas sociales, culturales o medioambientales.

---

El informe del FEM sobre las Escuelas del Futuro: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution, incluye un enfoque en el desarrollo de las habilidades interpersonales y la inteligencia emocional (es decir, la empatía, la cooperación, la negociación, el liderazgo y la conciencia social) a través de experiencias de aprendizaje que tienen una base de emprendimiento social.

---

El interés por el emprendimiento social trasciende el fenómeno de la popularidad y la fascinación de las personas. El emprendimiento social señala el imperativo de impulsar el cambio social, y es esa recompensa potencial, con su beneficio duradero y transformador para la sociedad, lo que distingue a este campo y a sus practicantes.

# Emprendimiento social:

- 1. Anime a cada alumno a identificar su pasión y lo que no soporta
- Cada muchacho tiene una fuerza y un talento que puede aportar para hacer del mundo un lugar mejor. Empodere a los emprendedores sociales compartiendo historias de estudiantes que pasan a la acción, y luego anime a los estudiantes a encontrar su propia pasión.
- Pida a los alumnos que compartan lo que les molesta y les enfada. Dibújalo. Escríbanlo. Háblalo. Pero, por supuesto, ¡compártanlo! Los alumnos de Aaron Maurer crearon mapas de angustia.

# Emprendimiento social

- 2. Ayude a los estudiantes a encontrar su voz y anímelos a llegar a un público más amplio-
- Zak Malamed, fundó Student Voice, en 2012 cuando aún estaba en el instituto. El año anterior, Zak y algunos amigos convergieron en el hashtag #edchat hablando por los estudiantes. Pronto surgió #stuvoice, un chat semanal sobre las opiniones de los estudiantes sobre la educación.
- En 2014 Student Voice se convirtió en una organización sin ánimo de lucro.

- 3. Fomente el intercambio en las redes sociales y empodere a los emprendedores sociales con conocimientos de medios sociales y ciudadanía digital.
- La ciudadanía digital forma parte de cualquier movimiento de emprendimiento social. Escribir es más importante que nunca, pero no se trata del viejo ensayo de cinco párrafos en tercera persona. Los emprendedores sociales tienen que crear llamadas a la acción apasionadas, en primera persona e hipervinculadas.
- Los estudiantes necesitan blogs, sitios web y canales de YouTube, tik-tok e instagram para compartir con el mundo y habilidades de investigación para separar la verdad de la ficción. Las escuelas más avanzadas crean estas plataformas y mantienen conversaciones con los estudiantes sobre la ciudadanía digital.

- 
- 4. Anime a los estudiantes a contar su historia a un público más amplio
  - No todos los estudiantes necesitan un movimiento. Michael sólo quería que otros estudiantes entendieran su autismo. El profesor John Lozano trabajó con Michael para contar su historia en el vídeo My Name is Michael. John dice: "Si contara la historia [sólo a su clase] sólo la verían los de la clase. Así que ahí surgió la idea del vídeo".
  - Ayude a los estudiantes a elaborar y editar el vídeo para contar sus historias.

- 5. Fomentar la generosidad de los estudiantes
- Los estudiantes del Distrito Escolar de Clarkstown se implicaron. ¿Su grito en Facebook? "Toda mujer necesita una voz, especialmente una con tanto que decir". Dirigidos por su profesora, los estudiantes recaudaron más de 5.000 dólares para su compañera Lanie, una estudiante con parálisis cerebral que necesitaba un dispositivo móvil de seguimiento ocular para poder volver a hablar. La profesora trabajó con la madre de la muchacha para crear un botón de donación en Facebook para que los seguidores de Lanie pudieran donar. Como proclamaron los estudiantes, "los vikingos cuidan de los suyos".
- Cuando veas que los estudiantes se unen en torno a una causa, configura plataformas de donación para que puedan contribuir y ayudar a hacerla realidad.

- 6. Conecte a los estudiantes con poderosos modelos de cambio
- El deseo no es suficiente. Los estudiantes necesitan un plan. El corredor olímpico Steve Mesler ayuda a los estudiantes a ponerse en contacto con atletas olímpicos y paralímpicos en formación a través de su programa Classroom Champions. Los estudiantes necesitan orientación práctica sobre la fijación de objetivos, la constancia y la acción para hacer realidad los sueños. "Ellos [los alumnos] han descubierto que los sueños se hacen realidad mediante la perseverancia y la determinación".
- Ayude a los alumnos a crear un plan.

- 
- 7. Integre el emprendimiento social en el currícula
  - Pauline Roberts desarrolló un nuevo curso para alumnos de quinto grado. Titulado Sciracy, el curso centrado en la acción combina ciencia, alfabetización y sostenibilidad. Sus alumnos de Detroit trabajan con empresas para entender sus necesidades y promover prácticas de sostenibilidad ecológicas. Este programa premiado se está ampliando a toda la escuela, ya que integra las normas de estudios sociales y de alfabetización al tiempo que potencia el cambio positivo (y el compromiso).

# Recursos:

- Social Entrepreneurship: 7 Ways to Empower Student Changemakers
- Social Entrepreneurship and Economic Development Unit
- Introduction to the Special Section on Social Entrepreneurship
- Social Business: Alastair Wilson - Social entrepreneurship through action-based learning
- Creativity and Intelligence through Entrepreneurial Learning
- My new book: World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students
- European Learning for Youth in Social Entrepreneurship
- **Creating a Culture of Social Entrepreneurship for Non-Economic Students:** <http://coneeect.eu/Content/Handbook/Frauke%20Godat.pdf>

# Aprender haciendo

Tinkering o making son nuevos nombres para lo siguiente: reunirse para arreglar cosas, hacer cosas nuevas y aprender unos de otros.

---

Las prácticas de fabricación tienen profundas raíces históricas en la actividad humana, en la que las personas construyen, diseñan, arreglan, recrean o perfeccionan objetos diseñados de manera que tengan sentido para ellos y que conecten con ideas de contextos múltiples y variables dentro de sus vidas. Reflejan "los modos de investigación prácticos, físicos y lúdicos promovidos por educadores como John Dewey (1938/2007), Friedrich Froebel (1887), Maria Montessori (1912) y Seymour Papert (1980)".

---

En la última década, los términos makerspace, hackerspace y fablab han aparecido en el horizonte. Estos espacios para fabricar, aprender e interactuar son plataformas de lanzamiento para un futuro en el que personas de todas las edades puedan ser agentes de cambio en lugar de objetos de cambio.

---

Las herramientas inteligentes, la creación rápida de prototipos, la fabricación digital y la tecnología computacional se combinan con el alcance global de Internet para compartir ideas, soluciones a los problemas y los diseños reales de las cosas que puedes hacer tú mismo.

# Multilingüismo, aprendizaje multilingüe y tribus culturales

El multilingüismo refuerza la competencia lingüística y desarrolla la conciencia cultural de las sociedades al permitir a los alumnos establecer comparaciones y aprender de las distintas lenguas. @jralonso3

---

Aprender varios idiomas no sólo supone aumentar la masa cerebral, sino que también mejora la memoria. Los niños bilingües superan a sus homólogos monolingües en todas las condiciones de las pruebas. Las personas que crecen bilingües tienen capacidades mentales más rápidas, más precisas y más robustas... Tienen cerebros que necesitan reconocer, distinguir y analizar los diferentes patrones lingüísticos, las entonaciones, el vocabulario, las reglas gramaticales y las expresiones idiomáticas de las distintas lenguas.

# Recursos:

- Immersion Teaching: Successful Approaches

<https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-immersion-teaching-successful-approaches/2013/10>

- It's English for Opportunity

<https://grapeseed.com/us/learn/?s=grapeseed-methodology>

- Teachers' beliefs about multilingualism and a multilingual pedagogical approach

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14790718.2015.1041960>

# Aprendizaje “auténtico”

El aprendizaje auténtico fomenta la capacidad de aprendizaje de los alumnos: esfera afectiva, psicomotriz y cognitiva, que los prepara para el siglo XXI.

---

El aprendizaje auténtico suele centrarse en problemas complejos del mundo real y en sus soluciones, utilizando ejercicios de juego de rol, actividades basadas en problemas, estudios de casos y participación en comunidades virtuales de práctica. Los entornos de aprendizaje son intrínsecamente multidisciplinares. No se construyen "para enseñar geometría o para enseñar filosofía".

---

Un entorno de aprendizaje es similar a alguna aplicación o disciplina del "mundo real": gestionar una ciudad, construir una casa, pilotar un avión, establecer un presupuesto, resolver un crimen, por ejemplo. Más allá del contenido, el aprendizaje auténtico pone en juego intencionadamente múltiples disciplinas, múltiples perspectivas, formas de trabajar, hábitos mentales y comunidad.

---

El informe del FEM sobre las Escuelas del Futuro: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution, incluye un enfoque específico sobre la necesidad de desarrollar auténticas habilidades digitales, incluyendo la programación, la responsabilidad digital y el uso de la tecnología a través de programas que implican la colaboración directa con la industria tecnológica.

# Experiencias auténticas de aprendizaje:

- Animar a los alumnos a asimilar y conectar conocimientos que no les son familiares
- Exponen a los alumnos a diferentes entornos, actividades y perspectivas
- Aumentan la transferibilidad y la aplicación de los conocimientos teóricos al "mundo real"
- Crean oportunidades para que los alumnos colaboren, elaboren productos casi terminados y practiquen habilidades genéricas (por ejemplo, la resolución de problemas) y profesionales
- Desarrollan la capacidad de ejercer juicios profesionales (en un entorno "seguro") y el compromiso con los conocimientos y principios profesionales.

## Ejemplos:

- Un niño que está aprendiendo las habilidades matemáticas básicas puede utilizar sus conocimientos cuando se le asigna la gestión de un puesto de chuches. Ahora, puede utilizar la resta para devolver el cambio a los clientes y puede practicar. De repente, las matemáticas son algo más que números en una página.
- Los alumnos que estudian geología pueden hacer una excursión para analizar varios sedimentos y hacer un informe sobre su impacto en la tierra.
- Los estudiantes de biología pueden tener la oportunidad de ir a bucear y hacer una presentación sobre los problemas de la sobrepesca.

---

El aprendizaje conectado a contextos del mundo real va a ser una herramienta docente importante. Hay al menos dos formas diferentes de aprendizaje auténtico. La primera es cuando una tarea, una búsqueda o un proyecto están directamente vinculados a un contexto o un reto auténtico. Se ha visto que tales conexiones aumentan el compromiso con cualquier aprendizaje relacionado con la tarea.

---

Una segunda interpretación se aplica a las situaciones en las que un alumno se introduce directamente en diferentes contextos, culturas o circunstancias. Esto puede ser a través de un viaje y el compromiso directo con nuevas comunidades. La autenticidad del aprendizaje en estos contextos puede acelerar el aprecio del alumno por otras culturas, los retos y quizás promover reflexiones más profundas sobre su propia cultura, contexto y circunstancias.

---

# Construcción de una biblioteca en la República Dominica

El plan de estudios se centra en contenidos que se imparten a través de proyectos de colaboración. El viaje de aprendizaje está totalmente dirigido por el estudiante: cada alumno se une a varias clases piloto antes de decidirse por la clase de tecnología que más le atrae. TEKY lanzó el programa Tekid-preneur, diseñado para guiar a los estudiantes en la construcción y el diseño de sus propios sitios web de comercio electrónico, y lanzó el primer curso de realidad virtual de Vietnam para estudiantes de 13 a 18 años.

# Recursos:

- <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI3009.pdf>
- [Sydney Catholic Schools Authentic Learning](#)
- <https://sites.google.com/syd.catholic.edu.au/scs-authentic-learning/home>
- [Defining Authentic Learning by Steve Revington](#)
- <http://authenticlearning.weebly.com/>
- [Authentic Learning Activities: Examples & Concept](#)
- [Authentic Learning Series: 15 Classroom Literacy Ideas for Early Childhood](#)
- <https://www.nwea.org/blog/2013/authentic-learning-classroom-literacy-ideas-early-childhood/>
- [TEKY Academy](#)

# Aprendizaje basado en la pasión

El aprendizaje basado en la pasión significa que las Guías de Aprendizaje ayudan a los alumnos a explorar las pasiones existentes y a descubrir otras nuevas, apoyando proyectos que son creados conjuntamente por los alumnos.

Si no puedes descubrir tu propósito, descubre tu pasión. Porque tu pasión te llevará directamente a tu propósito.

T. D. Jakes

---

¿Cómo podemos, como educadores, proporcionar a los estudiantes un entorno para descubrir quiénes son, ayudarles a desbloquear el aprendizaje basado en la pasión y guiar su viaje de autodescubrimiento al mismo tiempo que enseñamos nuestro plan de estudios obligatorio? La respuesta es más sencilla de lo que se puede imaginar: proporcionar tiempo a los estudiantes para que exploren sus pasiones.

---

Dedicar una parte del tiempo de trabajo a explorar las pasiones no es un concepto nuevo. Hace casi 70 años, 3M animó a sus empleados a dedicar un 15% de su tiempo de trabajo a investigar y crear proyectos innovadores que captaran sus intereses y pasiones. Google hizo algo parecido cuando animó a sus ingenieros a dedicar el 20% de su tiempo a trabajar en algo relacionado con la empresa que les interesara personalmente. Ambas empresas valoraban el espíritu de innovación y la productividad.

Estas metodologías proporcionan la motivación y el impulso utilizando diferentes enfoques. Se puede captar la atención de un alumno si se ensucia las manos (aprendizaje basado en la indagación); si tiene interacciones de aprendizaje con otros alumnos (aprendizaje basado en proyectos) o si tiene que realizar una tarea específica (aprendizaje basado en problemas). Todos estos métodos son formas de mantener vivo el rescoldo de la pasión por el aprendizaje. El amor por el aprendizaje es una habilidad clave para el siglo XXI.

## Algunas ideas:

- 1) Comparte tus propias pasiones con tus alumnos. La pasión es contagiosa. No es probable que despiertes el entusiasmo por aprender en tus alumnos si tú no estás implicado. Dedica tiempo a compartir lo que te apasiona de un tema concreto.
- 2) Disfruta de tus propias pasiones cuando estés fuera del aula. Sea cual sea tu afición personal -el yoga, la cocina, la música o la jardinería-, asegúrate de dedicarle tiempo. La energía que pongas en algo que te guste fuera del aula se reflejará en tus clases.
- 3) Deje que los alumnos compartan sus pasiones. Es importante dejar que persigan sus propias pasiones individualmente, pero es igualmente importante dejar que compartan sus pasiones con los demás. En ausencia de juicios críticos, el acto de compartir algo que les satisface personalmente aumenta su entusiasmo por ello y les motiva a seguir compartiéndolo.

# Algunas ideas:

4. Presenta a los alumnos recursos que les ayuden a ejercitar sus pasiones. Si un alumno parece especialmente interesado en el arte, pídele que te vea después de la clase y preséntale una lista de recursos -libros, webs de galerías, lecciones virtuales, etc.- que podría explorar en casa.
5. Ayuda a los alumnos a encontrar a otros que compartan su misma pasión. Una cosa es compartir tu pasión con un compañero de clase mínimamente interesado, pero es algo totalmente diferente -y enormemente poderoso- compartirla con alguien que corresponde a ese interés. No sólo confirma que tu pasión es valorada, sino que confirma que tú, como persona, eres valorado. Se trata de una táctica especialmente útil en un centro de enseñanza media, donde, para los alumnos, encajar puede ser una prioridad aún mayor que el aprendizaje.
6. Conecta las pasiones de los alumnos con escenarios del mundo real. Mientras los alumnos se preparan para la competición de robótica de su clase, muéstrales vídeos de proyectos de ingeniería de universidades e institutos de todo el mundo. Destaca la importancia en la vida real de las máquinas que se construyen para ayudar a las personas, ya sea en situaciones médicas de riesgo o en la cocina de casa.

## Algunas ideas:

- 7) Quita la utilidad de la foto. Aunque destacar el valor práctico de la pasión de un estudiante puede ser todo lo que se necesita para mantener su interés a largo plazo, a veces es mejor dejar que la pasión florezca dentro del estudiante de forma orgánica, sin mucha influencia externa. Usa tu mejor criterio para decidir qué tipo de apoyo necesita cada estudiante y cuándo.
- 8) Confía en que el trabajo duro es una consecuencia natural de la pasión. Es cierto que los estudiantes pueden distraerse y dejarse llevar por sus pasiones, y a veces es totalmente apropiado redirigirlos a la lección que tienes entre manos, pero ten fe en que "cuando los estudiantes están motivados para aprender, adquieren de forma natural las habilidades que necesitan para hacer el trabajo."
- 9) Valora todas las pasiones por igual. Intenta no dejar que ningún prejuicio se cuele en el panorama cuando se trata de las pasiones de tus estudiantes. Aunque albergues un aprecio secreto por el alumno que se dedica a leer a Shakespeare, anima también al que trae una guía de pesca a clase.

# Algunas ideas:

- 10) Deja que los alumnos tomen el control. Cuando sienten que tienen el control de su propio aprendizaje, lo valoran el doble. Deja que los alumnos diseñen su propio horario -con periodos dedicados a los videojuegos y al baloncesto, si quieren- y ve qué intereses puedes identificar e incorporar a tus lecciones.
- 11) Aprende a reconocer la pasión en las obsesiones momentáneas. Algunos estudiantes pueden parecer interesados en cualquier cosa y en todo, revoloteando de un tema a otro. Aunque el interés por algo es sin duda mejor que el interés por nada, fíjese en los patrones que puede reconocer a lo largo del tiempo. ¿Los intereses son todos de naturaleza visual? ¿Intenta simplemente ser diferente, buscando lo opuesto a cualquier tema que sea de interés para el resto de la clase? Lo más probable es que haya una constante en su inconsistencia.
- 12) Conoce las pasiones del alumno a través de sus padres y amigos. A algunos alumnos les cuesta abrirse y revelar sus pasiones en clase. Averigua qué puedes aprender de los padres, amigos y antiguos profesores sobre los intereses personales de un estudiante.

# Algunas ideas:

- 13) Rodea a tus alumnos de gente apasionada. Llama a oradores invitados y muestra a tu clase vídeos de personas que hacen lo que les gusta. Incluso si un alumno no está especialmente interesado en el tema, apreciará el entusiasmo y verá que está bien expresarlo abiertamente.
- 14) Permite que las pasiones de los alumnos se desarrollen y cambien. Cuando tu estudiante estrella de matemáticas decida cursar francés en lugar de participar en la Olimpiada de Matemáticas, apóyala hasta el final. Expresa tu fe en su valor como persona, no sólo como matemática con talento.
- 15) Ayuda a conectar a los estudiantes con un nuevo tema a través de una pasión existente. Sé proactivo cuando se trata de los intereses de los estudiantes. Esto puede significar hablar con el profesor de arte de su estudiante de matemáticas cuando ese estudiante se dedica a hacer garabatos durante todo el período en álgebra, en lugar de anunciar que el arte no tiene lugar en el aula de matemáticas. Busca cómo utilizar las pasiones individuales de tus alumnos para transmitirles tu propia asignatura.

## Algunas ideas:

- 16) Muestra a los alumnos cómo el aprendizaje de temas aparentemente no relacionados puede ayudarles a aprender más sobre su pasión. No hay que subestimar el poder del aprendizaje interdisciplinar. La mejor manera de ayudar a reforzar la pasión de un estudiante es mostrarle que puede aplicarse y enriquecerse con múltiples asignaturas. Esto no sólo le ayudará a confirmar la importancia de su pasión, sino que le demostrará que las materias que antes le eran desconocidas y poco interesantes realmente tienen valor.
- 17) Reserva tiempo para que florezcan las pasiones. Cuando el estricto cumplimiento de los horarios hace prácticamente imposible reservar tiempo para algo extra, es comprensible que las pasiones pasen a menudo desapercibidas en el aula. Sólo hay que recordar qué es lo más importante para ti cuando se trata de cada alumno, y ceñirse a ello.
- 18) Ayuda a los alumnos a crear algo. Una pasión no practicada es mejor que ninguna pasión, pero una pasión que da resultados hace que el alumno se sienta seguro, realizado e inteligente.

# Algunas ideas:

- 19) Incorpora los estándares al aprendizaje basado en la pasión. Una forma de cubrir todas tus responsabilidades es incorporar los estándares de evaluación al aprendizaje basado en la pasión, o viceversa. Esta táctica merece un artículo entero, pero basta con decir que se puede hacer.
- 20) Siéntete cómodo con la palabra "pasión". Prepárate para hablar abiertamente de la pasión con los alumnos, los padres y otros profesores. Prepárate para definirla, defender su lugar en el aula y ayudar a los demás a desechar todas las connotaciones negativas de abandono egoísta y temerario.
- 21) Déjate inspirar por otros educadores apasionados. Ve las charlas TED, habla con otros educadores sobre el lugar que ocupa la pasión en el aula, únete a un foro en línea para discutir técnicas y compartir historias.
- 22) Comprende lo que significa la pasión para los alumnos de distintas edades. Para los alumnos más jóvenes, apunta a lo ancho; para los mayores, apunta a lo profundo.

# Algunas ideas:

23. Comprende lo que significa la pasión para estudiantes con diferentes antecedentes. Mientras que a algunos estudiantes no les cuesta entender qué es la pasión, otros pueden sentirse incómodos con el concepto. Algunos estudiantes pueden haber sido criados por padres apasionados y otros pueden haber sido desalentados para hacer mucha auto-reflexión.
24. Comprende de dónde vienen las pasiones. Para algunos estudiantes, la pasión puede ser una forma de esconderse de los acontecimientos negativos en casa o en la escuela. Para otros, puede ser una forma de conectar con un amigo o de complacer a un padre. Venga de donde venga el interés, entender sus orígenes te ayudará a dirigir su crecimiento.
25. Conecta las pasiones con la inteligencia, no con el talento. Cuando un alumno pinta una acuarela excepcional para la exposición anual de arte, no sólo le hagas sentir que tiene talento técnico; hazle sentir que es inteligente. Diga: "Tienes un buen ojo para los detalles" o "¡Realmente sabes pintar!" Esto hace que el alumno sienta que la habilidad está bajo su control, algo que se ha ganado por su inteligencia, no por un don. Es una confianza que se llevará consigo a otras materias.

# Recursos:

- [25 Ways to Institute Passion-Based Learning in the Classroom](#)
- <https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/25-ways-to-institute-passion-based-learning-in-the-classroom/>
- [Why "20% Time" Is Good for Schools](#)
- [5 Ways of Bringing Student Passions to Student Learning](#)
- [Why You Should Start a Passion Project](#)

# Aprendizaje profundo

En un contexto educativo o empresarial, llevar a cabo una forma de aprendizaje profundo significa realizar un análisis exhaustivo de un tema o problema.

El "aprendizaje profundo" es un término que describe un conjunto de resultados educativos de los estudiantes que incluyen la adquisición de sólidos contenidos académicos básicos, habilidades de pensamiento de orden superior y disposiciones de aprendizaje. Se asocia a un movimiento creciente en EE.UU. que hace especial hincapié en la capacidad de aplicar los conocimientos a las circunstancias del mundo real y de resolver problemas novedosos.

---

El aprendizaje profundo se basa en la premisa de que la naturaleza del trabajo, la vida cívica y la vida cotidiana está cambiando y, por tanto, requiere cada vez más que la educación formal proporcione a los jóvenes el dominio de habilidades como el razonamiento analítico, la resolución de problemas complejos y el trabajo en equipo.

---

Existen estrategias asociadas al aprendizaje profundo, en gran parte relacionadas con la capacidad de profundizar en un tema y con la velocidad. En un contexto de aprendizaje profundo, las mismas estrategias y procesos pueden permitir al alumno adentrarse en un tema con una mayor capacidad para comprender las conexiones, el contexto y, si se trata de un reto, las posibles soluciones.

# Inmersión profunda - Un proceso en cinco pasos

- Comprender el mercado/cliente/tecnología y las limitaciones (análisis DAFO interno y externo)
- Observar a personas reales en situaciones reales.
- Visualizar conceptos nuevos para el mundo y destinatarios finales.
- Evaluar y perfeccionar los prototipos.
- Implementar el nuevo concepto para su difusión o comercialización.

# Un proceso típico de Deep Dive

- Creación de Hot Teams para trabajar en las oportunidades/problemas (estos equipos trabajan el proceso de principio a fin)
- Lluvia de ideas y opciones en el contexto de las necesidades del destinatario final
- Creación rápida de prototipos de posibles soluciones
- Observación y escucha de los clientes (internos y externos)
- Pensar en los productos en términos de verbos, en lugar de sustantivos

# Equipos de trabajo en un proceso de inmersión profunda

- Crear equipos para llevar a cabo el proceso de principio a fin
- Equipos con nombre: tener un nombre crea identidad
- Multidisciplinarios - se trata de colaboración y participación
- El líder del grupo se asigna en función de sus habilidades para trabajar con grupos - El liderazgo es la piedra angular del éxito en este contexto

# Técnica eficaz de brainstorming

- Aclarar el enfoque del evento
- Reglas lúdicas - se trata de permitir - no de incapacitar
  - Una conversación cada vez
  - Centrarse en la tarea
  - Fomentar las ideas locas
  - Apuesta por la cantidad
  - Sea visual
  - No juzgue a los demás
  - Aproveche las ideas de los demás
  - Numerar las ideas: permite indexarlas más tarde
- Construye y salta. Quedarse en un tema limita las ideas
- El espacio recuerda: lo que ha sucedido en él, desde que se construyó
- Estira los músculos mentales - desafío - sal de la caja
- Haz actividad física - sigue moviéndote

# Seis formas de reconducir una sesión de brainstorming

Producir nuevas y buenas ideas, incluso en un entorno ideal, es un trabajo duro.

- Deja que el jefe de grupo dirija/hable primero
- Da a todos un turno y un tiempo similar
- Pregunte a los expertos: son los que mejor saben
- Sal del aula- si necesita un entorno creativo...
- No hagas tonterías: mantén la calma y la claridad.
- Anota todo, podría perderse algo importante

La Fundación William y Flore Hewlett introdujo en 2010 el término "aprendizaje en profundidad" para referirse a un conjunto de resultados educativos. Consta de seis competencias básicas :

- Dominio de contenidos académicos rigurosos.
- Desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas.
- Capacidad de trabajar en colaboración.
- Comunicación oral y escrita eficaz.
- Aprender a aprender.
- Desarrollar y mantener una mentalidad académica.

---

# Recursos:

- What is the IDEO Deep-Dive™ Brainstorming technique?
- The Institute For Research In Schools

# Pensamiento de diseño

El pensamiento de diseño es un enfoque de la innovación centrado en el ser humano que puede utilizarse en muchas situaciones, como proyectos y retos, y en el que todos los implicados son aprendices.

---

Design Thinking para educadores es...

Un proceso creativo que ayuda a diseñar soluciones significativas en el aula, en su escuela y en su comunidad. El Design Thinking se basa en la confianza en que todo el mundo puede formar parte de la creación de un futuro más deseable, y un proceso para pasar a la acción cuando se enfrenta a un reto difícil.

---

# Cinco etapas del design thinking:

1. Empatizar: investigar las necesidades de los usuarios.
2. Definir: exponer las necesidades y los problemas de los usuarios.
3. Idear: desafiar las suposiciones y crear ideas.
4. Prototipar: empezar a crear soluciones.
5. Probar: poner a prueba las soluciones.

# Recursos:

1. [The Art of Innovation](#), by Tom Kelley. A good starting point if you're new to modern design thinking.
2. [Change by Design](#), Tim Brown, CEO of IDEO, as well as his [TED Talk](#) on the subject.
3. [Design Thinking for Educators](#), from [IDEO](#), is similar in form and content to the Bootcamp Bootleg (see below), but offers language and activities specific to K-12 educators.
4. IDEO: [Design Thinking For Educators toolkit](#).
5. [HCD \[Human-Centered Design\] Connect](#), also from [IDEO](#). This resource was designed for NGOs and social enterprises that work with impoverished communities but includes methods relevant to education as well. The free kit walks users through the human-centered design process and supports them in activities such as building listening skills, running workshops, and implementing ideas.
6. [IDEO's Design Thinking for Educators website](#) (includes a PDF toolkit for teachers).
7. [dt4e blog](#) from Riverdale Country School & IDEO.
8. [Lucy Kimbell's](#) comprehensive academic overview of design thinking's history. A fellow at the Saad School of Business, Oxford University, Kimbell has archived many of her publications on her [website](#).
9. [d.school virtual crash course](#), Stanford's first stab at delivering the d.school experience at a distance.
10. [The Bootcamp Bootleg](#), the d.school's compilation of materials used in the [Design Thinking Bootcamp](#) class.

# Recursos:

11. [The d.school's wallet project](#). This takes 1 hour to run, and the d.school even provides a facilitator's guide.
12. The [d.school's k12 wiki](#). These projects are mostly geared towards k12 teachers, but many would absolutely be appropriate for adults.
13. [Design Thinking Mix Tapes](#): The Design Thinking Mix Tapes are a resource from the Stanford d.school to help with the application of design thinking to real-life challenges. There are three PDFs that lead you through the different phases of the process. Each PDF will guide you through half a day of design thinking work.
14. ["Taking Design Thinking to School"](#) (PDF), project report from Stanford.
15. [Make Space](#), by Scott Doorley and Scott Witthoft. This is the d.school's first book. If you've ever seen pictures of the d.school and wanted to know how you can make those whiteboards, where you can get those chairs, or just what you should be thinking about as you build out your offices, pick up a copy of this book.
16. [The Third Teacher](#). Like Make Space, this is a practical manual, but it's less focused on interior setup and more on educational spaces in general.
17. [Rapid Viz](#), by Kurt Hanks and Larry Belliston. Here's how to draw, fast and loose. Expressing your ideas visually is closely allied with rapid prototyping.
18. [100 Things Every Designer Should Know About People](#), by Susan Weinschenk. This book compiles those psychology and behavior tidbits you've heard and written down because they seem like they might be relevant for some design, somewhere. Flip through it at a decision time in a project and let behavioral science and neuroscience guide you in the right direction.
19. [Storyviz.com](#) corresponds to the popular d.school class Storytelling and Visual Communication.
20. [The kerning game](#) is a quick and simple way to help you notice letter shapes. Try it out even if you have no idea what kerning is.

# Aprendizaje móvil

El aprendizaje móvil describe la capacidad de distribuir el aprendizaje a través de dispositivos online y móviles en cualquier momento y lugar.

---

El aprendizaje mixto “Blended learning” describe el aprendizaje que combina metodologías presenciales con componentes en línea. El movimiento del "flipped learning" surgió a partir del aprendizaje móvil, introduciendo la noción de que el alumno podía preaprender un tema antes de una clase programada y utilizar el tiempo de clase para aplicar el aprendizaje de diferentes maneras.

---

El informe del FEM sobre Las escuelas del futuro: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution, incluye un enfoque específico sobre la importancia del aprendizaje accesible e inclusivo. Destaca que el aprendizaje móvil puede proporcionar sistemas en los que todos tengan acceso al aprendizaje.

---

En menos de una década, la tecnología móvil se ha extendido a los rincones más alejados del planeta. De los 7.760 millones de personas que se calcula que hay en la Tierra, 6.700 millones tienen ahora acceso a un teléfono móvil. África, que tenía una tasa de penetración de la telefonía móvil de sólo el 5% en los años 90, es ahora el segundo mercado de telefonía móvil más grande y de más rápido crecimiento en el mundo, con una tasa de penetración de más del 60% y subiendo.

Desde el punto de vista histórico, el potencial del aprendizaje por móvil está aún en sus inicios.

# Recursos:

El aprendizaje en línea en la enseñanza secundaria superior: práctica, pedagogía y posibilidades

- La innovación de las TIC transforma el corazón del aula

[https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife\\_August2021/Pdf/harris029.pdf](https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/harris029.pdf)

- Educación en línea, semipresencial y a distancia en las escuelas

<https://styluspub.presswarehouse.com/browse/book/9781620361641/Online-Blended-and-Distance-Education-in-Schools>

- Wiki Flipped classroom

[https://en.wikipedia.org/wiki/Flipped\\_classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Flipped_classroom)

- Wiki Blended learning

# Aprendizaje basado en la aventura

La capacidad de desarrollar habilidades de buen juicio, liderazgo y comunicación interpersonal puede mejorarse a través del aprendizaje basado en la aventura.

---

Para los adolescentes, la noción de aprendizaje basado en la aventura puede ser estimulante. Puede ponerse de manifiesto en una aventura física (desafíos de aprendizaje al aire libre), aventuras culturales (experimentando otras culturas para una conciencia y empatía más profundas), aventuras socioeconómicas (desarrollando empatía por diferentes contextos y desafíos) - cualquier viaje de aprendizaje dentro del marco de la aventura.

---

**Alumno objetivo:** Participantes directos, seguidores en línea, educadores y expertos de campo.

**Enfoque pedagógico:** Experimental y basado en el lugar. Varía en función del programa. A veces incluye un plan de estudios estructurado y un tiempo de reflexión integrado; otras veces adopta un enfoque en el que "las montañas hablan por sí mismas". Suele incluir elementos de asunción de riesgos, resolución de problemas directamente relacionados con la experiencia de aventura, y crecimiento y desarrollo psicológico individual.

**Multidisciplinario y sincronizado** con un plan de estudios prediseñado que se alinea con las experiencias de campo. La interacción, la reflexión y la puesta en común de los alumnos desempeñan un papel fundamental. Los alumnos interactúan no sólo entre ellos y con un profesor de la clase, sino también con los aventureros y con expertos en la materia. Suele incluir elementos de asunción de riesgos, resolución de problemas tanto relacionados con la experiencia de aventura como con cuestiones más amplias del mundo real, y crecimiento y desarrollo intelectual/creativo/social.

**Uso de la tecnología** Amplio. Abarca no sólo las herramientas de campo como el GPS, sino también las que permiten compartir, reflexionar e interactuar en línea.

---

**Tamaño del grupo** El grupo de participantes directos suele ser pequeño (menos de 10), pero los seguidores en línea se cuentan por millones en los programas más populares.

**Papel de la aventura** La aventura sirve como factor clave de compromiso en la experiencia de aprendizaje.

**Resultados de aprendizaje deseados** Mejora de las habilidades de liderazgo, el autoconcepto, la comprensión intelectual, la personalidad, las habilidades interpersonales y la capacidad de aventura. Aumento de la conciencia, la comprensión, la empatía, las habilidades de pensamiento crítico y creativo, las habilidades de colaboración, las habilidades tecnológicas y la participación activa en la resolución de problemas del mundo real.

# Recursos:

- [http://www.susted.com/wordpress/content/teaching-sustainability-through-adventure\\_2013\\_06/](http://www.susted.com/wordpress/content/teaching-sustainability-through-adventure_2013_06/)

# Aprendizaje en prácticas

En un mundo laboral cambiante, el aprendizaje en prácticas es una excelente manera de que los alumnos adquieran experiencia en el mundo real en el campo que desean.

---

Las prácticas múltiples serían de máximo provecho. El objetivo sería crear prácticas de larga duración en las que el alumno llegue a comprender realmente.

Los empresarios quieren ver cada vez más experiencia en los graduados que contratan y ven los programas de prácticas como la mejor vía para contratar a candidatos de nivel inicial.

---

Para el alumno, el aprendizaje en prácticas le permite poner a prueba su plan de carrera mientras adquiere una valiosa comprensión del contexto laboral o profesional. Las prácticas son en sí mismas un medio para aumentar las habilidades, la confianza, la motivación y los hábitos de trabajo. También pueden introducir al alumno en el mundo de las redes.

# Beneficios de las prácticas:

- Experiencia en el mundo real con menos presión

Te ayudan a aprender más sobre la carrera que estás siguiendo. Piénsalo así: las prácticas son una forma de probar posibles trabajos y explorar diferentes mercados laborales. Pero el compromiso es corto.

- Red de contactos

Tienes más posibilidades de conseguir un trabajo a tiempo completo conociendo a alguien o haciendo que tu nombre se transmita, que solicitando un trabajo al azar por Internet. Las prácticas te dan la oportunidad de establecer una red de contactos y de aumentar tus conocimientos mediante la asistencia a reuniones y eventos.

## Beneficios de las prácticas:

- Al reunirte con profesionales, consigues nuevas conexiones y aprendes a comunicarte en un entorno profesional.

La creación de redes también te ayuda a conseguir referencias y a encontrar nuevas oportunidades de trabajo. Las prácticas pueden incluso proporcionarte un mentor profesional del que aprender cuando termines los estudios y empieces una carrera más adelante.

- Construir el currículum

Sin un currículum sólido, te resultará más difícil que te tengan en cuenta para un puesto. Cuando aparezca algo bueno, querrás estar preparado para dar lo mejor de ti.

## Beneficios de las prácticas:

- Las prácticas son la clave. Te permiten adquirir experiencia como estudiante o recién graduado. Es más probable que los empresarios contraten a alguien con prácticas y experiencia laboral que a alguien con un currículum genérico, sin ninguna experiencia real.

Piénsalo así: algo es mejor que nada. Incluso unas prácticas no remuneradas te dan la experiencia que buscas.

- Gestión del tiempo

Los empresarios quieren saber que no están malgastando su dinero en contratar a alguien que se pasa el día sentado en su teléfono. Sí, eso es un problema real.

## Beneficios de las prácticas:

- Si puedes demostrar a tu futuro empleador que gestionas bien el tiempo, tendrás una ventaja sobre la competencia. Como becario, te convertirás en un maestro de la gestión del tiempo.
- Cuando se trabaja en un entorno profesional de ritmo rápido, cada minuto cuenta. La gestión del tiempo es importante en cualquier circunstancia, tanto si se trata de asistir a reuniones como de terminar las tareas en los plazos previstos, hacer llamadas telefónicas o echar una mano en lo que sea.

## Beneficios de las prácticas:

- Aprovecha tu experiencia de prácticas para dominar una habilidad que puedas vender en futuras entrevistas.
- Las prácticas te proporcionan los bloques de construcción que necesitas para tu futuro. Las prácticas ayudan a sentar las bases de tu carrera. Elige tus prácticas teniendo en cuenta tus intereses y perspectivas profesionales. Solicita lo que te entusiasma o un puesto de prácticas que creas que te dará experiencia en una empresa en la que te gustaría trabajar algún día.

# Objetivos:

- 1. Dominar las habilidades técnicas
- Adquirir conocimientos prácticos de manejo de datos basados en procesadores de texto, hojas de cálculo, fórmulas y técnicas básicas de modelado.
- Aprender a hacer presentaciones, desde el guión gráfico hasta el diseño, la redacción y el ensayo. Son habilidades de comunicación esenciales que no se suelen enseñar en la escuela.
- Aprender a realizar informes utilizando las capacidades de búsqueda avanzada de Google, así como herramientas de búsqueda específicas de los medios de comunicación y diversas fuentes de datos. El acceso a buenos datos es esencial para cualquier proyecto de investigación y un becario se equipará con valiosas habilidades que pueden aplicarse a cualquier ocupación relacionada con la alta tecnología.

# Objetivos:

- 1. Dominar las habilidades técnicas
- Aprender a evaluar el tráfico web con Google Analytics o herramientas de análisis web similares, y a realizar investigaciones de palabras clave para SEO y SEM. El marketing está tan dominado por los datos hoy en día que aprender los entresijos de la analítica web es un paso esencial para cualquiera que quiera entender cómo algunos sitios web tienen tanto éxito y otros no.

## Objetivos:

- 2. Obtener conocimientos básicos esenciales (ej. fondos de inversión)
- Se recomienda que los becarios se equipen con un conocimiento sustancial de los mercados financieros, la economía corporativa y las tendencias tecnológicas.
- Aprenda cómo funciona el capital riesgo: las diferentes funciones del personal de una empresa de capital riesgo, las funciones de los diferentes equipos, el funcionamiento de las empresas y los factores de éxito. Se trata de una valiosa experiencia que sólo puede adquirirse desde dentro de una empresa.

# Objetivos:

- 3. Perfeccionar las habilidades interpersonales (Soft Skills)
- Perfeccionar la capacidad de conectar con la gente y generar confianza. Las conexiones personales, la confianza y las primeras impresiones son factores muy importantes. También el conocimiento de las tecnologías y las innovaciones.
- Aprender a comunicarse con empresarios, clientes y otros participantes de los ecosistemas de las empresas tecnológicas. Los becarios tienen que captar la cultura corporativa de la empresa.

## Objetivos:

- 4. Construir una red de contactos
- Establecer relaciones con personas que puedan servir de asesores o mentores.
- Ampliar la red para incluir a otros estudiantes con ideas afines.
- Crear una red de posibles fundadores y especialistas técnicos.

---

# Recursos:

- Internship Student Handbook

[https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife\\_August2021/Pdf/Student%20Internship%20Handbook%20-%202014.pdf](https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/Student%20Internship%20Handbook%20-%202014.pdf)

# Aprendizaje en campamentos de entrenamiento

El aprendizaje en campamentos de entrenamiento ayuda a las personas que tienen dificultades en otros entornos escolares a aprender más rápidamente o a adquirir una habilidad específica en poco tiempo.

---

El aprendizaje de campo de entrenamiento se utiliza para describir una actividad muy centrada, intensiva y con resultados de aprendizaje específicos. Puede referirse a experiencias de aprendizaje mental, intelectual o físico.

---

Un "campamento de entrenamiento" tiene un marco de tiempo condensado e intensivo en el que el enfoque es únicamente en un tema, o puede referirse a un programa secuenciado durante varias semanas, pero en el que el enfoque es igualmente muy intenso y está dirigido al desarrollo de una habilidad o comprensión específica. De este modo, también se ha utilizado para describir los talleres intensivos.

---

En todos los casos, dejas lo que estás haciendo, viajas a un lugar, te rodeas de profesores y alumnos y profundizas en el tema. La ventaja de aprender de esta manera es evidente. Se necesitan horas para entrar en el flujo creativo. La práctica deliberada -que es una forma estructurada de aprender algo- requiere una atención sostenida. En una cultura siempre activa y distraída, el raro acto de inmersión profunda puede producir conocimientos diferenciados.

---

La educación formal es el modelo opuesto al campamento de entrenamiento. Se estudian muchos temas diferentes a la vez: es un acto de equilibrio constante. Como señaló una vez David Brooks, para ser un estudiante de excelencia hay que entrenarse para no dejarse interesar demasiado por una cosa o sumergirse en ella.

# Ejemplos:

- [Arduino Bootcamp: Learning Through Projects](https://www.udemy.com/course/arduino-bootcamp/)

<https://www.udemy.com/course/arduino-bootcamp/>

- [7 tips for better bootcamp learning](https://medium.com/northcoders/7-tips-for-better-bootcamp-learning-1bd9136221d3)

<https://medium.com/northcoders/7-tips-for-better-bootcamp-learning-1bd9136221d3>

- [Media Bootcamp](https://mediabootcamp.com.au/)

<https://mediabootcamp.com.au/>

# Recursos:

- [Wiki Fitness boot camp](https://en.wikipedia.org/wiki/Fitness_boot_camp)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Fitness\\_boot\\_camp](https://en.wikipedia.org/wiki/Fitness_boot_camp)

- [Bootcamp Model of Learning](https://casnocha.com/2012/08/bootcamp-model-of-learning.html)

<https://casnocha.com/2012/08/bootcamp-model-of-learning.html>

- [What's Right For You: Bootcamp or Self-Learning?](https://www.codementor.io/learn-programming/whats-right-bootcamp-self-learning)

- <https://www.codementor.io/learn-programming/whats-right-bootcamp-self-learning>

# Aprendizaje ágil

Una versión modificada del aprendizaje ágil es útil como objetivo de desarrollo en equipo, así como para los alumnos que trabajan en el desarrollo de productos como individuos.

---

Ágil tiene que ver con la innovación. Se trata de hacer frente a la incertidumbre mediante un trabajo incremental realizado por equipos autoorganizados y motivados, capaces de adaptarse y responder al cambio. En las actuales economías digitales, que crecen a un ritmo vertiginoso, navegar por la incertidumbre es esencial para sobrevivir. Steve Denning escribe en Forbes que "Agile permite a las empresas prosperar en un mundo cada vez más volátil, incierto, complejo y ambiguo".

---

Un principio clave de Ágil es trabajar en el "desarrollo incremental del objetivo, terminado frecuentemente en semanas, en lugar de meses". En otras palabras, es mejor hacer varios sprints que un solo maratón. Trabajar en incrementos de desarrollo cortos permite un bucle de retroalimentación más corto, lo que facilita la adaptación y la respuesta al cambio. El final de cada proyecto es una oportunidad para reflexionar sobre lo sucedido, obtener aprendizaje, identificar mejoras, adaptarse y cambiar de rumbo. En entornos de gran incertidumbre (que son, por tanto, imprevisibles) los bucles de retroalimentación largos pueden ser una receta para el desastre.

---

La educación es un campo que tradicionalmente tiene bucles de retroalimentación muy largos, siendo los trimestres, semestres o cursos la unidad de tiempo preferida para lograr resultados de aprendizaje.

Un Sprint de Aprendizaje es un esfuerzo limitado (de 2 a 3 semanas) en el que los estudiantes se comprometen a lograr ciertos resultados de aprendizaje. Cada Sprint comienza con una Reunión de Planificación, donde los estudiantes planifican el esfuerzo requerido durante las siguientes semanas. Cada Sprint termina con una Retrospectiva, en la que los estudiantes reflexionan sobre el trabajo realizado, identifican las lecciones y determinan las áreas de mejora.

---

El aprendizaje ágil se basa en dar pasos incrementales, en la revisión constante y en el uso de un proceso de diseño iterativo, en el que se produce la prueba y el error, el aprendizaje y la práctica. Las guías de aprendizaje apoyan el aprendizaje en el proceso y fomentan la repetición de iteraciones. En un entorno de aprendizaje ágil, los participantes adquieren nuevas competencias directamente relacionadas con su contexto laboral.

---

El aprendizaje ágil en el sentido más técnico se refiere al uso de un método como "Scrum", que es un marco iterativo orientado a la competencia para gestionar el desarrollo de productos. A menudo, un equipo de desarrollo trabaja para alcanzar un objetivo común, en un entorno de estrecha colaboración y comunicación frecuente.

# Elementos clave del aprendizaje ágil:

- Equipos de compañeros con objetivos de desarrollo similares y con un amplio espectro de antecedentes.
- Tutores (internos / externos) para apoyar el proceso de aprendizaje
- Partes interesadas del centro (dirección, departamento, etc.).
- Objetivos de aprendizaje que se desglosan dentro del equipo en metas personales de aprendizaje
- Trabajar en tareas del contexto de trabajo real
- Sprints para alcanzar submetas / hitos. Los tutores guiarán de cerca este proceso.

## Escala de valores:

- Se prefiere la práctica a la teoría.
- Se prefiere la elección y la capacidad de acción del alumno a la limitación y el control de los alumnos.
- Se prefiere el aprendizaje y la aplicación de habilidades a la adquisición de datos.
- Se prefiere la colaboración a la competencia.
- Se prefiere el aprendizaje personalizado a la estandarización de una talla única,.
- Se prefiere el aprendizaje co-construido al aprendizaje dirigido por el profesor.

# Principios fundamentales del aprendizaje ágil:

- Las personas y las interacciones por encima de los procesos y las herramientas.
- El aprendizaje significativo por encima de la medición de las cosas.
- La colaboración de las partes interesadas por encima de la negociación compleja.
- La respuesta al cambio por encima del seguimiento de un plan.

---

Hay tres preguntas que hay que hacerse y responder en una revisión diaria:

- ¿Qué logré ayer?
- ¿Qué voy a hacer hoy?
- ¿Qué obstáculos impiden mi progreso?

# Ejemplos:

- [The Agile Classroom: Embracing an Agile Mindset In Education](https://medium.com/laboratoria/the-agile-classroom-embracing-an-agile-mindset-in-education-ae0f19e801f3)

<https://medium.com/laboratoria/the-agile-classroom-embracing-an-agile-mindset-in-education-ae0f19e801f3>

- [Agile Project-Based Teaching and Learning](https://www.slideshare.net/dmonett/agile-projectbased-teaching-and-learning)

<https://www.slideshare.net/dmonett/agile-projectbased-teaching-and-learning>

- [Agile Classrooms learning reinvigorated](https://agileclassrooms.com/)

<https://agileclassrooms.com/>

# Recursos:

- [Agile Based Learning: What Is It and How Can It Change Education?](#)

- [Agile Manifesto for Teaching and Learning](#)

- [Wiki Scrum \(software development\)](#)

- Agile and Scrum in Education:

<http://www.bearpathconsulting.com/Main/AgileAndScrumInEducation>

# Aprendizaje basado en la investigación

Las técnicas de aprendizaje basadas en la investigación permiten a los alumnos desarrollar sus habilidades de interpretación, análisis y aplicación.

---

La investigación se considera un tema que sustenta la enseñanza a diversos niveles. Además de incorporar los resultados de la investigación en los planes de estudio, incluye el desarrollo de la conciencia de los estudiantes sobre los procesos y métodos de investigación, y la creación de una cultura inclusiva de la investigación con la participación del personal y los estudiantes.

---

Con la creencia en la importancia de los contextos auténticos para el aprendizaje, se anima a los alumnos autodirigidos a aprovechar, en la medida de lo posible, cualquier oportunidad de participar en la investigación, sea cual sea el área de conocimiento pertinente.

---

A los alumnos que funcionan mejor por libre se les anima a desarrollar datos basados en la investigación de problemas o desafíos. La intención es desarrollar tanto la mentalidad de investigación como las habilidades de investigación.

---

Participar en la ciencia real inspira a los jóvenes y genera un mejor desarrollo profesional para los profesores.

Gracias a una tecnología cada vez más potente, los escolares de hoy pueden acceder a datos de investigación, colaborar con científicos de todo el mundo, procesar la información a gran velocidad y desarrollar ideas experimentales innovadoras.

---

Los estudiantes pueden poner un experimento en el espacio y contribuir al descubrimiento científico.

Cuando los alumnos participan en la investigación, el número de los que estudian ciencias en la universidad y de los que se dedican a la ciencia y la ingeniería es mayor.

# Ejemplos:

- [https://researchinschools.org/wp-content/uploads/2022/09/Impact-Report-AW-RGB-26\\_10\\_22-1.pdf](https://researchinschools.org/wp-content/uploads/2022/09/Impact-Report-AW-RGB-26_10_22-1.pdf)

# Aprendizaje con tecnología de espacios abiertos

La tecnología de espacios abiertos es una herramienta metodológica que permite a grupos autoorganizados de todos los tamaños abordar cuestiones complejas en un periodo de tiempo muy breve.

La Tecnología de Espacio Abierto (TEA) es un método para organizar y llevar a cabo una reunión, en la que se ha invitado a los participantes para centrarse en una tarea o propósito específico e importante. La TEA es un proceso impulsado por los participantes, cuyo orden del día lo crean los propios asistentes. Al final de cada reunión de TEA se elabora un documento que resume el trabajo del grupo.

# ¿Cómo se hace?

- ❑ Tras la apertura y la creación del orden del día en una sesión en espacio abierto, los grupos individuales se ponen a trabajar.
- ❑ Los asistentes organizan cada sesión sobre la marcha, es decir, son libres de decidir a qué sesión quieren asistir y pueden cambiar a otra en cualquier momento.
- ❑ Esto admite diferentes estilos de participación, ya que a muchas personas les gusta probar antes de aterrizar, otras pueden buscar las sesiones más productivas, mientras que otras esperan precisar el debate sobre un tema.

# La Tecnología de Espacio Abierto incluye:

- Círculo de apertura (proceso de creación de la agenda inicial, sin que el facilitador ayude / sintetice / sugiera / reduzca los temas)
- Explicación de los principios y la ley por parte del facilitador (llamándolos directrices, invitaciones, lo que sea)
- Múltiples conversaciones, idealmente en torno al mismo gran espacio, idealmente varias sesiones de debate a lo largo del tiempo (sin que el facilitador ayude a esos grupos)
- Círculo de cierre (comentario y reflexión)

# La TEA se ha definido como:

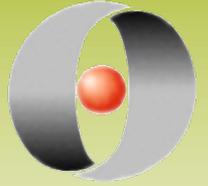
- una forma sencilla y poderosa de catalizar conversaciones de trabajo efectivas y de invitar verdaderamente a las organizaciones a prosperar en tiempos de cambio.
- una herramienta metodológica que permite a grupos auto-organizados de todos los tamaños tratar temas enormemente complejos en un periodo de tiempo muy corto.
- un poderoso proceso de grupo que apoya la transformación positiva de las organizaciones, aumenta la productividad, inspira soluciones creativas, mejora la comunicación y potencia la colaboración.
- el proceso más eficaz para que las organizaciones y las comunidades identifiquen los problemas críticos, expresen sus ideas y preocupaciones, aprendan unos de otros y, cuando proceda, asuman la responsabilidad colectiva de encontrar soluciones.

La clave de la "tecnología del espacio abierto" es que los alumnos o la comunidad que participan en el proceso, establecen la agenda y se les da la oportunidad de desarrollar soluciones reales a los desafíos reales esbozados por el propio grupo. Proporciona un marco que conduce al desarrollo de soluciones. La clave es que el proceso aprovecha las capacidades existentes de los participantes.

Utilizamos diferentes metodologías para apoyar a todo tipo de alumnos. Todos somos diferentes y, por lo tanto, aprendemos de formas distintas. Estas metodologías varían en estilo y nivel de compromiso para apoyar la visión de proporcionar una oportunidad de aprendizaje para cada personalidad. Los alumnos deben estar expuestos a diversas metodologías de aprendizaje y experiencias variadas.

"Hay miles de métodos, pero solo unos pocos principios. Quien entienda los principios, podrá elegir su propio método. Quien ignore los principios, fracasará con cualquier método".

H. Emerson



**jralonso@usal.es**

**blog: jralonso.es**

**Twitter: @jralonso3**