

LABLEARNING

MEDIA BASED EMPOWERMENT FOR DISENGAGED YOUTH



THE LABLEARNING GUIDE COLLECTION



Nº 3

Principios básicos de LABlearning

La Colección de Guías LABlearning ofrece ideas, herramientas y principios sobre los que crear instalaciones formativas basadas en los medios audiovisuales para la empoderación de jóvenes desocupados.

La Colección se compone de unas 20 Guías diferentes, con una recopilación de materiales a emplear. Las iniciativas formativas basadas en el uso de los medios contribuyen a replantear el concepto de aprendizaje y ofrecen a los jóvenes la oportunidad de aprender con herramientas del siglo XXI. La Colección de Guías LABlearning sintetiza la teoría y la práctica con planteamientos como el uso de los medios y el aprendizaje basado en videojuegos y en proyectos, con fines emprendedores y vinculado a la comunidad. El material de las Guías surge de exhaustivos estudios de la literatura especializada existente, de los 20 años de experiencia de Intel Computer Clubhouse Network y de las experiencias LAB de Catalunya (España), Holanda, Italia y Dinamarca.

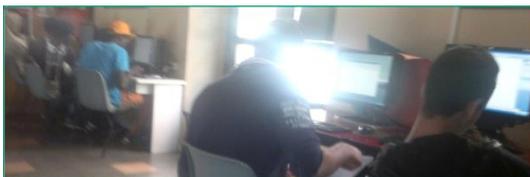


La Colección de Guías LABlearning es una producción del proyecto Comenius LABlearning 2011-2013, financiado por la Comisión Europea. Los materiales están disponibles para todos los usuarios que quieran usarlos sin ánimo de lucro. Más información sobre el proyecto y sus colaboradores en www.LABlearning.eu



Principios básicos de LABlearning

LABlearning es una combinación pragmática de aprendizaje en un a partir de la resolución de retos y problemas, aprendizaje a partir de medios audiovisuales, aprendizaje a partir de principios de colaboración y mucho más. En este texto describimos los principios básicos de LABlearning en muy pocas palabras. LABlearning no consiste en dogmas teóricos sino en explorar una gran variedad de prácticas creativas, inclusivas y productivas.



Textos
Jan Gejel
Stefano Kluzer
Luca Botturi

Edición final
Jan Gejel

Fotografías procedentes de los laboratorios de medios catalanes e italianos

Contacto oficial de LABlearning
Mireia Masgrau
mireiamasgrau@gmail.com



Repensando el aprendizaje

Para obtener el máximo rendimiento de las nuevas tecnologías, debemos replantearnos desde los fundamentos nuestros conceptos del aprendizaje y la educación, y también nuestras ideas sobre cómo las nuevas tecnologías pueden servirles de apoyo.

Mitchel Resnick, MIT Media Lab - *Rethinking Learning in the Digital Age*

La motivación de LABlearning reside en el hecho de que, en los estados miembros de la UE, existen muchos jóvenes inmigrantes y jóvenes con necesidades especiales a quienes les van mal las cosas dentro del sistema educativo.

Esta situación plantea un desafío serio y de grandes dimensiones a los sistemas educativos de la UE, sobre todo en las escuelas primarias y secundarias, y en los centros de formación profesional básica.

La mayoría de estudios y lo experimentado en el día a día confirman la impresión general de que hay una gran distancia entre la cultura mediática de los jóvenes de las nuevas generaciones y los docentes de las aulas convencionales, quienes encarnan la que, durante siglos, ha sido la forma tradicional de organizar la educación en los países de la UE.

Por otra parte, muchos otros factores indican que estos grupos de jóvenes son realmente capaces de aprender y que a menudo tienen mucho talento.

Pero aprenden de forma distinta a los estudiantes típicos del sistema educativo tradicional.

En lugar de pedir a los jóvenes en situación de riesgo que abandonen su mundo mediático y entren en las viejas aulas tradicionales, LABlearning lleva el aprendizaje al mundo audiovisual de estos jóvenes.



Diversión trabajada

¿DIVERSIÓN?

Cuando cambiamos el aprendizaje tradicional en el aula por proyectos activos basados en laboratorios de medios, ¿pretendemos hacer el aprendizaje más *divertido*?

¿Necesitamos salir de las aulas porque los jóvenes están *aburridos*?

¿Es porque están acostumbrados a pasarse el día escuchando música y viendo películas y vídeos de YouTube? *¿Es por eso?*

Quizás muchos jóvenes *están* realmente aburridos en las clases, pero esta no es la cuestión. Los laboratorios de medios no se crean para entretenerlos.

Hay quienes piensan que los laboratorios de medios son lugares donde los jóvenes pueden hacer lo que les plazca, jugar a videojuegos, buscar clips en YouTube, escuchar música y actualizar su Facebook.

Hay quienes piensan que creamos los laboratorios de medios para satisfacer a los jóvenes... Para ser más "como ellos" y sus vidas...

Sin embargo, no es el caso. Más bien al contrario.

MAYOR DESAFÍO, MÁS TRABAJO...

De hecho, los jóvenes trabajarán mucho más que en las aulas. A algunos puede que esto los disguste al principio, pero los proyectos de medios han de ser muy emocionantes y *atractivos*, tanto que los chicos vayan implicándose en ellos cada vez más. La idea es que acaben experimentando un *aprendizaje por inmersión*. Un aprendizaje que haga que se olviden de que están aprendiendo.

El uso de todo tipo de equipos audiovisuales de última generación no está enfocado a divertir a los jóvenes sino a permitirles que se abran, se expresen y empiecen a aprender con las herramientas de los medios que usan en su vida social.

La mayoría de jóvenes -sobre todo los desocupados- no están acostumbrados a usar los medios de forma creativa. Puede que sean usuarios avanzados en ciertas formas sociales de uso de los medios, pero *no* saben hacer un uso avanzado de los medios para aprender...

Para muchos jóvenes, aprender a través de los medios y los proyectos de medios será una tarea muy compleja. Durante los proyectos afrontarán retos que nunca antes han tenido que superar. Se les tomará en serio y se les plantearán desafíos serios...

¿Por qué creemos que se implicarán en semejantes retos en lugar de abandonar y marcharse?

LOS PROYECTOS

Porque experimentarán una nueva forma de implicarse personalmente en todos los procesos de unos proyectos reales.

No están acostumbrados a este tipo de experiencia.

Los proyectos son reales, a menudo planteados y llevados a cabo con la colaboración de terceros o de entidades de la comunidad (un banco, una guardería, una escuela, un teatro, una ONG local dedicada a las energías renovables, una residencia de ancianos, etc.).

Los equipos de jóvenes se implicarán en el planteamiento de los objetivos, la planificación del proyecto, la investigación previa, el diálogo con los clientes, el trabajo avanzado con los medios disponibles y la producción y presentación de los productos resultantes.

De entrada serán incapaces de hacerlo. También los orientadores. Pero aprenderán a llevar los proyectos a buen término sobre la marcha. Aprenderán mientras lo hacen...

Lo importante es que los proyectos sean reales, que tengan un objetivo claro y que ofrezcan resultados útiles para los estudiantes, la escuela y el cliente o la comunidad.

DIVERSIÓN TRABAJADA

Se hace un uso extensivo de los medios en todas las fases de los proyectos porque permiten una gran variedad de formas de expresión y también que los equipos de jóvenes creen y desplieguen contenidos en todos los formatos posibles.

El uso de los medios genera diálogos fundamentales sobre diseño, usos posibles, estética, etc. Es muy divertido.

No se trata de simple entretenimiento, sino de un trabajo duro que al mismo tiempo es ameno. Montar un vídeo de alta calidad puede ser un trabajo muy complejo, pero también divertido. No se trata de pasar el rato sin más sino de divertirse, superar obstáculos, dar pasos nuevos, estar satisfecho por lo conseguido, mostrar el propio trabajo a los demás... usar talentos conocidos, descubrir otros nuevos...

Y, por encima de todo: *sentirse implicado, aceptado, respetado, dedicado... y soltarse...*

La Intel Computer Clubhouse Network aporta 20 años de experiencia en este ámbito. Su principal mensaje es que puede hacerse, que está sucediendo.

Por lo tanto, hablamos de diversión, pero de una diversión trabajada. ¿Significa esto que los jóvenes no pueden jugar a videojuegos en los laboratorios de medios?

No. Pueden usar videojuegos para aprender. O pueden diseñar un videojuego ellos mismos. O diseñar algunos de los proyectos usando los mismos principios básicos de los que parten los videojuegos de gran calidad. *Producir, no consumir...*



Los principios básicos de LABlearning

[PLANTEAMIENTO]

LABlearning no trata de aulas y profesores. LABlearning consiste en crear un laboratorio de aprendizaje en el que los jóvenes participen de todos los procesos, también al fijar los objetivos de dicho aprendizaje. La metáfora del laboratorio se refiere a la experimentación y la exploración, a probar distintos caminos y también a asumir riesgos.

[PROBLEMAS COMO PUNTO PARTIDA]

LABlearning implica la participación de los jóvenes en la definición y la comprensión de los objetivos de aprendizaje, así como en la organización de las actividades. LABlearning se centra en un problema o en un conjunto de problemas a partir de los cuales pueden definirse la misión y los objetivos.

El aprendizaje basado en los problemas y los retos -y no en la recepción o transferencia de conocimientos preestablecidos- se enfoca a incrementar la capacidad de *aprender a aprender* y la motivación de los jóvenes.

[EL APRENDIZAJE COMO PROCESO DE PRODUCCIÓN]

LABlearning es un laboratorio donde conocimientos y competencias se producen, no se reproducen. Esta producción de conocimientos y competencias incluye la construcción mental y colaborativa del saber a partir de distintas fuentes y de la creación de productos digitales y físicos.

[CREAR PARA OTROS]

En la medida de lo posible, las producciones de los laboratorios deberían ser útiles para otros jóvenes o para la comunidad.

La producción para terceros no debería quedar reducida a una simulación, sino que debería enfocarse a crear contenidos y competencias reales y útiles y acercarlos a la comunidad.

[TALENTOS Y ASPIRACIONES PROPIOS]

Independientemente de los temas y contenidos tratados, el aprendizaje debería estar ligado a los talentos y aspiraciones propios de los jóvenes: a aquello para lo que cada uno está más dotado y aquello en lo que cada joven *querría* ser bueno.

En este sentido, hay que considerar el talento tecnológico, el talento artístico o cualquier otra forma de destreza técnica -y también el talento emprendedor...

[CERCANO A LA COMUNIDAD]

LABlearning debería encontrar vías de acceso a los recursos más relevantes de la comunidad e incluirlos en los objetivos de aprendizaje o conseguir que se beneficien de los conocimientos y competencias desarrollados durante los proyectos de aprendizaje.

[LOS MEDIOS Y LA TECNOLOGÍA]

LABlearning debería abarcar todo tipo de tecnologías sociales y emergentes de última generación para que los jóvenes puedan ser creativos y expresarse al máximo. También para que puedan colaborar en entornos virtuales, lograr un dominio de las tecnologías audiovisuales y explotar el gran potencial educativo de las herramientas interactivas mediante la producción audiovisual y la creación de videojuegos.

[EL ENTORNO]

LABlearning no debería oler a “escuela” sino ofrecer un entorno abierto, basado en los intereses mutuos, la confianza y el respeto. Un lugar donde los distintos participantes persigan sus objetivos de aprendizaje y ayuden a los demás a lograr los suyos.

LABlearning debería ser un espacio de apoyo donde se planteen desafíos serios y una diversión bien trabajada, que demuestre que los orientadores se toman muy en serio tanto a los jóvenes como a sus objetivos de aprendizaje.



Mucho más en www.LABlearning.eu

El consorcio LABlearning ofrece

Asesoramiento a legisladores del ámbito educativo, tanto a nivel nacional como europeo, sobre los laboratorios de medios para jóvenes desocupados.

Colaboración con instituciones y comunidades para la creación de laboratorios de medios en contextos formales e informales.

Formación sobre gestión de laboratorios de medios para jóvenes desocupados, destinada a profesores, orientadores y trabajadores juveniles.

El consorcio LABlearning ofrece sus servicios de forma desinteresada y contribuye a conectar los laboratorios de medios con el aprendizaje del siglo XXI.