MÉTODOS PARA EL PROFESOR@ ACTUAL EN LA SOCIEDAD EN RED

UN MANUAL DIFERENTE PARA EL APRENDIZAJE INFORMAL A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS



ROGER ESTELLER-OURTO, PILAR ESCUDER-MOLLÓN, (COORD.)





Métodos para el profesor@ actual en la sociedad en red Un manual diferente para el aprendizaje informal a través de las tecnologías

Editor: Centre for the Innovation and Development of education and technology, www.cidet.es

Coordinadores: Roger Esteller-Curto, Pilar Escuder-Mollón

ISBN versión impresa: 978-84-943058-4-9 ISBN versión on-line: 978-84-943058-5-6

Julio 2017

Esta publicación está bajo una licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Puede leer los terminos completos de esta licencia en https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES





Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea.

Esta publicación refleja solamente la visión del autor, y la comisión no puede ser responsable respecto a cualquier uso que se haga de la información obtenida aquí.

Referencia del proyecto: 2015-1-ES01-KA204-016354, www.ed-way.eu

COORDINACIÓN

Esteller-Curto, Roger

Escuder-Mollón, Pilar

COLABORADORES (POR ORDEN ALFABÉTICO)

Beltrán-Pueyo, Antonio

Chirlesan, Georgeta

Escuder-Mollón, Pilar

Esteller-Curto, Roger

Fowley, Cathy

Leen-Thomele, Eline

Saiz-Sanchez, Hector

TRADUCCIÓN Y CORRECCIÓN

Gallardo-Sanz, Andrea

Rubert-Albiol, Andrea

Borja-Guillen, Guiral

DISEÑO

Luna-Ojeda, Samuel

APOYO

Unión Europea, Programa Erasmus+

No reclamamos ninguna propiedad por los logos, servicios, marcas o páginas web que encontrarás en el folleto, las cuales son propiedad de sus respectivas compañías y las cuales se usan con el único propósito de servir como ejemplo. Las personas que aparecen a lo largo del libro, no ha colaborado en el proyecto Ed-way; pero basamos parte de nuestro contenido en sus teorías e investigaciones. No hay ningún tipo de soporte, colaboración o responsabilidad por parte de estas compañías y estas personas.

Contenido

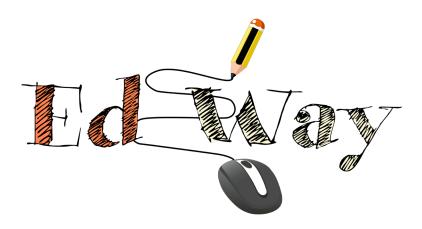
ıntr	oduction			- 1
	En tus manos		2	
	La necesidad de una formación permanente		3	
	Nuestros objetivos		5	
	¿A quién va dirigido este manual?		6	
	Método propuesto		7	
	Estructura de los capítulos		10	
	Habilidades y calificaciones		13	
	Validación		14	
	Lugar de aprendizaje online		16	
	Recursos		17	
1 (Conciencia			18
1. 0			10	10
	Introducción	10	19	
	La nueva Internet La nueva tecnología	19 21		
	El nuevo yo	21		
	Ciudadanía digital	23		
	La nueva sociedad	24	27	
	Habilidades y competencias		27	
	Tarea de reflexión		29	
	Nuevo aprendizaje		32	
	La motivación como (una forma de) experiencia de aprendizaje	32		
	Pensamiento	32		
	Emociones	33		
	Construyendo nuestra propia fuerza interior	33		
	Tecnología		35	
	Información y comunicación	35		
	Buscar y encontrar Siempre conectados	37 39		
	Diversidad y funcionalidad	40		
	Experiencias		41	
	Lernkanal	41		
	Recortes de prensa	41		
	Referencias		43	
2. E	l estudiante activo			44
	Introducción		45	
	La tecnología como herramienta	46		

	La tecnología como metodología Contextos de aprendizaje	47 48		
	Aprendiendo recursos	50		
	Habilidades y competencias		52	
	Tarea de reflexión		54	
	Nuevo aprendizaje		56	
	Hacia una nueva dimensión de liderazgo Hacia un modelo basado en la libertad de acciones	57 60		
	La tecnología		61	
	Herramientas en la clase Herramientas fuera de clase Aprendizaje virtual	61 63 64		
	El alumno ágil	65	67	
	Experiencias Experiencia de un instructor; Elena	67	67	
	Experiencia de un instructor; Tiberiu Console-VET	68 69		
3. (Colaboración			71
	Introducción		72	
	Colaboración y trabajo en equipo	73	1 2	
	Aprender en el proceso Retos en la colaboración mediada por los ordenadores	74 77		
	Habilidades y competencias		80	
	Tarea de reflexión		82	
	Un nuevo método de aprendizaje		84	
	Hacia la experiencia de compartir el aprendizaje Orientación Diferenciación Cohesión de un grupo Grupo Hacia un universo basado en las relaciones	84 85 86 86 87		
	entre las personas	87		
	Tecnología		89	
	Simulación de la realidad Compartiendo espacios virtuales	89 91		
	Herramientas de organización Experiencias	92	94	
	Proyecto CoCreat	94	94	
	WikiSenior Experiencia de una estudiante; Daniela	95 95		
4. F	Pensamiento complejo			97
	Introducción		98	
	Nuevas herramientas, nuevas posibilidades	99	90	
	Una búsqueda inteligente Salir de la zona de confort	100 101		
	Adquirir habilidades y competencias		103	
	Addant Habilidades y competencias		100	

	Tarea de autoreflexión	105	
	Buscando un nuevo método de aprendizaje	106	
	Aprendiendo a marcar objetivo	106	
	Aprovecha tu mente Aprendiendo a gestionar la frustración	107 108	
	Encuentra tu camino	109	
	Tecnología	110	
	Búsqueda y organización	110	
	Comprensión y representación de la información	112	
	Aprender investigando Experiencias	114 116	
	La historia de Maria Zimmering	116	
	Entrevista a Carmel	117	
	Aprende mediante la investigación en la		
	Universidad para Mayores	119	
5.	Conexión		120
	Introducción	121	
	Red personal de aprendizaje	122	
	El poder de la red Conectividad	123 125	
	Comunidades de prácticas	126	
	Escuelas que aprenden	127	
	Habilidades y competencias	128	
	Actividad de autoreflexión	129	
	Buscando un nuevo método de aprendizaje	130	
	Aprendiendo a definir nuestras creencias	130	
	El poder del lenguaje	131 135	
	Tecnología Compartir un espacio	136	
	Descubre el mundo exterior	137	
	Afinando nuestro mundo	138	
	Experiencias	140	
	La experiencia de Ronnie Saunders	140	
	La experiencia de Siegfried Haus El proyecto de SeniorenNetz	141 142	
6	Creación		143
Ο.		7.4.4	143
	Introducción Aprender mediente la acción de compartir	144	
	Aprender mediante la acción de compartir El medio es el nuevo mensaje	145 147	
	El poder	148	
	Habilidades y competencias	150	
	Tarea de reflexión	151	
	Nuevo aprendizaje	152	
	Hacia una nueva realidad de las cosas	152	
	La tecnología	155	
	Aumenta el impacto	157	

Licencia Seguimiento	157 158	
Experiencias	159	
WBTT para H&S - herramientas de formación para la Salud y Seguridad basadas en la Red La experiencia de Ramona	159 160	
7. Adaptación		161
Introducción	162	
Tendencias glocales El shock del futuro La tierra es plana	162 164 165	
Habilidades y competencias	167	
Tarea de reflexión	168	
Un nuevo aprendizaje Validación Gestionando el cambio	170 170 171	
La tecnología	173	
Aprendizaje continuo Siempre conectado	173 174	

INTRODUCCIÓN



En la actualidad podemos encontrar la tecnología prácticamente en todas partes y ésta ha cambiado nuestra forma de vida por completo. Buscamos información, compramos, compartimos experiencias, apoyamos a otras personas, creamos y nos relacionamos de una forma muy diferente a la que solíamos hacerlo unas décadas atrás. Durante estos años en los que la tecnología ha ido abriéndose camino en nuestras vidas, hemos comprobado el impacto personal que puede llegar a tener, ya que es capaz de cambiar nuestra percepción, motivación e incluso nuestras rutinas y nuestra forma de vida, así como nuestras amistades, nuestras emociones, nuestro trabajo o nuestro conocimiento. Nunca antes un artilugio tecnológico había tenido tal impacto en un plazo tan corto de tiempo. Nuestro objetivo es que a través de este material aprendas y acedas a recursos con los que sacar provecho de las nuevas tecnologías.

- Podrás adoptar el uso de las TICs (tecnologías de la información y de la comunicación) como un método informal de aprendizaje. Así podrás aumentar el impacto y la calidad de tus actividades educativas.
- Integrarás la motivación, las emociones y la experiencia de los estudiantes en un contexto educativo que les ayudará a adoptar una actitud continua de aprendizaje y desarrollo personal.
- Promoverás un aprendizaje informal a través de la adquisición de habilidades blandas, competencias transversales, actitudes y valores. Tus estudiantes serán capaces de aprender unos de otros, descubrir nuevas metas y crecer tanto individualmente como ciudadanos de una comunidad.
- Aprenderás a diseñar y aplicar actividades educativas para la adquisición de habilidades y competencias personales y sociales y, además, estas actividades podrán ser evaluadas y reconocidas.

EN TUS MANOS

Este libro es un manual práctico con el que se pretende ayudar e informar al lector del modo de aprovechar la tecnología en sus cursos y/o actividades formativas. Nuestro objetivo es que comprendas y planifiques tus actividades educativas de la forma más efectiva posible utilizando la tecnología.

Si eres auto-aprendiz (adulto o mayor) también puedes aprovechar este manual ya que te guiará para que puedas utilizar las nuevas tecnologías de unas forma consciente y segura. Además, aprenderás acerca de otros temas de un modo no-formal e informal.

Queremos que la gente use las nuevas tecnologías para que les sean de utilidad en la vida diaria y puedan aprender y aprovecharse de ellas. Por eso, nuestro objetivo es enseñarte a incorporar la tecnología en tus rutinas diarias de forma constante y que puedas seguir aprendiendo y creciendo como persona mediante su uso diario.

Este manual ha sido producido bajo el proyecto europeo titulado "Educación en el camino: Introduciendo un aprendizaje informal con la nueva tecnología" (Ed-Way). Esta es una asociación estratégica tipo KA2 de la Unión Europea. Nosotros creemos firmemente que las metodologías informales y no formales, facilitadas por la tecnología, conllevan nuevas oportunidades para la sociedad del presente y del futuro y para la adquisición de habilidades, competencias y calificaciones.

El título del proyecto "Educación en el camino" (Education on the way) hace referencia a dos pilares fundamentales que se tratan en este proyecto:

Con el término "Educación" nos referimos a educación continua, a lo largo de la vida a través de las etapas que la componen. Esto incluye contenido formal pero también se centra en la adquisición de competencias, habilidades, calificaciones y valores. Creemos que entender este concepto de educación es fundamental para el equilibrio y la tolerancia en las diferentes sociedades multiculturales que los países Europeos están experimentando.

El término "en el camino" no solo implica "a lo largo de la vida" o "hacia nuestro futuro" sino también 'de forma permanente". Con esto abordamos las nuevas y emergentes tecnologías que conllevan un abanico de posibilidades y oportunidades que nunca antes nadie había podido imaginar. A través de las nuevas tecnologías, y especialmente de su uso, conectividad e capacidad, podemos tener constante acceso a un gran abanico de posibilidades como la cooperación, igualdad, integración, reducción de diferencias, inclusión y la comunicación. Por lo tanto, la tecnología que está ligada a un cambio constante, nos aporta nuevas formas de introducir el aprendizaje informal en la realidad diaria de cualquier persona.

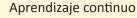
Erasmus+ es el programa de la Unión Europea para promover la educación, formación, juventud y deporte en Europa. Para más información puede ir a:



Podrás encontrar más información acerca de nosotros en nuestra página web del proyecto:

www.ed-way.eu





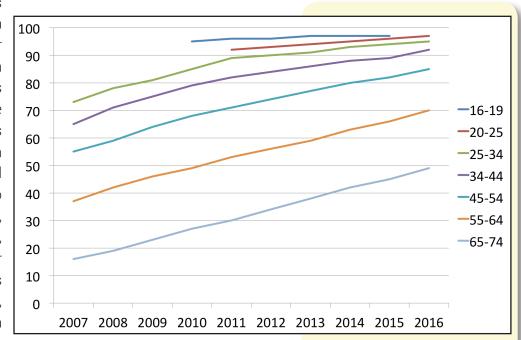


Vive aprendiendo, aprende a vivir

LA NECESIDAD DE UNA FORMACIÓN PERMANENTE

Nunca antes los cambios en la sociedad habían ocurrido con tanta rapidez. Hoy en día las invenciones están disponibles en el mercado en tan solo unos años, mientras que antes tardaban décadas o incluso siglos. En el

mercado laboral, las personas han de adaptarse y deben estar preparadas para aprender cosas nuevas. La manera en la que las familias y los amigos se comunican hoy se ve enriquecida por las nuevas tecnologías pero esto, a la vez, conlleva unos riesgos. El proceso de aprendizaje no solo se lleva a cabo en las escuelas. academias o universidades, sino que también tiene lugar en el trabajo, cuando pasamos tiempo con los amigos, viajamos o estudiamos con los compañeros de clase. Las



tecnologías de la comunicación y la información (TIC) tienen un papel sumamente importante en estos cambios. Como usuarios es importante centrarnos en cómo usar dichas tecnologías, de lo contrario, perderíamos las posibilidades y beneficios que ofrecen de familiarizarnos con un aprendizaje creativo, flexible, abierto, colaborativo; permanente.

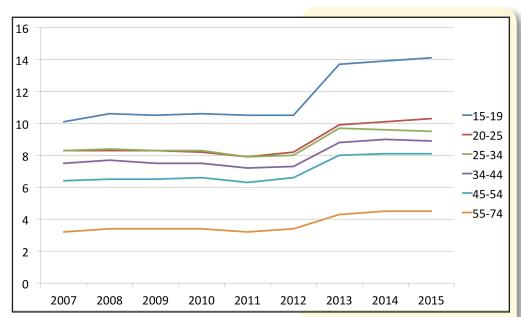
Resultado de la encuesta anual "Porcentaje de personas que han usado internet en los últimos 3 meses" en Europa (EU-28), Eurostat. Divided por grupos de edad

Elusodelas nuevas tecnologías por parte de la población está constantemente aumentando en todas las edades. En 2016, el 59% de los adultos de entre 65-74 años accedían a Internet, frente al 16% del mismo grupo que lo hacía en 2007 (de acuerdo con el Eurostat, en la EU-28). Los servicios más usados en Internet son el recibir, enviar y leer los correos electrónicos (71%) y el de buscar información (66%), esto son lo que llamamos los usuarios pasivos los cuales leen y se comunican con los otros usuarios de manera privada. Tengamos en cuenta también podemos encontrar más usuarios activos que tienen acceso a las comunidades virtuales (que han aumentado del 38% en 2011 al 52% en 2016), los usuarios que suben contenido creado por ellos mismos también han aumentado.

Los adultos y los mayores cada vez están más involucrados con la tecnología, el acceso a la información y las publicaciones de contenidos nuevos. Ésta es una buena oportunidad para compartir, colaborar y crear redes sobre cosas que necesiten, les guste y disfruten. Como redes a nivel

global, emplear las capacidades de la tecnología para el acceso, uso ubicuo y la creatividad, estas características hacen de la red uno de los mejores sitios para aprender no solo de forma formal, sino tamibén informal.

Mientras que el acceso a la educación formal se ha mantenido de forma constante. con el paso del tiempo, el número de personas que se incorporan al aprendizaje no-formal ha ido creciendo incesablemente. Ahora vivimos en una sociedad global, dinámica y compleja y todavía más competitiva y exigente, somos más conscientes de que necesitamos adquirir nuevas habilidades en un aprendizaje continuo. De este modo, la tecnología no solo es entendida



como una herramienta sino también como el medio que nos ayuda en nuestra hábitos diarios. Eso nos lleva a la conclusión de que la educación formal puede beneficiarse a partir del uso de las nuevas tecnologías ya que estas crean un ambiente informal que generalmente mejora el proceso de aprendizaje.

Results de la encuesta anual "Porcentaje de personas que se han inscrito en cursos no-formales y actividades formativas en las últimas 4 semanas" en Europa, Eurostat. Dividido por grupos de edad

Ya que convivimos diariamente con la tecnología, y muchas de nuestras rutinas diarias han pasado a un plano digital y tecnológico, se vuelve crucial una enseñanza en el campo de la tecnología, lo que también requiere el desarrollo de nuevas pedagogías, estrategias y herramientas - preferentemente ligadas a las tecnologías comunes. De este modo, se pretende reducir las desigualdades y desventajas y a la vez promover la igualdad, la diversidad y la inclusión. Este objetivo también se puede alcanzar mediante la puesta en práctica de metodologías informales y no formales.

A parte de la integración de habilidades, competencias, calificaciones y contenidos formales, las metodologías informales y no formales aportan nuevas oportunidades a la sociedad del presente y del futuro. También es una forma efectiva de transmitir valores europeos como los mencionados en otros años en los eurobarómetros; los derechos humanos, la libertad de expresión, la igualdad, la solidaridad, la paz y la democracia.

NUESTROS OBJETIVOS

Con este manual nuestro objetivo es promover una educación continua mejorada y facilitada por la tecnología para ciudadanos adultos y mayores. Proponemos conectar el uso de la tecnología al aprendizaje no formal e informal. Sin embargo, nuestro objetivo no es enseñar a usar las nuevas tecnologías sino facilitar el uso de éstas en diferentes entornos de aprendizaje, en nuestra vida diaria y en la sociedad a la que pertenecemos.

Prestamos especial atención a la adquisición tanto de habilidades personales, sociales y formales como a las competencias y las calificaciones. De esta manera, los métodos y pedagogías propuestas nos ayudarán a adquirir nuevos hábitos sociales y nos proporcionarán nuevos recursos, los cuales se usarán en su momento para aprender otros temas o para mantener una actitud de aprendizaje para toda la vida en nuestro dia a dia. Vivimos en una sociedad donde la tecnología está siempre presente y donde la importancia de las tecnologías de la comunicación y la información está creciendo a un ritmo acelerado.

Los métodos, actividades, herramientas y servicios que mostramos a lo largo de este manual, junto con los ejemplos basados en experiencias de la vida real, han sido ilustrados para ser usados en tus propias actividades educacionales, para que:

- Formadores y educadores, formales e informales puedan respaldar al desarrollo de la Área Europea de Habilidades y Calificaciones mediante la elaboración de las habilidades y competencias que se proponen en este manual.
- Los profesores integren el uso de la tecnología en sus propias asignaturas, facilitando así la permeabilidad con itinerarios interdisciplinarios formales.
- Gracias a esta integración y al uso de los métodos y actividades propuestas, los alumnos se sientan más motivados y puedan valorar y aplicar las habilidades y competencias que han aprendido. También promovemos la motivación de los estudiantes y su auto-desarrollo.
- Los alumnos adquieran un actitud basada en el aprendizaje y crecimiento para toda la vida y lo hagan mediante el funcionamiento de la tecnología; esto fomentará habilidades tales como la adaptación, aprender a aprender o como otras habilidades blandas y competencias transversales.

El aprendizaje puede darse de modo formal, no formal e informal. La educación formal y no formal es planeada y previamente, organizada mientras que el aprendizaje informal no se planea y tiene involuntariamente lugar gracias a nuestros errores. descubrimientos, relaciones sociales con compañeros de trabajo, amigos o familiares. Además podemos encontrar el aprendizaje informal en un amplio campo de escenarios a lo largo de nuestra vida.

Con la implementación de este manual, intentaremos alcanzar las siguientes prioridades:

- contribuir al desarrollo del Área Europea de Habilidades y Calificaciones
- ampliar la integración digital en la educación, enseñanza y formación
- desarrollar habilidades básicas y transversales usando métodos innovadores.

Estas prioridades son tanto parte del programa Erasmus+ como del proyecto Ed-Way.

Las habilidades blandas (soft skills) son aquellas que están relacionadas con la inteligencia interpersonal y emocional como por ejemplo: la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo. También tenemos cuenta la importancia de las habilidades transversales que no son específicas de un trabajo en particular tales como la creatividad, resolución problemas, adaptación, iniciativa empresarial; entre otras y las habilidades blandas, actitudes y valores como serían la tolerancia, el respeto, igualdad y solidaridad.

Fuente:

https://ec.europa.eu/esco/ portal/escopedia/Cross-sector_ skills_and_competencies

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL?

Si eres un profesor o un formador y quieres aprender cómo incorporar la tecnología en tus cursos y actividades educativas para adultos o para personas mayores, entonces este manual esta hecho para ti. Trataremos de guiarte a través de diferentes pasos, aportando métodos, herramientas y servicios para que luego puedas usarlos o incluirlos en tu estilo y modo de enseñanza.

Esperamos que descubras cómo trabajar en colaboración con las tecnologías de la comunicación y de la información a fin de generar un aprendizaje emocional y experiencial, que puede favorecer la curva de aprendizaje de tus alumnos, grupo o equipo.

Ahora podrás centrarte en las habilidades blandas y las competencias transversales, las cuales enriquecerán la experiencia de tus alumnos y amplificarán el tema principal de tu curso.

Si eres un directivo, parte del equipo de management o coordinator, también pensamos que este manual podría ser de tu interés. Cuando planeas o organizas actividades educacionales, deberías tener en cuenta el poder de la tecnología y que es lo que puedes llegar a conseguir con ella. Además de ayudarte a incrementar la calidad y la efectividad de tu formación, también puede maximizar el impacto de tu organización, conseguir una mayor visibilidad de tus resultados y favorecer cambios positivos en la comunidad.

Tanto los estudiantes adultos como las personas mayores pueden beneficiarse de este manual. El aprendizaje nunca termina, a veces aprendemos de forma muy consciente y otras aprendemos de forma inconsciente, es decir, de manera informal; mientras compartimos, colaboramos o simplemente pasamos tiempo juntos. Anteriormente, esta comunicación solía tener lugar mayormente de forma presencial. Ahora, gracias a la tecnología, esto ocurre de manera virtual en espacios digitales.

Debemos esforzarnos en mostrar la dinámica de esta nueva manera de aprender, intentar entender qué es lo que pasa, cómo podemos sacar el máximo provecho y ser conscientes de este proceso, haciendo de este aprendizaje un aprendizaje más "intencional". Aunque este manual ha sido diseñado para tutores, profesores y profesionales de la formación también queremos promover la educación como un proceso permanente, que mayormente es llevado a cabo de forma individual, su motivación, intereses y metas en la vida.



Los profesores y formadores pueden aprender a utilizar la tecnología para sus propios cursos y actividades educativas.



Como manager, puedes impulsar el impacto de tu organización y la calidad de las actividades educativas que se ofrecen mediante el uso de la tecnología en la enseñanza.



Aprende a utilizar la tecnología como un una guia para continuar aprendiendo y creciendo como individuos y parte de la sociedad.

MÉTODO PROPUESTO

Como ya habíamos mencionado en el esquema general, la principal dificultad en los objetivos propuestos para el uso de la tecnología en el aprendizaje informal proviene del hecho que el aprendizaje informal no se puede planear. Por definición, el aprendizaje informal ocurre en actividades que no son planeadas. Tiene lugar en sitios como el trabajo o cuando colaboramos con nuestros amigos o tratamos de organizar un evento con nuestra familia. Según el CEDEFOP (2008), también nos referimos al aprendizaje informal como aprendizaje experiencial o accidental. Aún así, esto no implica que no pueda ser validado o certificado (también según la CEDEFOP 2008). Este tipo de aprendizaje presenta un gran potencial - ya sabemos que algunas habilidades solo se pueden adquirir mientras trabajamos, jugamos o interactuamos con los otros; lo que se consideraría de forma informal. Esta es la razón por la cual intentamos ayudar a los instructores a facilitar y potenciar este tipo de aprendizaje mediante un conjunto de métodos.

En la educación formal, las personas asisten a cursos y obtiene certificaciones para calificaciones profesionales como: arquitectos, enfermeras, dentistas, fontaneros, veterinarios, etc. Gracias a la educación no formal, es posible adquirir más conocimientos sobre distintos temas como por ejemplo los idiomas o las habilidades informáticas. Estos conocimientos están compuestos por habilidades blandas, éstas pueden ser impartidas en un curso de manera mesurada y cuantificada. Por otra parte, las habilidades blandas están ligadas a nuestras relaciones con la gente: comunicación, liderazgo, colaboración, etc. Por ejemplo, los que están relacionados con las habilidades empresariales las cuales incluyen creatividad, perseverancia, iniciativa, autoconfianza, responsabilidad y trabajo en grupo. Adquirir estas habilidades blandas y competencias puede llevar años de experiencia y gestión, y éstos son difíciles de valorar e indicar curricularmente. Éstas son habilidades que se requieren cuando trabajamos con otra gente o nos organizamos en el trabajo, es la experiencia que todos ganamos después de años de gestión, ya sea al frente de un grupo de trabajo o investigando e innovando. En otras palabras, esto es lo que se conoce como aprendizaje informal.

Por lo tanto, el aprendizaje informal se podría considerar el método más adecuado para la adquisición de habilidades blandas, actitudes y valores. Aún así, debemos tener en cuenta que esta tipo de aprendizaje en particular debe ser entendido como un proceso, en lugar de tan solo un contenido.

Le sugerimos al formador que incorpore los métodos que proponemos a lo largo de este manual a sus propias actividades de enseñanza. De esta manera, los alumnos podrán adquirir las competencias planteadas (en asignaturas tales como arte, história, sociologia, economia, ciencias,etc.)



Aprendizaje informal: Aprender es resultado de las actividades diarias relacionadas con el trabajo, la familia o el tiempo libre. No está organizado en términos de objetivos, tiempo o apoyo formativo. Desde el punto de vista del alumno el aprendizaje informal es en la mayoría de los casos involuntario. (CEDEFOP, 2013)



Aprendizaje formal: El proceso aprendizaje ocurre ambiente organizado estructurado (como por ejemplo en una institución educativa, una organización formativa o en el trabajo) y es explícitamente designado como aprendizaje (por los objetivos, tiempo y recursos). Desde el punto de vista del alumno el aprendizaje formal es intencional y normalmente lleva a la certificación. (CEDEFOP, 2008)

al mismo tiempo que también adquieren las competencias transversales (comunicación, creatividad, colaboración,etc.). Para que esto ocurra, tratamos que los alumnos adultos alcancen la motivación personal, emociones y experiencias necesarias mediante la realización de las actividades educacionales.

En el gráfico que se encuentra debajo, verás la estructura general del manual; está dividido en 7 capítulos, más la sección introductoria. Los capítulos siguen un recorrido, que llevan desde un aprendizaje organizado hasta uno independiente: los primeros capítulos se centran en aspectos que son de tareas guiadas y tareas orientadas, dentro de una actividad educativa o de un curso. Este es el caso de los dos primeros capítulos los cuales se centran en la enseñanza o aprendizaje de una actividad. Desde el tercer al quinto capítulo, el alumno debería aprender a aprender, ser más autónomo (aún dentro de un grupo) con cierto grado de libertad; el aprendizaje se produce gracias a su interacción con los otros. En el sexto capítulo el alumno se convierte en el creador; él/ella ahora se convierte en el responsable de sus actos. El capítulo final, muestra un resumen del concepto que se presenta a lo largo de todo el manual, es la necesidad de un aprendizaje permanente en un mundo cambiante. Además, ya que el manual empieza aumentando el conocimiento sobre los riesgos y oportunidades del presente, queremos finalizar de la misma manera; entendiendo que es lo que pasa para asumir



El aprendizaje no formal: El aprendizaje que está integrado en actividades planeadas pero que no son explícitamente entendidas como aprendizaje en sí mismo (en términos de objetivos, tiempo de aprendizaje y ayuda didáctica) pero que contienen un elemento de aprendizaje importante. Desde el punto de vista del alumno, el aprendizaje no formal es intencional y normalmente no lleva a la acreditación. (CEDEFOP, 2008)



Introducción



4. Reflexiones complejas



1. Conocimiento



5. Conectar



2. Aprendizaje activo



6. Creación



3. Colaboración



7. Adaptación

nuestra responsabilidad individual y tomar más decisiones a conciencia.

Por consiguiente, cada capítulo introduce los conceptos clave tratando de incentivar los beneficios de la tecnología en las actividades de enseñanza.

Nuestro objetivo es el de promover la adquisición de las competencias transversales. Por lo tanto, cada unidad se centrará en número de competencias que no dependen del tema pero sí del método de enseñanza. Aquí, el proceso es importante y esta es la razón por la cual te daremos algunas ideas y sugerencias.

Ed-Way promueve el aprendizaje informal al mismo tiempo que facilita la permeabilidad de otros procedimientos de formación. Por esta misma razón, nos centraremos en las herramientas tecnológicas y de comunicación que pueden usarse en distintos entornos y asignaturas, y también impactar y comprometer al alumno incluso una vez la actividad educacional haya finalizado.

También alcanzaremos la "Integración Digital", captando a los alumnos desde un camino emocional y experiencial. El "Método" te mostrará un ejemplo de cómo alcanzarlo. Explicaremos diferentes prácticas para que de este modo te sientas inspirado por otros formadores, alumnos o experiencias de otras instituciones educativas.



Promovemos el aprendizaje informal proponiendo actividades que incrementen la motivación, emociones y la experiencia en un método de comunicación mediado por la tecnología.

ESTRUCTURA DE LOS CAPÍTULOS

Todos los capítulos presentan la misma estructura. La verás a continuación:

Resumen

Introducción

Habilidades y competencias

Actividad de reflexión

El nuevo aprendizaje

Tecnología

Experiencias

Las siguientes secciones te mostrarán el camino donde tu podrás usar las herramientas tecnológicas basadas en las necesidades de los alumnos a la vez que se fomenta una experiencia de aprendizaje valiosa y abundante.

Resumen

En esta sección, resumimos brevemente una pequeña introducción sobre lo que aprenderás en cada capítulo y las competencias que cubriremos en cada uno de ellos.

Introducción

Te presentaremos los conceptos básicos y las ideas de los temas que se tratan en cada capítulo. Esto te ayudará a entender la dimensión social y personal de la tecnología y la tecnología basada en pedagogías y métodos de aprendizaje.

Habilidades y competencias

Como profesores y educadores, nuestro objetivo es guiar a los estudiantes a fin de que adquieran nuevas habilidades y competencias. Además de esto, los estudiantes deberán ser capaces de reconocer lo que han aprendido y las nuevas competencias adquiridas. Por una parte, en este manual, nombramos las competencias que serán desarrolladas a lo largo de este y, por otra parte, unimos estas competencias con actividades y experiencias basadas en la tecnología. De este modo, aprenderás a integrar estas competencias en tu vida desde una perspectiva práctica.

Actividad de reflexión

En esta sección presentaremos la primera actividad práctica. Queremos crear escenarios que hagan de la integración de herramientas educativas una tarea sencilla y práctical.

La actividad experiencial no es solamente útil para que el instructor aplique un enfoque centrado en el estudiante, lo que es bastante adecuado para estudiantes adultos y mayores, sino también para que los estudiantes la usen como una tarea de reflexión. Así, hacemos visibles las necesidades de los estudiantes creando estrategias para afrontar sus propias necesidades.

El nuevo aprendizaje

Te presentaremos los métodos que te ayudarán a satisfacer las necesidades no cubiertas en la sección de reflexión. Estos métodos están basados en las teorías humanísticas del campo de fuerza; todas ellas centradas en promocionar un tipo de aprendizaje basado en la individualidad, el contexto y la relación pertinente entre estos elementos significativos.

Tecnología

Te mostraremos herramientas y servicios que pueden ser útiles para facilitar el desarrollo de las herramientas humanísticas que ya han sido presentadas en la sección anterior. No pretendemos cubrir las habilidades que se requieren para trabajar con las herramientas y los servicios de las TIC sino que guiaremos al profesor para que las use en situaciones educativas, por lo tanto los alumnos podrán asumir las habilidades blandas y las competencias propuestas.

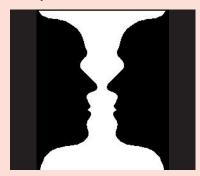
Experiencias

Podrás ver algunas experiencias del consorcio del proyecto Ed-Way.

A lo largo del manual encontrarás cuadros en el margen de la página cuya intención es la de ampliar las explicaciones del texto principal y ligar estas con las experiencias y prácticas que proponemos. Pensamos que el contenido principal junto con las cuadros pueden resultar útiles; los cuadros amplían la explicación del contenido principal y viceversa, muestran algunos hechos interesantes o conceptos que llaman la atención del lector y que además te invitan a leer el texto principal.

Un escenario es una simulación que ayudará a los estudiantes a construir su experiencia de aprendizaje basada en sus propias reflexiones. Este es el punto de partida desde el cual los estudiantes serán capaces de construir su propia realidad, motivación y estados de aprendizaje.

Campo de fuerza



La percepción tiene un papel importante en nuestra visión interior del mundo. Las teorías del campo de fuerza muestran la influencia de la percepción sobre lo que comprendemos y la manera en la que actuamos, basado en lo que nos rodea. Creamos nuestra propia realidad de acuerdo a nuestro juicio sobre el mundo externo. Kurt Koffka, Kurt Lewin o Karen Horney, entre otros, constituyen tres referencias importantes de esta teoría.

Ejemplos, clarificaciones, sugerencias, curiosidades

Éstos te ayudarán a comprender la principal idea y también a que surjan nuevas.

Definiciones, teorías

Una base teórica siempre es útil y además también te servirá para seguir aprendiendo más.

Experiencias, prácticas

Encontrarás proyectos, actividades y testimonios tanto de instructores como de alumnos al final de cada capítulo. Éstos te servirán de inspiración.

Enlaces, recursos externos, herramientas

Nosotros te sugerimos herramientas y servicios.

No reclamamos la autoría ni propiedad alguna de los productos ya que no los hemos creado, ni tenemos ninguna relación o acuerdo con el propietario; sólo los proponemos como ejemplos o sugerencias. Te los sugerimos tal como son sin responsabilidad ninguna.

Principal idea o concepto

Se encuentra en el texto, pero pensamos que debería enfatizarse aquí ya que es más fácil de encontrar y es importante recordarla.

HABILIDADES Y CALIFICACIONES

Mediante el uso de las nuevas tecnologías, el proyecto Ed-Way aspira a posibilitar la identificación del aprendizaje informal y no formal así como su permeabilidad con itinerarios formales interdisciplinarios en el campo de la educación y formación para adultos. Prestamos particular atención a la adquisición de habilidades personales, sociales y formales y la calificación. Por lo tanto, cada unidad está enlazada con distintas competencias y habilidades.

Es importante señalar que tanto las competencias como habilidades mencionadas anteriormente se adquieren de modo informal pero se promueven mediante actividades de formación formales y no formales. Entonces, es posible aplicar esta metodología en las clases, en aprendizaje combinado o aprendizaje online. Sentamos las bases y sugerimos herramientas para actividades informales y no formales en clase, pero es responsabilidad del instructor adaptarlas tanto a las necesidades de los alumnos y al contenido del curso.

Tipología del conocimiento, habilidades y competencias www.cedefop.europa.eu/files/3048_en.pdf



CEDEFOD

European Centre for the Development of Vocational Training

VALIDACIÓN

El Consejo Europeo realizó la recomendación para la verificación del aprendizaje informal y no formal en 2012 (2012/C398/01), reconoce y promueve un método más sistemático de validación de este tipo de aprendizaje, para incrementar la visibilidad y el valor del aprendizaje que tiene lugar fuera el sistema educacional y de formación. Esto debería hacer posible que todos los ciudadanos puedan identificar y documentar el aprendizaje informal y no formal y si lo desean, evaluar y certificar.

¿Cómo podemos validar y certificar la adquisición de ciertas habilidades blandas y competencias transversales, actitudes y valores? Ante todo, queremos que el lector sea consciente de la dificultad que esto conlleva. Las competencias informales normalmente se adquieren a través de un proceso a largo plazo y tiene lugar fuera de un lugar controlado como seria una clase. Aún así es posible recopilar evidencias que ayuden al instructor a evaluar qué aprendizaje ha sido adquirido.

Basado en el procedimiento de CEDEFOP, hay 4 pasos para proceder a la validación:

- Identificación: ¿Qué procedimientos y herramientas respaldan la identificación?
- Documentación: ¿Qué criterios se utilizan para admitir evidencias al proceso? ¿Qué formatos se utilizan para documentar el aprendizaje no formal e informal?
- Evaluación: ¿Están las herramientas de evaluación adaptadas a las necesidades y características del individuo? ¿En qué medida las herramientas de evaluación han sido escogidas de acuerdo a su fiabilidad y/o validez?
- Certificación: ¿Cómo se garantiza la credibilidad de la autoridad/ entidad adjudicadora? ¿En qué medida se pueden intercambiar los resultados de la validación (documentos, carpetas, certificados, etc.) a posteriores estudios?

Dependiendo del tipo de actividad, algunos de los pasos se pueden enfatizar mientras que otros se pueden dejar de lado. Por ejemplo, durante las actividades voluntarias es más apropiado concentrarse en la identificación y documentación, y menos en la evaluación y certificación. En nuestro caso, no tenemos en cuenta la certificación, ya que dejamos esta responsabilidad a las instituciones y organizaciones de los instructores.

Empezamos el proceso de validación haciendo visibles las competencias

informales (tal y como se muestra en todas las unidades de aprendizaje). Primero, la persona cada vez se vuelve más consciente de los logros conseguidos anteriormente.

Segundo, en cada unidad proponemos procedimientos que los instructores pueden seguir para identificar hasta qué punto se han adquirido las competencias. CEDEFOP, en sus directrices europeas para validar el aprendizaje no formal e informal establece que:

Identificar este carácter no estandarizado del aprendizaje no formal e informal es un desafío metodológico considerable. Los métodos y enfoques deben estar "abiertos a lo inesperado" y no diseñarse de manera que reduzcan el abanico de conocimientos, aptitudes y competencias que pueden considerarse ... esta etapa requerirá con frecuencia la participación activa de consejeros y consejeros capaces de entrar en Un diálogo con el candidato y dirigirlo a las opciones y herramientas apropiadas.

Nuestra propuesta de validación y documentación de evidencias solo debe tenerse en cuenta como una guía para los instructores, primero para verificar que estén implementando las actividades educacionales de manera correcta y eficaz (no solo basándose en los contenidos, sino que también en las necesidades). Y segundo, certificando que los alumnos estén adquiriendo las competencias propuestas en el manual.

LUGAR DE APRENDIZAJE ONLINE

Hemos creado una plataforma online: http://en.ed-way.eu donde podrás encontrar este manual preparado para ser descargado o impreso, y los ejercicios prácticos (basados en los métodos que proponemos en cada unidad) así como un espacio compartido para los alumnos que deseen compartir sus experiencias.

En la plataforma online encontrarás videos y ejercicios prácticos así como un espacio donde podrás compartir tus dudas e idea con los otros instructores.



RECURSOS

Terminology of European education and training policy: a selection of 130 terms.

http://www.cedefop.europa.eu/EN/Files/4117_en.pdf

You will find here the definition of formal, non-formal or informal education

Measuring and Assessing Soft Skills. A Leonardo LLP Project

http://mass.educational-innovation.org/

European guidelines for validating non-formal and informal learning. Published by CEDEFOP

http://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/3073

1. CONCIENCIA



Nuestros pensamientos definen la realidad que nos rodea. Desde el primer momento que empezamos a tener conciencia de nuestros sentimientos, empezamos a construir realidades de forma continua, y esta es la razón por la que los pensamientos son tan relevantes.

En esta unidad aprenderás:

- A promover el conocimiento y la comprensión de los adultos y los mayores relativa nuestra nueva sociedad tecnológica.
- A ayudarlos a adoptar una actitud más positiva frente a la tecnología con el fin de explorar el entorno más inmediato.
- A consolidar y reforzar su capacidad de decisión mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- A impulsar un comportamiento más proactivo el cual facilitará el uso de los recursos virtuales para su propio beneficio.

Las siguientes competencias serán las que desarrollaremos:

- Fomentar la responsabilidad personal
- Autoconocimiento
- Liderazgo

Éstos serán los conocimientos que lo facilitarán:

- El contexto social de la era de Internet.
- El desarrollo de una identidad digital.
- El poder de la herramientas de comunicación.



INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) están presentes en nuestro dia a dia: llevamos dispositivos móviles para estar en contacto con nuestros amigos, para acceder a los medios de comunicación, servicios internet, con el fin de estar al día e incluso para compartir cualquier situación, idea o momento con nuestros iguales. Siempre han existido herramientas de información y comunicación pero hasta ahora nunca antes habíamos tenido acceso tan rápido y con tanta cantidad de la misma. Ésto hace posible una comunicación global que a su vez, posee un gran impacto.

Internet no es sólo tecnología per se; también representa el cambio global o lo que los sociólogos llaman la Sociedad de la Información o la Sociedad del Conocimiento. Además, debemos tener en cuenta que si bien una persona puede ser excluida o incluida en la sociedad, ésto también puede ocurrir en la red, en nuestra sociedad en Internet.

Primero, es importante entender el significado de lo que llamamos e-adopción el cual se usa para referirse a las persona que usa las TICs. Y segundo, utilizamos el concepto de e-inclusión para referirnos a las comunidades, identidad, relaciones mediadas por el ordenador y también a la inclusión social. La tecnología es una herramienta que siempre se utiliza con un propósito específico. Por ejemplo, se puede usar para comprar billetes de tren, leer las noticias o escribir un blog. Hoy en día gracias a los programas de formación online y a otros recursos educativos, todo el mundo puede navegar por la red o aprender a utilizar gran parte de herramientas y servicios. Pero, ¿Cómo empezó todo?

LA NUEVA INTERNET

Internet fue desarrollado durante los años 60, primero para fines militares y más tarde para propósitos de comunicación entre universidades, principalmente para compartir información, ¡pero también se usaba por diversión! Y es obvio que aún se sigue utilizando para estos dos propósitos, entre otros. Es difícil saber cuando Internet se volvió tan importante en el ámbito social. En 2002, los políticos empezaron a considerar que Internet era una herramienta a la cual se le debía prestar atención- ya que era la primera vez que la Oficina Estadística Europea nos mostró cuánta gente había accedido a Internet. Desde entonces, la importancia de Internet en nuestras sociedades ha ido creciendo. Hoy en día es visto como una red de redes, capaz de conectar a los unos con los otros globalmente y de manera instantánea. Sin embargo, esto no tiene sentido si no participamos en el intercambio de información.

En 2013, durante el discurso del Papa Francisco; parecía que todo el mundo quería capturar y compartir este momento. Este hecho contrasta con el anuncio del Papa Benedicto en 2005. Claramente se puede ver que la tecnología es la diferencia que encontramos en las dos imágenes.





En los años 90, el uso de la tecnología por parte de las familias estaba asociada con tener un ordenador y la habilidad de navegar por Internet. La principal razón para acceder a Internet era, principalmente, para buscar

información y para fines de ocio que son los mismos que hicieron posible el crecimiento de Internet. Por supuesto, los trabajadores, estudiantes e investigadores también lo usan para fines de trabajo. Entre los miembros de la familia, los usuarios jóvenes disfrutaban utilizando IRC (un tipo de sala de chat) o foros (tablones de mensajes). Durante este período, la información general que se encontraba en Internet era principalmente producida por las grandes compañías y las instituciones públicas.

A finales de los años 90, Internet ya era visto como el principal mercado mundial. Las compañías desarrollaron un nuevo modelo

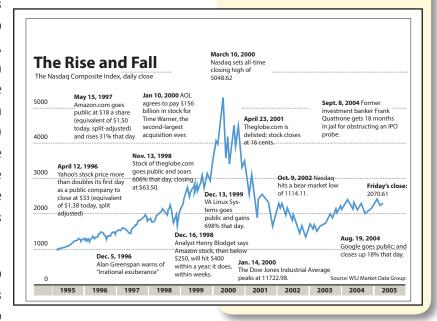
de negocio: ofrecer productos y servicios en Internet y venderlos a, la cada vez más grande, comunidad de usuarios de Internet. Ahora, piensa en los beneficios: una tienda en Internet no tiene que pagar un alquiler, no hay necesidad de tener stock de reserva y además el mundo entero se convierte en compradores potenciales. Desde Diciembre de 1999 a Marzo de 2000, la NASDAQ dobló sus valores y los multiplicó por 5 frente a las cifras que había en 1999. Un aumento tan alto, inflado por las expectativas, terminó en una explosión - por supuesto, una explosión virtual la cual fué llamada la "burbuja punto.com", haciendo referencia a los dominios más comunes de Internet usados por las compañías, ".com".

Después de esta explosión apareció otro nuevo Internet conocido como "web 2.0" y que se convirtió en la segunda versión de éste.

Cuando la gente accede a Internet, su actividad más común es navegar en la red, lo cual es principalmente una actividad pasiva. El segundo uso de las TIC es el que posibilita y facilita la comunicación con nuestras redes ya existentes (éstas son los amigos, la familia, etc.). Y el tercer uso y a la vez el más activo de las TIC incluye: la creación, publicación y difusión de contenido. Algunos ejemplos de herramientas de las TIC son el correo electrónico, el navegador de Internet, whatsApp, etc. pero las más interesantes son los servicios que hacen posible que Internet sea un medio colaborativo como por ejemplo los blogs, wikis, videos o podcasts.

Nuevos retos aparecen en Internet, como por ejemplo los problemas de control y neutralidad (intervención del gobierno), la gran cantidad de información que suben a Internet sus usuarios (a veces de calidad y otras veces dudosa) y los problemas de privacidad y seguridad (como por ejemplo el Derecho a ser olvidado regulado por la Comisión Europea) entre muchos otros. Todos estos retos son los que están estableciendo cuál será

La NASDAQ es la Bolsas de Valores Norteamericana. Es la segunda Bolsa de Valores más grande del mundo.



Web 2.0. es un término que fue introducido por Tim O'Reilly. Se refiere a la web social.



Lernkanal: Es un proyecto de web 2.0 para adultos y mayores: Ellos hacen sus propios videos de YouTube para el uso de las TIC y dan consejos que sirven de ayuda para los usuarios mayores de las TIC. Para más información visita www.learnkanal.bsnf.de o ve al ejemplo práctico que se encuentra al final de esta unidad.





el futuro de Internet. Internet continúa expandiéndose y como será en un futuro depende de nosotros mismos.

LA NUEVA TECNOLOGÍA

En cualquier período de la historia, siempre ha habido tecnología innovadora, sucedió con la máquina de impresión de Guttenberg, la invención de la máquina de vapor y con los antibióticos. La principal razón por la cual estamos tan emocionados y preocupados a la vez es porque las anteriores tecnologías han tenido un desarrollo muy lento. Pasaron siglos desde la invención de la máquina de impresión hasta que la gente tubo libros en sus casas, nos llevó siglos desde la primera revolución industrial (máquina de vapor) hasta la segunda (marcada por la invención de la electricidad) y también nos llevó décadas desde el descubrimiento de los antibióticos hasta su producción en masa. Entre esos siglos una persona podía haber nacido y muerto con el mismo status quo de tecnología. Ahora tenemos que actualizar constantemente nuestras televisiones, ordenadores y dispositivos móviles o nuestras conexiones a Internet, de lo contrario quedarán obsoletos. Por supuesto, no estamos comparando la invención de un teléfono móvil inteligente con la de los antibióticos, es solo un ejemplo para mostrarte lo comprometidos que estamos a actualizar y aprender más que nunca antes.

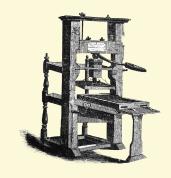
Siempre habrán nuevas tecnologías, nuevas maneras de vivir con la tecnología nos pueden hacer sentir obsoletos (utilizamos esta palabra a propósito ya que es un término comúnmente usado usado para las máquinas cuando se vuelven antiguas, cuando ya no pueden conectar con las otras máquinas y no aceptan aplicaciones nuevas). Nuestra sociedad actual no es especial por ser la sociedad en la que vivimos ni por hay muchos inventos; es extraordinaria porque los cambios ocurren con una rápidez nunca antes vista. ¿Eres consciente de ello?

EL NUEVO YO

Sherry Turkle lo nombró "El segundo yo" pero nosotros hemos titulado esta sección El nuevo yo. El concepto de identidad es bastante complejo ya que se refiere a las cualidades, creencias y expresiones que nos hacen ser quienes somos. Pero, ¿Quiénes somos? o incluso más interesante: ¿Quién me gustaría ser? La otra gente también tiene una percepción de nosotros: nuestra imagen es lo que determina lo que la gente cree que somos.

La vida online hace posible ser una persona distinta a la que somos en el mundo real. Esto no significa que nuestra identidad virtual sea falsa, simplemente es diferente. Esta es la razón por la cual lo hemos llamado El nuevo yo. Todo cambia, no importa si estamos en una clase física, en una virtual o chateando en una comunidad virtual con gente de alrededor

La máquina de impresión de Guttenberg también era considerada nueva tecnología. Las "nuevas" tecnologías siempre han existido, pero ¿qué es lo que las hace hoy en día tan especiales?



"Los analfabetos del Siglo XXI no seran aquellos quen o puedan leer o escribir, serán aquellos que no puedan aprender, desamprender y reaprender" Alvin Toffler.



Sherry Turkle, autora de los libros "Vida en la pantalla", "El segundo Yo", "Juntos en soledad", es crítica y está alerta sobre lo que está sucediendo alrededor de nosotros tanto con la tecnología como con la interacción de los humanos mediante la tecnología.





de todo el mundo. Si el objetivo final del aprendizaje permanente es crecer como persona, entonces necesitamos cerciorarnos que nuestro nuevo yo también avanzará con nosotros.

Gracias a nuestro nuevo yo tenemos una identidad online (o varias), esto es también lo que llamamos identidad digital. Ésta está muy ligada a la confianza, seguridad y reputación. La gente puede que sea reacia a crear su identidad digital, debido a las historias que a veces aparecen en televisión y revistas sobre el robo de contraseñas, el cyberbulling, gente publicando cosas de otros sin ser verdad, el fraude electrónico, revelar información personal al público accidentalmente, etc. No hay duda de que Internet puede ser un sitio peligroso, y además esto se magnifica por la rapidez e impacto de lo que sucede. A veces parece que no acceder a una comunidad online es la manera más segura de vivir. Sin embargo, esto está lejos de la realidad: hay casos de gente gente que ha suplantado a otras personas que ni siquiera tienen una entidad online. Considerándolo todo, para nosotros es mejor vigilar y cuidar nuestra identidad online tanto como lo hacemos con nuestra identidad fuera de Internet.

Ser parte de Internet, vigilar nuestra identidad digital y ser consciente de las responsabilidades que conlleva es la mejor manera de afrontar los retos que nos presenta esta sociedad tecnológica. Es posible acceder a un gran cantidad de sitios mientras permaneces en el anonimato, pero obtendrás mucho más de Internet si te identificas. Por ejemplo:

- Un montón de páginas web te invitarán a que te registres en ellas, o te pedirán que te identifiques para tener acceso a más contenidos. No importa si para registrarte utilizas tu nombre real o no, a ellos les encantará saber más de ti y tus intereses para enviarte novedades o invitarte a otras páginas web que podrían ser de tu interés. Una parte de Internet, es manejada por voluntarios que crean páginas web donde la única manera de conseguir una compensación monetaria es mediante ofertando publicidad o proporcionando algún tipo de acceso premium a la gente que se registra en ella. Si eres reacio a revelar tu identidad, puedes crear una cuenta bajo un pseudónimo.
- Crea tu reputación; ¿Hay algo mejor que mostrar al mundo entero quién eres? Si publicas un video, escribes un artículo en la Wikipedia, o tienes un blog muy interesante, deja que el mundo se entere de esto. Además, diciendo quien eres, aumentarás tu autoestima y tu satisfacción. Tu trabajo será reconocido y la gente con intereses similares podrá contactarte. Si eres reticente a que gente que no conoces pueda contactar contigo, puedes usar un pseudónimo, aún así seguirás teniendo la propiedad de lo que escribes.
- No es posible ser parte de una comunidad virtual sin una identidad. Para fines de trabajo, de ocio o incluso comunicativos con nuestro entorno más cercano (familia y amigos) debemos tener una identidad. Puede ser o bien privada (como en el caso de WhatsApp o el correo electrónico) o

Técnicamente, la "Identidad digital" se refiere a los sistemas de validación y certificación de Internet cuya intención es asegurarse de que todo el mundo sea quien dice ser. Esto tiene implicaciones sociales porque es nuestro yo en la red.



Tenemos una identidad incluso cuando no hemos dicho quienes somos. ¿No te has dado cuenta que normalmente aparecen anuncios relacionados con tus búsquedas recientes (ya sea de hoteles, productos, viajes..)?. Éstos están relacionados con las galletas (cookies).





pública (como en Facebook o Twitter) pero aún si es privado, tener algo escondido para siempre resulta imposible. Alimenta tu identidad y ésta crecerá contigo, y la red te hará crecer a ti en respuesta.

- Tenemos una identidad incluso cuando no somos conscientes de ella.
 Una evidencia de esto es el Modo Privado de algunos buscadores así como de la directiva de galletas establecida por la Comisión Europea en 2013, que aspira a proteger los usuarios de Internet. No nos protege estrictamente pero hace que sea más difícil para una organización saber qué páginas hemos visitado.
- Una problema que ha suscitado controversia es la Muerte Digital o el Derecho a ser olvidado. Por suerte, la Comisión Europea tiene la responsabilidad de proteger nuestros intereses y derechos.
- El consejo más importante para navegar por Internet de manera segura es ser responsable y aplicar la lógica a la hora de pensar así como lo hacemos en la vida real; nunca compartas algo que no quieras que sea visto (o al menos si lo haces, debes ser consciente de que podría pasar). El hecho de no ser consciente de tu identidad digital o negarse a tener una no te protegerá, sino que te denegará oportunidades que la información la sociedad del conocimiento te puede ofrecer.

CIUDADANÍA DIGITAL

Durante los años 90, apareció el concepto sociológico de brecha digital, diferenciando los sectores de la población que tenían acceso a Internet de aquellos que no lo tenían. Esta diferencia estaba causada principalmente de primero, la posibilidad de conexión y segundo, la capacidad de banda ancha. Solo aquellos que tenían suficiente banda ancha eran capaces de beneficiarse de la sociedad de la información, la cual se estaba desarrollando, mediante el acceso a la información, la comunicación o compra de artículos, entre otras cosas.

Durante el comienzo de los 2000 el concepto de división digital entendido como conexión se volvió obsoleto; en Europa, la mayoría de la gente podía acceder a Internet. Para entonces, se identificó un nuevo fenómeno, una nueva brecha social: la segunda división social. Ahora, este término se refiere a la diferencia entre la gente que tiene el conocimiento y las habilidades para acceder a los recursos digitales, las oportunidades de usarlos así como a la experiencia y motivación para hacerlo, y a aquellos que no.

Formar a los ciudadanos es el primer paso para superar esta brecha digital, pero esta es solo una manera de proporcionar conocimientos, lo cual difiere de proporcionar experiencia (Dijk & Hacker, 2003). Lo que de verdad queremos es disfrutar, sentir y tener una actividad estimulante con la aplicación de la tecnología. No se trata solamente de tener acceso, sino de tener oportunidades y derechos y de ser capaz de comunicar de manera significativa y segura, de

Experiencia personal de un alumno mayor:

"En general creo que importante tener un conocimiento básico acerca de los ordenadores e Internet. Forman parte de nuestro día a día y son muy útiles, por lo tanto todo el mundo debería saber cómo usarlos. Me gusta tener constancia de todas las posibilidades que ofrece, aunque puede que nunca los use pero es bueno saber que existe y cómo poder aprovecharlos". Esta cita de una señora mayor de Alemania muestra la importancia de tener la posibilidad de usar recursos online para todo el mundo. A las personas mayores también les gusta estar al día necesitan orientación sobre cómo hacerlo y cursos. Esta señora aprendió a usar herramientas básicas de las TIC participando en cursos online. Para leer la experiencia completa ve al final del capítulo, en la sección Experiencias.



ser capaces de participar en las comunidades virtuales y tener la oportunidad de ejercer nuestro poder; esto es lo que se conoce como ciudadanía digital. Esto también es beneficioso para la comunidad y la sociedad digital, donde sus miembros colaboran para construir la sociedad del futuro.

Formarse para convertirse en un ciudadano digital, adquirir experiencia en ICT mientras al mismo tiempo ganas experiencia es algo que no se puede alcanzar en un período de corto de tiempo. No se trata de enseñar cómo usar un navegador, enviar un correo o hacer compras online pero en cierta medida está relacionado con estas habilidades. Debería hacerse una primera promoción educativa hacia la alfabetización digital; las instituciones educativas pueden promover este entorno así como aptitudes y habilidades que faciliten la ciudadanía digital. Esta relación puede ser vista como un círculo virtuoso, donde se forma a la gente gradualmente a usar las capacidades de las TIC, enseñamos servicios y herramientas que son útiles para los ciudadanos adultos y mayores, para que entonces puedan usar y aplicar estas capacidades en su día a día, de acuerdo a sus motivaciones y necesidades. También introducimos herramientas más complejas que completen la experiencia de los alumnos, y esto a la vez retroalimenta este proceso, comprometiéndose con un aprendizaje independiente lo cual aumenta la experiencia en la aplicación del principio del aprendizaje permanente.

La competencia digital está formada por una serie de competencias requeridas para una participación completa en la sociedad del conocimiento. Incluve conocimientos, habilidades y comportamientos involucrando el uso efectivo de los dispositivos digitales como son los smartphones, tablets, ordenadores portátiles ordenadores para fines comunicativos, expresión, colaborativos y promocionales.



LA NUEVA SOCIEDAD

La única cosa que ha sido y sigue siendo constante en la história es el cambio. En los siglos recientes hemos pasado de ser una sociedad industrial a una post-moderna y ahora finalmente a un nuevo modelo social. Los sociólogos todavía no se ponen de acuerdo en cómo nombrar este fenómeno, pero sociedad de la información o sociedad del conocimiento se encuentran entre los términos más aceptados. Probablemente en el futuro, cuando miremos atrás con una perspectiva más amplia, seremos capaces de definir este nuevo modelo social con más precisión. Mientras tanto, solo podemos tratar de entender lo que está pasando alrededor de nosotros, y disfrutar de esta sociedad dinámica, compleja y conectada.

La UNESCO ha utilizado el término "Sociedades del conocimiento", haciendo referencia a la libertad de expresión y acceso a la información (en su informe "Construyendo las Sociedades del Conocimiento"):

El conocimiento y la información tienen un impacto significativo en las vidas de las personas. El intercambio de conocimiento e información, en particular a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), tiene el poder de transformar las economías y las sociedades. La UNESCO trabaja para crear sociedades del conocimiento integradoras y para mejorar las competencias de las comunidades locales aumentando el acceso, la preservación y el intercambio de información y conocimiento en todos sus ámbitos de competencia. Las sociedades del conocimiento deben apoyarse

Manuel Castells es un autor de referencia en las ciencias sociales. Sociólogo español experto en la sociedad de la información, la comunicación y la globalización. Te sugerimos que googlees su CV.





en cuatro pilares: la libertad de expresión, el acceso universal a la información y al conocimiento, el respeto a la diversidad cultural y lingüística, y una educación de calidad para todos.

Crovi prefiere llamarlo la Sociedad de la Información y el Conocimiento donde el capital básico es la inteligencia colectiva, la información distribuida por todo el mundo, la valorización continua y la sinergía a tiempo real. Castells defiende que nos encontramos constantemente en una sociedad mediada por la comunicación por ordenador donde la mayor diferencia es que la comunicación entre nosotros está basada en los avances tecnológicos nunca antes vistos, donde la capacidad para procesar, almacenar y distribuir la información es el nuevo y real aspecto social en lugar de la información y el conocimiento. La información siempre ha existido en todos los períodos de tiempo con la única restricción que estaba limitada para ciertos grupos de gente (reyes, monjes, etc.). Como sugiere Castells, ahora la tecnología nos permite crear enlaces entre nosotros, entonces, la principal característica de la sociedad es la conectividad. Por lo tanto, vivimos en la sociedad de las redes.

Internet es mucho más que una simple tecnologia. Es un medio para la comunicación, interacción y organización social. Internet es la base del desarrollo futuro, como la electricidad lo fué hace un siglo.

Está claro que la tecnología ha cambiado la manera en la que accedemos a la información o nos comunicamos con las otras personas. El uso de la tecnología se conoce como e-adopción. Por una parte, este término significa usar y aumentar tanto las habilidades así como sacar provecho de las posibilidades que ofrece la tecnología. Se ha convertido en algo muy común el añadir el prefijo "e-" a un montón de palabras para referirse a la dimensión online de algo que ya existe, como por ejemplo el correo electrónico (email), eComercio, etc. Por otra parte, la e-inclusión es un término mucho más complejo que está relacionado con la participación de las personas en comunidades y en otras dimensiones de la sociedad basadas en el conocimiento y las relaciones, trabajo, cultura, política, etc. De hecho, una evaluación de análisis de e-inclusión necesitaría considerar no solamente los factores individuales sino que también la comunidad y los factores sociales. Mientras que la e-adopción solo requiere un análisis del nivel de habilidades para utilizar una herramienta o un servicio específico. En el informe "e-inclusión: Nuevos cambios y recomendaciones de la política" (Kaplan 2005), Vivian Reding actual miembro del Parlamento Europeo y antiguo miembro de la Comisión para la Sociedad de la Información y de los Medios (2004-2010), afirma:

La e-inclusión es relativo a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para empoderar a todos los europeos. Esto significa algo más que simplemente aumentar el acceso y hacer que los servicios estén ampliamente disponibles y sean más fáciles de usar, aunque estos pasos son importantes. Significa también ayudar a las personas a utilizar las TIC para hacer sus vidas más ricas y divertidas y ayudarles a participar

Un buen ejemplo práctico: PRESS CLIPPINGS : Basados en los nuevos desafíos que surgen con la sociedad del conocimiento, se creó este proyecto para enseñar a los adultos a tratar con las noticias en los medios acerca de las TIC, las nuevas tecnologías y los servicios. Porque a veces estas noticias pueden ser difíciles de entender para la gente que tiene un conocimiento limitado de las nuevas tecnologías y puede asustarlos.

Introducción

más plenamente como miembros de sus familias, barrios, regiones, países y como europeos.

Este informe afirma que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) se están convirtiendo en activos clave de la vida moderna. Se usan en el trabajo, para relacionarnos diariamente, en los servicios públicos así como en la cultura, entretenimiento y ocio, también en la comunidad y la participación política.



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

El primer paso hacia la adquisición de la conciencia es ser responsable de las nuevas posibilidades que la tecnología nos ofrece. Esto es, el poder y los riesgos que conlleva usarlo. No solo aspiramos a conocer estas posibilidades, sino que aspiramos a tomar acción basado en nuestros propios objetivos e intereses así como las responsabilidades para los otros. Esta acción podría ser la decisión de usar la tecnología si pensamos que nos puede beneficiar o ser bueno para nosotros, o decidir que no, si creemos que no es para nosotros. No importa lo que decidas, solo tienes que tomar una decisión a conciencia.

Descubrirás las capacidades de las tecnologías de la información y de la comunicación; nunca antes ha sido tan fácil compartir nuestros pensamientos. Por otra parte, podemos influenciar significativamente a otros y promover el cambio. Pero, por otra parte, las tecnologías pueden ser una amenaza para tu seguridad e identidad, haciéndonos vulnerables a información falsa o que no debemos confiar. En cualquier caso, es necesario desarrollar un nuevo sentido de responsabilidad para ser un ciudadano activo e involucrado en las plataformas digitales de nuestra sociedad global.

Internet se puede usar para aprender pero también para compartir. En los próximos capítulos, examinaremos cómo realizar estas posibilidades. Pero antes de nada, una persona debería estar motivada y ser capaz de decidir qué hacer con las posibilidades que están disponibles para ellos: aprender, crecer, ayudar a los otros, promover el cambio social, etc. Esta motivación puede ser intrínseca (placer, logro, sentido de competencia) o extrínseco (orientado hacia compensaciones externas), pero no importa cual sea nuestra motivación, lo bueno es desarrollar nuestras habilidades de liderazgo individual como una manera de dirigir nuestra vida de la mejor manera posible. A través de este proceso, conseguimos nuestra posición en el presente así como nuestras necesidades y posibles restricciones; también somos capaces de identificar nuestras metas y planear y actuar para alcanzarlas. La tecnología puede guiarnos en el proceso ayudándonos a aprender como miembros de una sociedad interconectada, proporcionando una gran cantidad de información y teniendo la posibilidad de interactuar con ella.

La tecnología puede ofrecernos no solamente nuevas oportunidades, también nos plantea retos; no por ser tecnología en sí misma sino por la capacidad que tiene para conectar fuentes de información y personas y su disponibilidad de actividades online (entendido como un espacio social). La mejora personal no es solamente una habilidad, es también una actitud que podemos adoptar cuando navegamos por la red y compartimos o creamos cosas en Internet. Por ejemplo, no solamente leemos artículos

Responsabilidad

Ser consciente de nuestros deberes, obligaciones y compromisos hacia nosotros mismos y el resto de la gente.

ciudadanía digital un término complejo que intenta relacionar los deberes y responsabilidades de los ciudadanos usando las TIC. Incluye la participación activa en nuestra sociedad como gobierno, democracia, periodismo, etc. así como la manera en la que lo usamos: netiquette, seguridad, etc.

"Ciudadanía digital - El Internet, la Sociedad y Participación" por Karen Mossberger

Liderazgo individual

Tomar el mando de nuestras propias decisiones y motivaciones.



y aprendemos sino que también escribimos artículos, comentamos los trabajos de otra gente y los compartimos. Por lo tanto, seguimos creciendo y adoptamos nuevos hábitos.

En este capítulo, a parte de mirar las habilidades y competencias que queremos adquirir, nos queremos centrar en los distintos valores y actitudes, que en nuestra opinión son esenciales para los alumnos; estos están relacionados a adoptar una actitud positiva mientras eres crítico y constructivo. La capacidad para autodirigirse significa que los alumnos se pueden centrar en cosas que ellos consideren importantes (de acuerdo a su propio criterio) para facilitar el aprendizaje continuo. Date cuenta que es importante identificar tu criterio o crear una lista entre un grupo de gente que piensa de manera parecida.

Algunos valores y actitudes pueden ser aprendidos mediante la participación en la sociedad de la información; nosotros nos centraremos en la tolerancia, empatía y resiliencia que serán destacadas en el próximo capítulo. Aquí, consideramos que el aspecto más importante es la motivación. Aunque es un estado, también representa una actitud relacionada con la esperanza, el entusiasmo y el deseo mientras intentamos visualizar y seguir nuestras metas y expectaciones hacia la realización personal.

Mejora personal

La motivación de una persona está basada en la importancia de mejorar uno mismo; la motivación de obtener oportunidades de formación y crecimiento educacional.



TAREA DE REFLEXIÓN

Una de las mejores maneras en las que la gente puede conectarse con sus motivaciones más personales y profundas así como recursos, es la exploración de los principales acontecimientos de sus vidas.

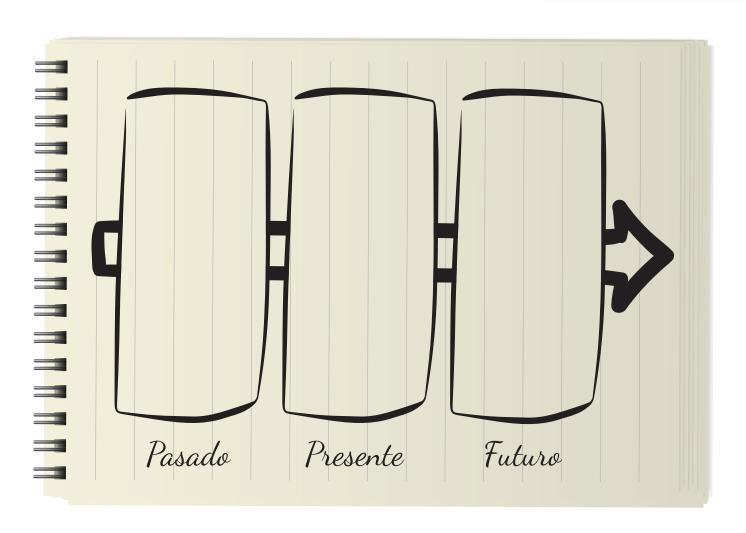
Cualquier experiencia de aprendizaje es derivada de anteriores experiencias. Puede estar basada o bien en la frustración de aprender algo nuevo, algo que nos encontramos en nuestro día a día o bien con el entusiasmo de incorporar conocimientos nuevos.

Con el propósito de ir descubriendo poco a poco cada persona lo que de verdad le motiva a aprender algo nuevo, podemos facilitar una reflexión de las razones por las cuales se comprometerían con el nuevo proceso de aprendizaje.

El tipo de actividad que proponemos para iniciar este proceso de exploración y autodescubrimiento se llama "La línea del tiempo". Mediante la realización de este proceso, la persona tendrá que analizar tres momentos esenciales de su vida:

Gracias a Internet, ahora es posible acceder a grandes cantidades de información, por lo tanto es más fácil que nunca antes aprender mediante Internet. Es posible acceder a cursos online, para ver tutoriales o para hacer preguntas en foros o comunidades de aprendizaje. La capacidad para aprender debe ser precedida por las habilidades y competencias que pueden que hacen posible la planificación de una estrategia personal. En Internet, responsabilidad de desarrollar una estrategia de aprendizaje depende de nosotros.







Pasado

Guardamos en nuestro memoria muchas experiencias gracias a las cuales hemos adquirido recursos y capacidades innatas. Estas experiencias nos han ayudado a definir lo que es más importante para nosotros y la razón de estar donde nos encontramos.

Presente

Muchas veces, el ímpetu para aprender algo nuevo crea en nosotros estados emocionales tales como la frustración, confusión o obstrucción. El mero sentimiento de progresar en la vida puede hacernos sentir que debemos incorporar nuevos elementos para plantar cara a los desafíos que aparecen en nuestro día a día

Conectarnos con el presente nos permite definir nuestra situación actual, en ese preciso momento, para una área particular de nuestras vidas. De este modo, podemos tratar de identificar nuestras motivaciones personales y conectarnos a experiencias de aprendizaje que ocurrieron en el pasado.

Futuro

Una de las razones por la cual es tan importante analizar nuestros escenarios del futuro es para aprender a organizar y establecer nuestra energía interna partiendo des del entusiasmo y la capacidad de establecer objetivos constantes y de aprendizaje.

Cuando nos permitimos construir un estado ideal de las cosas, entonces conectar nuestras motivaciones personales y recursos a las auténticas aspiraciones de evolución y aprendizaje resulta mucho más fácil.

Continuaremos explicando la actividad para facilitar la exploración de la gente que quiera participar en este proceso educativo basado en las experiencias de aprendizaje.

Divide una hoja de papel en tres columnas de la misma anchura. Luego, escribe la palabra 'pasado' en la columna de la izquierda. Escribe 'presente' en la columna del medio y finalmente escribe 'futuro' en la última.

Después de esto, anota las respuestas a las preguntas que te presentamos a continuación en cada una de las columnas correspondientes:

- 1. Pasado. Cómo te interesaste en...
- 2. Presente. Cuáles son tus conocimientos actuales sobre este tema?
- 3. Futuro. Qué te gustaría haber alcanzado para saber que ha valido la pena?

Cuando respondes a la primera pregunta, podrás ver cómo se posibilita la conexión entre nuestras experiencias personales y nuestras motivaciones reales sobre la idea de aprender algo nuevo.

Si eres un formador, ahora puedes practicar con los mismos escenarios de reflexión que vas a presentar a tus alumnos en un futuro. La mejor manera para aprender algo es viviéndolo en primera persona, luego te será más fácil explicárselo a tus alumnos.



1. CONCIENCIA



Al mismo tiempo, la respuesta a la segunda pregunta nos permite estar en contacto con nuestros propios recursos personales. Permitimos que el estudiante conozca sus propias habilidades y competencias y le invitamos a averiguar cómo reforzarlas desde su motivación y responsabilidad personal.

Finalmente, las tercera presenta la oportunidad de establecer nuestros objetivos para aprender algo nuevo. Cada persona conserva un contacto real con el estado ideal de aprendizaje que le gustaría llegar a alcanzar. De esta manera, es más fácil dividir el proceso de aprendizaje en distintos peldaños; por lo tanto el aprendizaje de algo nuevo se vuelve más fácil.



NUEVO APRENDIZAJE

LA MOTIVACIÓN COMO (UNA FORMA DE) EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Una de las principales dificultades que tenemos las personas es encontrar mecanismos continuos que nos ayuden a afrontar los desafíos que surgen en el día a día.

Uno de los objetivos más significativos como mentores es impartir la posibilidad de aprender hechos técnicos mientras al mismo tiempo asimilamos nuevos mecanismos de afrontamiento para nuestra vida diária.

Una de las mejores maneras para conseguir esto es atendiendo nuestra motivación personal.

Para dirigir un desafío educativo creativo, debemos ser conscientes de los estados emocionales que pueden aparecer durante la experiencia de aprendizaje. Por lo tanto, cuando hablamos de motivación, debemos hablar no solamente de los desafíos sino que también debemos referirnos a los estados emocionales difíciles de la frustración.

Percepción

Todo el mundo tiene una manera personal de analizar y construir su propia realidad. Cuando se trata de aprender algo nuevo, lo que adquirimos puede estar influenciado por la percepción de realidad. De hecho, usar esta manera particular de observar y juzgar todo lo que pasa hoy en día, puede facilitar la realización de nuevos estados interiores con los cuales seremos capaces de enfrentar nuevos cambios.

PENSAMIENTO

Por una parte, nuestra manera de juzgar todo lo que nos rodea, tiende a influenciar la manera en la que interpretamos los resultados. Por lo tanto, esto influencia en la manera específica en la que alcanzamos nuestra experiencia personal.

Por otra parte, nuestras opiniones personales específicas acerca del hecho que conlleva aprender algo nuevo, definimos los diferentes estados del proceso de aprendizaje que nos harán sobreponernos a cualquier tipo de proceso educacional.

Este es el porque en todas las experiencias educacionales, debemos

Las noticias sobre un ataque terrorista pueden ser tomadas de manera muy diferente por la gente dependiendo de si están con amigos o en los medios sociales.



Mira a la experiencia de aprendizaje llamada "recortes de prensa" donde los alumnos echan un vistazo a noticias relacionadas con la tecnología. Así, tienen la oportunidad de reflexionar, pensar, compartir y dar su punto de vista sobre lo que ha pasado, sobre su posible impacto y cómo nos afecta así como la acción que se debería tomar.





mantener un continuo análisis de las opiniones que tenemos mientras estamos involucrados en el aprendizaje.

EMOCIONES

Cualquier experiencia personal educativa requiere seguir dos sendas distintas. En primer lugar, la gente necesita definir sus propios retos de aprendizaje. De la misma manera que necesitamos transformar estos retos en tareas y actividades que sean tanto creativos como fáciles de usar.

Cuando tratamos con procesos educativos desde esta perspectiva, tenemos en cuenta la importancia de cualquier esfuerzo cognitivo que se haya hecho por los mecanismos motivacionales y personales. De esta manera, podemos construir escenarios educacionales que pueden funcionar mejor para grupos o personas que trabajen solas. Este hecho está relacionado con el proceso de concienciación que llevamos a cabo durante nuestra formación.

Además, la manera en la que interpretamos la realidad de las cosas influencia en la experiencia actual de aprendizaje. De manera que distintos estados emocionales nos conducen a distintos resultados.

Manejar nuestra propia motivación es uno de los procesos más complejos que necesitamos enfrentar durante la experiencia educativa. Debemos facilitar las tareas de aprendizaje mientras aseguramos estados emocionales positivos y una motivación constante.

CONSTRUYENDO NUESTRA PROPIA FUERZA INTERIOR

Cuando se desarrollan nuevas tareas o actividades para el aprendizaje, es importante tener en mente varios aspectos que tienen un relevancia en el resultado final de esas tareas. Debemos ser conscientes de los problemas de comunicación ya sean personales o dentro de un grupo. Por lo tanto, debemos asegurarnos de que se alcancen los objetivos principales del proceso de aprendizaje.

La importancia de la educación basada en la experiencia está aumentando cada vez más y subraya el papel de la interacción social como una forma de aprendizaje.

Para crear excelentes resultados educativos debemos construir espacios colaborativos que sean flexibles. Así, podremos convertir las experiencias tanto personales como colectivas en una nueva manera de fomentar un desarrollo técnico y emocional al mismo tiempo.

Nuestro objetivo es fomentar un sistema educacional que favorezca al desarrollo personal mediante experiencias de aprendizaje colectivas, y para eso nos tenemos que comprometer con algunos conceptos que son fundamentales:

Nuestro telefóno móvil nos pregunta si queremos compartir nuestra localización...

Cuando aprendemos a usar una nueva herramienta, no es solo el conocimiento, sino la percepción y experiencia lo que nos hace reaccionar, y esto cambia con las personas mayores y con los seniors.



Por ejemplo, cuando una persona dice que él o ella nunca serían capaces de usar las redes sociales de manera correcta, algunas de las razones podrían ser distintos tipos de resistencia. Como por ejemplo "Nunca he sido bueno aprendiendo cosas nuevas", "Me siento muy frustrado con twitter porque siempre que les pregunto a mis hijos, nunca tienen la paciencia suficiente para explicarme como se usa", "Las redes sociales son otro problema más para las familias", etc.



Cuando una persona escribe sobre un tema de interés en su blog, puede que encuentre comentarios de desconocida con la intención de mejorar, ayudar o corroborar lo que se ha escrito. Esto puede tomarse como una experiencia enriquecedora en la que un grupo de personas comparte ideas, las analiza y las construye. Por lo tanto, el creador del blog ha proporcionado su interés y motivación para continuar creciendo como personas individuales y como parte de la sociedad.





MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Todo el mundo tiene su propio sentido personal acerca de una experiencia educativa. De hecho, dentro de la misma situación educativa, las personas pueden tener motivaciones completamente distintas. Incluso en situaciones con un denominador común obvio, la gente tiende a interpretar de manera diferente lo que es o debería ser un proceso de aprendizaje auténtico.

En realidad, entender realmente la razón por la cual una persona quiere saber más acerca de un tema en específico, nos permitirá diseñar escenarios flexibles y creativos. Éstos puede que ayuden a crear una respuesta o producción educacional.

Por ejemplo, las razones por las cuales los participantes de un grupo de aprendizaje de Youtube deciden usar esta plataforma pueden variar. Van desde ver videos de cocina para hacer pasteles para sus nietos a subir videos, de hacer una lista de sus canciones favoritas, o intentar convertir en trending topic un tema que les gusta.



RECURSOS PERSONALES

Las personas adquieren aptitudes y recursos a lo largo de su vida. Por consiguiente, los recursos educativos y psicológicos contribuyen de manera significativa en situaciones que requieren de un alto desempeño educativo.

Una manera de lidiar con este problema es introduciendo y facilitando escenarios educativos que ayuden a mejorar la conexión entre las motivaciones reales de los individuos y sus recursos personales. Ambos adquiridos innatamente.

Una vez hemos descubierto porque queremos empezar a aprender algo nuevo, puede emerger tanto escenarios creativos y significativos como distintos caminos para comprometerse con la experiencia educativa. Sin embargo, es importante que primero conectemos nuestra voluntad con nuestras habilidad previas, las cuales nos serán de ayuda para enfrentar el proceso educativo.

Uno de los objetivos para aprender y que la gente aprecia más es el poder manejar situaciones que nos encontramos en el día a día y cuyas representan un desafío para nosotros.

Desde que nacemos, una de las experiencias que nos lleva a alcanzar nuevos estados educativos es, en cierto modo, el sentimiento de frustración o ansia por un progreso constante.

De hecho, es importante garantizar que todo proceso educativo está basado tanto en las experiencias personales como en la misma promoción de este proceso. Pero igual de importante es el diseño de estrategias para favorecer un constante impacto educacional.

Muchas veces resulta más fácil aprender a usar una red social si se tiene una razón para hacerlo. Algunas de estas razones pueden ser: estar en contacto con algún miembro de la familia, buscar a gente que comparta tus gustos, simplemente vivir la experiencia de formar parte de una red, etc..



Por ejemplo, cuando estamos con un grupo de estudiantes que quieren aprender a usar Spotify, podemos preguntarles qué aspectos consideran importantes y la razón de ello. Por lo tanto, podemos dar prioridad a ciertos pasos para conseguir el máximo desempeño del colectivo.





TECNOLOGÍA

Hoy en día es fácil acceder a Internet, leer noticias o encontrar información general entre otras cosas. Y esto es posible gracias a los muchos dispositivos electronicos que existen como los ordenadores, tablets o móviles. Aunque ahora estamos acostumbrados a usar Internet en nuestro día a día, en el pasado sólo teníamos acceso a la información o bien mediante la televisión, la radio o periódicos. Por lo tanto, el acceso a grandes cantidades de información global ha sido posible de manera relativamente reciente. De hecho, no solo tenemos acceso a la información sino que ésta viene a nosotros (mediante subscripciones, envío de noticias, etc.) e incluso podemos crear nuevo información o transformar la ya existente.

INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

La idea de una red basada en conmutación de paquetes fue concebida a principios de los años 60 y puesta en práctica en 1969. Para entonces, Internet era una pequeña red que permitía a 4 universidades estar conectadas entre ellas, aunque ésta siguió creciendo en los años posteriores. En los 90, Internet empezó a ser útil y a mejorar su aspecto. Desde entonces, hemos alcanzado la era del Zettabyte (ZB) al menos en lo que respecta las estimaciones actuales del tamaño de Internet. Esto es una gran cantidad de datos, pero lo más interesante es que cada día generamos más información de la que hemos creado desde la cuna de la civilización hasta en 2003 (Schmidt Google CEO). Los usuarios de la red también crecen, de hecho, actualmente el 49% de la población mundial usa Internet. (Internet World Stats).

En 1992 había 26 páginas web en Internet lo que significa que podíamos ver que había de nuevo en menos de una hora. En 2014, fue alcanzada la cifra de 1 mil millones de páginas web (1.000.000.000) lo cual muestra el interés de las instituciones, compañías y las personas por crear una ventana virtual para el comercio o los servicios. Actualmente recibimos una media de 90 correos electrónicos por día (14 de ellos son spam). Hay un montón de estadísticas que muestran que internet no es como cualquier otro medio ni comparable a una biblioteca, pero queremos que pienses en esto: ¿Cuántos correos electrónicos recibes? ¿Cuántas páginas online visitas cada día?.

Hoy en día, se han desarrollado nuevos modos de comunicación que nos mantendrán conectados como podremos comprobar en las siguientes unidades.

Aun así deberíamos tener en cuenta que estos datos son simplemente datos brutos sin procesar. Algunos datos contienen información que puede ser

Zettabyte (ZB)

Si tienes una tarjeta de memoria de 1 Gigabyte GB (la cual es pequeña hoy en día), podrás almacenar más de 200 películas DVD de calidad. Y un Zettabyte es 1.000.000.000.000 GB.

Tim Berner Lee, considerado el inventor de las páginas web: en 1990 se creó la primera página web de la historia.





Desde sus o rígenes, lnternet fue creado basándose en los 4 principales modos de comunicación que ya eran existentes:

	Síncrono	Asíncrono
Private	Messenger (Mensajería)	Mail
Public	IRC / Chat	Foros/ Panel de mensajes

útil o por el contrario esta información, puede que no sea de nuestro interés o incluso falsa. Cuando juntamos toda la información que recibimos o buscamos, nuestra experiencia, contexto y propósitos se ven enriquecidos. Entonces, finalmente podemos adquirir una correcta estimación de lo que es seguro o fiable.

En este momento, tan solo haciendo unos clicks podemos abrir un buscador y ver las noticias, mirar un vídeo o entrar en la página web de una compañía. Resulta muy fácil, pero ¿es suficiente? Tal como dice el sociólogo español Castells:

"En la presente sociedad red no es complicado navegar, pero saber dónde queremos ir, dónde buscar lo que queremos encontrar y qué hacer con lo que queremos hacer; todo eso requiere educación"

Castells también declaró que en unos años, la brecha digital habrá desaparecido pero como consecuencia aparecerá una nueva. La brecha digital es aquella que existe entre las personas que tienen acceso a Internet y las que no. La Nueva Brecha Digital se refiere a aquellos que, aún teniendo acceso a Internet, se sienten excluidos de la sociedad digital.

Si eres un usuario de Internet, sin duda alguna podrás contestar estas preguntas. Y si no eres un usuario, entonces este es un buen punto de partida para pensar.

- ¿Tienes una o más de una cuenta de correo electrónico? ¿La compartes con tus compañeros? ¿Darías tu dirección de correo electrónico si tuvieras que rellenar un cuestionario en Internet? ¿Te preocupa?
- ¿Recibes spam? (correo basura) ¿Cómo haces frente a esto?
- ¿Hablas por Internet, por ejemplo usando herramientas como Google Talk, Skype, Messenger, WhatsApp, etc.?
- Si no eres un nativo digital (es decir, una persona que ha crecido usando Internet) entonces, recordarás cómo era la vida antes de Internet. ¿Crees que las generaciones actuales serían capaces de organizar su trabajo, buscar información, quedar, comprar cosas, etc. sin Internet?

Reflexiona

Las siguientes preguntas tienen el objetivo de hacerte reflexionar y compartir tu opinión con tus compañeros. Hay preocupaciones comunes que nos afectan y como usuarios tecnológicos probablemente podamos encontrar un mejor uso de la tecnología. No hay una respuesta correcta o incorrecta a estas preguntas, simplemente enstan para pensar acerca de este tema.

Prueba esto

Visita un diario online (no una revista técnica especializada) y busca noticias que estén relacionadas con la tecnología.

- ¿Hay algo que te podría afectar?
- ¿Puedes sacar provecho de algo?



BUSCAR Y ENCONTRAR

Afortunadamente hoy en día existen muchos buscadores en Internet, así que nunca antes había sido tan fácil preguntar algo e intentar encontrar una respuesta de manera online. Aunque buscar puede que no se considere una tarea difícil, encontrar la respuesta si lo es. Pues exige:

- · Hacer la pregunta correcta.
- Diferenciar entre los resultados malos, buenos y mejores (páginas web, blogs, una respuesta de un profesional, un artículo científico...)
- Aprender en cada uno de los ciclos, de este modo la próxima búsqueda será más precisa que las anteriores.

Cuando encontramos algo debemos...

- Separar la información verdadera de la información basura como los anuncios (anuncios, promociones, banner, pop-ups...)
- Analizar la fuente de la cual proviene la información: ¿quién lo escribió?
 ¿Es fiable?
- ¿Deberíamos ir más allá (explorar otras secciones de la página web, abriendo otros recursos como videos...)?

Una de las ventajas cuando buscamos en Internet es que no solamente encontramos páginas nuevas gracias al buscador, sino que también descubrimos contenido nuevo si seguimos los enlaces que aparecen en dichas páginas; te conduce a nuevo contenido mediante los enlaces (referencias entre páginas). Esto se llama hipertexto, uno de los principios sobre los que se fundó la web, y se usa continuamente cuando utilizamos los enlaces. Cuando encuentras algo interesante (como un video) es probable que aparezcan nuevas sugerencias. Aquí es donde funciona la inteligencia colectiva: ves lo que la mayoría de gente catalogó como interesante, por lo tanto resulta fácil descubrir buenos recursos o información no por su calidad sino porque la gente lo ha visto o compartido en sus redes. Ésto puede que parezca injusto pero ayuda a mantener la mala información escondida (o al menos que no resulte tan fácil de encontrar.)

Si encontramos una página con enlaces a imágenes, otras páginas o video que nos gusta, puede que resulte muy fácil perdernos entre tantos enlaces (abriendo páginas nuevas o pestañas). Es así donde la administración de la información se convierte en un aspecto clave (trata de utilizar favoritos o otras herramientas para almacenar tus páginas preferidas).

Google es, de lejos, el buscador más usado pero ¿sabes qué significa Google?



Si te encanta buscar cosas en internet, leer las noticias o historias, ver videos, etc. deberías tener una estrategia a seguir... ¿qué haces una vez has encontrado algo que te gusta?

Una buena opción es marcarlo como favorito.



Si tienes un ordenador una tablet con acceso a Internet, intenta hacer los siguientes ejercicios.

- Busca tu nombre y apellidos en Google, intenta encontrar a un amigo o miembro de tu familia. Busca fotos. ¿Es real la información que aparece? ¿Podría mejorarse?
- Busca en Internet algo que te resulte familiar. Puede ser tu ciudad, algo relacionado con tu trabajo o un restaurante que conoces. ¿La información que has encontrado publicada es cierta o falsa? Si es incorrecta, ¿crees que deberías hacer algo para que el dueño de la página pueda corregirlo? ¿Te gustaría mejorarla?
- Imagina que estás en clase de historia, arte, ciencia o economía y ahora busca cualquier definición o hecho histórico acerca del cual te gustaría conocer algo más. En caso de que sea interesante ¿te gustaría compartir la información con tus compañeros durante tu descanso?
- Nuevamente, estas en clase y has aprendido algo nuevo muy sorprendente e interesante ¿te sientes con las ganas de seguir buscando cuando llegues a casa? ¿o de seguir practicando y aprendiendo desde casa o donde te encuentres?
- No olvides compartir lo que has descubierto con tu familia, amigos y compañeros

Ten en mente que buscar y encontrar es uno de los tantos pasos que encontrarás en este proceso. Generalmente buscamos porque nos sentimos motivados. El principio de la motivación puede que nos llegue de manera intrínseca (el deseo de una mismo de hacer algo) o puede llegarnos por terceras partes, como cuando los formadores nos mandan hacer una tarea. Este es el desencadenante. Posteriormente, debemos hacer algo con lo que hemos aprendido. Aprovecha este nuevo y valioso conocimiento adquirido y no te lo guardes para ti solo. Comparte, valora, aplica y usa el conocimiento para seguir aprendiendo cosas nuevas. La tarea del formador es fomentar el deseo de aprender, descubrir y transmitir.

Prueba esto!

No todo lo que tienes que hacer en este manual es leer. Practicar te ayudará a contextualizar todos los conceptos que has aprendido con antelación.



SIEMPRE CONECTADOS

Desde la invención de los teléfonos a la popularización de éstos (empezó en 1890 hasta 1930) permitió que fuera posible comunicarse de manera directa y rápida con el resto de las personas. Sin embargo, no todas las familias tenían un teléfono en sus casas ya que era caro y se necesitaba un conmutador. La comunicación ocurre de casa en casa, o en otras palabras, de familia a familia. Ahora, los teléfonos móviles han cambiado el panorama social. La comunicación es individual y los smartphones tienen conexión a internet.

Los smartphones y las tablets presentan una serie de características de las cuales podemos beneficiarnos.

- Con los ordenadores tradicionales, se señalaba a las cosas que aparecían en la pantalla (como los iconos, botones, etc.) con el ratón. Ahora tenemos la herramienta más natural: nuestro dedo. Para mucha gente, y en particular la gente mayor, les resulta más fácil acceder a Internet desde una tablet que desde un ordenador.
- Con los smartphones, nos podemos conectar a internet siempre y cuando tengamos conexión 3G o 4G. Por lo tanto, podemos buscar información desde cualquier sitio. Esta característica le da una valor añadido a la información ya que podemos acceder a ella en el preciso momento en el que la necesitamos.
- Podemos estar en contacto con nuestra familia, amigos o compañeros de trabajo más que nunca antes. De hecho, podemos compartir de manera inmediata lo que vemos, sentimos, nos gusta y nos disgusta.
 Y las reacciones o respuestas a esto también son inmediatas, ya que nuestros amigos están normalmente conectados.

Utilizar tablets o smartphones en en lugar de los ordenadores nos permite aumentar nuestra experiencia; nos sentimos más cercanos a nuestros amigos y familia. En otro sentido, los ordenadores son vistos como una herramienta productiva. Aunque hay gente que necesita un ordenador para trabajar o para desempeñar algunas tareas importantes (como escribir un libro o para una tarea de colaboración), la percepción general es que los smartphones resultan ser más útiles; son de ayuda allí donde estés y te distraen cuando estas aburrido.

El Internet de las Cosas es una tecnología que cada vez está ganando más popularidad; la idea es que nos conectamos a varios dispositivos y hacemos uso de ellos. Entre estos dispositivos se encuentran los relojes inteligentes, los sistemas de calefacción, ropa con la que controlar nuestra temperatura, neveras que cuidan nuestra dieta o coches conectados a internet para llamar a los servicios de emergencia en caso de que fuese necesario. Por supuesto, el tiempo dirá si esto resulta útil para los usuarios.

El 10 de Marzo de 1876, Alexander Graham Bell habló por su aparato y le dijo a su asistente "Mr. Watson, ven, te quiero ver".



Los smartphones y las tablets tienen una de las interfaces más fabulosas y mejoradas. Comparado a un ratón, representa uno de los modos más naturales de señalar las cosas.



Los relojes inteligentes son ejemplos populares de dispositivos que están conectados a internet.



Fotografias: Llévate tu cámara a todos los sitios.

Debido a la nueva tecnología podemos compartir un preciso instante y localización de manera instantánea. Hoy en día, la información no se valora solo por lo que contiene sino también por lo que puede transmitir a otras personas.





De momento, nos sirve para hacernos una idea acerca de cómo las cosas están evolucionando. Actualmente, podemos generar y obtener información desde nuestro domicilio o coche, a parte de los recursos externos de internet.

Como formadores podemos y debemos beneficiarnos de la permanente conexión de nuestros alumnos, y de su habilidad de obtener información al instante así como de la posibilidad de usar y generar información durante este proceso. En esta unidad, destacaremos las posibilidades de la tecnología mientras que en las siguientes unidades recomendaremos actividades que fomenten la creatividad y colaboración de los alumnos.

DIVERSIDAD Y FUNCIONALIDAD

A los antiguos teléfonos, que ahora son smartphones, se les ha añadido herramientas y otras funcionalidades. Por ejemplo, una cámara, una grabadora o el GPS. Pero la gran diferencia en comparación a los ordenadores está en las apps (aplicaciones y programas) que tienen un valor añadido para los smartphones. No es lo mismo tener un cuaderno de notas en el ordenador (para anotar tareas o recordatorios) que en nuestro smartphone, generalmente porque siempre lo llevamos con nosotros y podemos tanto anotar nuevas tareas cuando lo necesitamos como comprobarlas cada vez que queramos.

Ahora tenemos al alcance de nuestras manos una gran variedad de aplicaciones de las cuales, los formadores, pueden sacar provecho, sea cual sea la asignatura: arte, historia, economía, matemáticas, lenguas, etc. La motivación para usar estas aplicaciones en sus smartphones es lo que les llevará a usarlas fuera de clase. También les ayudará a contextualizar sus necesidades y a aplicar estas aplicaciones en situaciones reales (cuando visitan una catedral, buscan una persona importante, ejercitar la mente, gestionar sus recursos o buscar palabras en un idioma extranjero).

Como formador, es importante que primero ayudes a los alumnos a explorar las posibilidades existentes sobre los temas de interés, y animarlos a que compartan sus hallazgos con el resto. Y segundo, como podrás ver en las siguientes unidades, es importante alentar a los usuarios a convertirse en participantes. Esto es fácil de conseguir, ya que muchas aplicaciones requieren la participación de los usuarios, respuesta y colaboración para crear nuevo contenido o información. Cuando los alumnos son conscientes de las posibilidades, entonces podrán entender los beneficios y considerarán usar las aplicaciones, para así convertirse en participantes.

En el pasado nunca habíamos tenido este abanico de posibilidades ni este rápido y fácil acceso a la información y a las personas. Pero hoy en día está al alcance de nuestras manos. Deja que el alumno use la tecnología en clase y entonces, se habituará a usarla fuera de ella.





EXPERIENCIAS

LERNKANAL

El principal objetivo de este proyecto fue el desarrollo de un canal de Youtube que contenga tutoriales fáciles y cortos para ayudar a los adultos a entender los videos educativos sobre algunas cuestiones específicas sobre las TIC. Está dirigido a mayores que tienen conocimientos básicos y los cuales no necesitan cursar un curso entero sino que necesitan información específica sobre un problema concreto. El segundo objetivo del manual era ayudar a los mayores a hacer videos adicionales en Youtube y subirlos al canal Lernkanal.

Es un proyecto alemán de colaboración entre el BSNF (Organización Bavaria en TICS para mayores) e ILI (Innovación en el Instituto de Aprendizaje de la universidad de Erlangen-Nuremberg).

Es bueno que animen a los posibles usuarios a grabar videos por ellos mismos y se conviertan en usuarios activos. Utilizar videos para aprender es una nueva experiencia para muchos alumnos mayores. Este proyecto proporciona una manera muy fácil de usar videos de aprendizaje y proporciona contenido específico basado en la edad de los usuarios.

RECORTES DE PRENSA

Frecuentemente aparecen referencias a la tecnología en las noticias (televisión, radio, diario). Por una parte, estas referencias suelen ser noticias relacionadas a las innovaciones que a veces podemos encontrar en nuestras casas. Por otra parte, otras pueden parecer muy futuristas e inalcanzables. Las noticias interesantes son aquellas que hablan de cómo la tecnología nos afecta negativamente con cosas como problemas con la seguridad, criminales utilizando otros perfiles o datos robados. Sin embargo, la tecnología también puede afectarnos positivamente si hacemos un buen uso de ella, por ejemplo para mejorar nuestra rutina diaria y calidad de vida.

Solemos clasificar las noticias como buenas o malas, pero es importante darse cuenta de que la tecnología es mucho más compleja y que se puede observar desde distintas perspectivas, dependiendo de cómo se usa o el impacto que tiene en nuestro día a día y en el futuro.

Puede que estemos acostumbrados a leer noticias y pararnos en el primer paso (clasificándolas como malas o buenas) pero queremos que los Este proyecto empezó en 2013, y puedes ver los materiales aquí:

https://www.youtube.com/ user/DerLernKanal http://lernkanal.bsnf.de/

Todo el material es alemán. Desde 2014 el canal de Youtube tiene más de 50.000 visualizaciones y más de 200 suscritos.



En este video aprenderás a sacar y guardar una foto con una tablet galaxy. https://www.youtube.com/ watch?v=e7zWr3AUCc4



Esta es una actividad que fue iniciada por la Universidad de Mayores junto con la colaboración de CIDET. Es parte del programa "La sociedad de la información y el conocimiento" que tiene lugar todos los años.



alumnos piensen detenidamente sobre lo que ha pasado y el origen de esto. Lo más importante es pensar si debería estar preocupado o preparado. Las noticias pueden o bien ser sobre tecnología o sobre algo relacionado:

- Problemas de seguridad y privacidad, marketing
- Las grandes compañías, su poder y efecto, la globalización y el poder económico de los medios.
- Nuevos productos y equipos, móviles, realidad virtual, impresoras 3D, salud, seguridad o drones.
- Servicios y oportunidades para la comunicación y el ocio, servicios en la nube y aprendizaje online.
- · Vivir en la red: comunidades virtuales, compartir en redes sociales.
- Biotecnología
- Problemas legales

Es bueno que se muestren estas noticias para poder empezar un debate sobre estos temas:

- ¿Cómo nos pueden afectar?
- ¿Me resulta interesante? ¿O a alguien de mi familia?
- ¿Cómo de bueno o malo es?
- ¿Deberíamos hacer algo al respecto? (aprende más, cuéntaselo a tu familia, mantente informado, etc.)

Normalmente un servicio no es ni bueno ni malo por sí mismo, sino que depende del uso que la gente haga de él. De la misma manera, aceptar la tecnología sin ninguna condición o rechazarla sin ningún fundamento también es malo. Es conveniente que examines cuidadosamente las ventajas e inconvenientes y en caso de decidir usar la tecnología, también cuales son los aspectos de los que deberías preocuparte.

Por ejemplo, puede que noticias directamente relacionadas con el cyberbullying u otros crímenes son malas sin ninguna duda, pero aquellas relacionadas a las redes sociales y la comunicación, por el contrario, pueden ser buenas ya que posibilitan un apoyo social, prevención del aislamiento, contacto con personas que están lejos.

Es conveniente construir un debate crítico y positivo en donde la gente puede aportar sus opiniones y hablar sobre los servicios y herramientas que son de su interés.



REFERENCIAS

Kaplan, D. (2005). e-Inclusion: New challenges and policy recommendations. Retrieved from http://www.epractice.eu/en/library/281387

Castells, M. (2001). The Internet Galaxy

Castells, M. (2006). The Network Society: A Cross-Cultural Perspective. Alianza Editorial.

Building Inclusive Knowledge Societies A review of UNESCO's action in implementing the WSIS outcomes. Published in 2014 by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002264/226425e.pdf

2. EL ESTUDIANTE ACTIVO



Cada situación educativa merece un enfoque distinto. Los factores relacionados a la motivación y con las tareas nos permitirán descubrir de qué modo tratar el aprendizaje de un grupo y específicamente, el de cada uno de sus miembros.

En esta unidad aprenderás:

- A determinar cuál es la mejor manera de dirigir a la gente dependiendo de sus deseos para aprender.
- A construir escenarios estratégicos para facilitar una educación permanente.
- A usar distintos modos de liderar a la gente basándonos en sus habilidades técnicas y emocionales
- A tener en cuenta las distintas percepciones que tienen las personas para poder así, mejorar el aprendizaje.

Las siguientes son las competencias clave que se pretenden desarrollar:

- Control
- Autonomía
- Responsabilidad
- Planificación

Éstos serán los conocimientos que lo facilitarán:

- el uso de la tecnología en clase
- · métodos y pedagogías potenciados por la tecnología
- uso de la tecnología para aprender fuera del aula.



INTRODUCCIÓN

Aprendemos en cualquier lugar; en clase, en nuestro lugar de trabajo, cuando estamos de vacaciones o incluso mientras charlamos con nuestros familiares y amigos. Por otra parte, enseñar es un proceso intencional; se promueve el aprendizaje mediante el diseño de actividades y posteriormente la oferta de éstas a los alumnos. Estas actividades pueden llevarse a cabo de forma presencial, de manera online o una combinación de ambas. En esta unidad nos centramos en el uso de la tecnología como herramienta, como método y como proceso de aprendizaje. Para eso, usaremos escenarios, experiencias y situaciones de aprendizaje reales que muestren el aprendizaje como un proceso claramente intencionado, diseñado por un profesor, formador o instructor.

Esta unidad se llama 'El estudiante activo' porque consideramos que la labor de aprender es siempre activa - de otra manera, no se podría considerarpero podrás ver que proponemos la participación y la gestión más activa de los alumnos. Vamos más allá de lo que es la docencia formal y no formal en distintas matérias (arte, historia, ingeniería, química, empresa, salud, etc.) para promover un aprendizaje informal que se consigue mediante el uso de la tecnología.

En primer lugar: usar la tecnología durante el proceso docente puede ayudar a los alumnos a adquirir nuevas competencias. Puedes planear actividades para ayudar a los alumnos a entender algunos temas, buscar recursos, construir el conocimiento e interactuar con los compañeros y profesores usando la tecnología de un modo más enriquecedor que los métodos de enseñanza tradicionales.

En segundo lugar: la propuesta de actividades y métodos de este manual tienen como objetivo mejorar principalmente las habilidades blandas y transversales, las actitudes y las aptitudes a las cuales no son dirigidas por el profesor (en el diseño del curso) y que podemos mejorar. Facilitaremos relaciones nuevas entre los alumnos y los formadores, entre todos los alumnos y con el alumno consigo mismo. En esta sección gestionamos estos temas desde una perspectiva conceptual y en la siguiente sección exploramos las herramientas y servicios que están disponibles.

Finalmente, y aunque no tenemos como objetivo enseñar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los alumnos adultos y mayores tendrán que hacer uso de ellas; esto puede darse o bien de forma presencial en clase o de manera virtual (online). Esta es una buena oportunidad para aprender y para usar las TIC para distintos propósitos (objetivos del curso, intereses, etc.). Esto hará que sea posible que los adultos y mayores utilicen la tecnología para tareas más abstractas y complejas, pasarán de

"El aprendizaje o es activo o no es aprendizaje"



Aprender requiere tener liderazgo, involucrarse y un proceso de construcción desde la perspectiva del alumno, en lugar de la del profesor.

Por e-inclusión o inclusión digital, nos referimos a "no solo incrementar el acceso, hacer los servicios más accesible y fáciles de usar... sino también a asistir a las personas para que usen las TIC para hacer sus vidas más ricas y divertidas, ayudarles a participar más plenamente en sus vidas como miembros de sus familias, vecindarios, regiones, países y como europeos." cita de Viviane Reding, en el artículo sobre inclusión digital, en Kaplan.

Explora el artículo sobre "Estudiantes mayores en espacios virtuales; el tesoro escondido", donde los alumnos mayores adquieren 3 competencias mediante la enseñanza online:

- Materias del curso
- Uso de herramientas de aprendizaje online (forums, blogs, search...)
- Aprendizaje mediado por las TIC (compartir, colaborar, crear...)



la e-adopción a la e-inclusión. El uso de la tecnología no estará orientado a tareas (como mandar un correo o buscar información) sino que estará orientado a una tarea más compleja (como colaborar con otros, encontrar una solución a un problema). Pedimos a los alumnos que en un inicio tengan competencias básicas de TICs, más tarde, las actividades de nivel de complejidad más elevadas, ayudarán a los mayores a que sea posible la adquisición de competencias y habilidades blandas basadas en las TIC.

LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA

En clase, la tecnología se puede usar como una herramienta, es decir para asistir al profesor durante las explicaciones y las actividades; esto también se conoce como docencia asistida por la tecnología. El uso de los ordenadores o aparatos electrónicos facilitan la adquisición de competencias y actitudes, mientras al mismo tiempo hace que sea posible un aprendizaje más divertido.

Un ejemplo de la tecnología en clase son las pizarras electrónicas (whiteboards). Mientras que algunos profesores aún lo utilizan como proyectores, otros planean actividades nuevas, a veces en forma de juego, o prácticas atractivas para enganchar a los alumnos. Otro ejemplo son las tablets y los ordenadores que pueden usarse como fuente de información. Los diccionarios, libros y enciclopedias puedes ser sustituidos por las tablets.

Los materiales multimedia y las herramientas interactivas pueden ayudar al estudiante a entender mejor los conceptos. Esto puede muy útil, por ejemplo un video explicando como funciona un motor diesel o mostrando una reacción química.

En cualquiera de los ejemplos, anteriormente mencionados, la tecnología juega un papel positivo para el proceso de aprendizaje, con beneficios, pero aún así es controvertido:

- La disponibilidad y uso de la tecnología en clase no garantiza su buen uso. No debemos utilizar la tecnología solamente por su popularidad o para parecer una escuela altamente tecnológica y moderna.
- La tecnología se convierte en un inconveniente en cuanto al tiempo de aprendizaje, principalmente si los alumnos o formadores no están acostumbrados a ella.
- Sobreuso: la tecnología nunca es un buen profesor. No debemos sustituir al profesor o instructor por las aplicaciones y otros programas de formación como la única fuente de aprendizaje.
- Juegos y uso indebido: dar una tablet a un alumno no implica que vaya a usarla de manera correcta; podría distraerse.



Las pizarras electrónicas empezaron a ser comunes en los 2000. Éstas aportaron nuevas oportunidades para jugar e interactuar en la clase. Pero ¿son realmente una innovación para la clase? Eso depende de cómo las utilicemos.

Trae tu propio aparato electrónico (en inglés Bring your own device BYOD)



Algunas escuelas no solamente permiten que los alumnos lleven sus aparatos electrónicos sino que también planean distintas actividades con ellos, como la política de desarrollo de las clases BYOD.



Sin embargo, consideramos que el uso de la tecnología es importante porque:

- La tecnología se necesita y se necesitará en nuestro día a día, para la realización de trabajos, aficiones y tareas (compras, el banco, servicios sanitários). Es positivo acostumbrarse y saber gestionar la misma como competencia transversal; aprender mientras usamos la tecnología nos ayudará, a la vez, a integrarla en nuestra futura rutina.
- La tecnología reforzará el aprendizaje proporcionando a los alumnos recursos de información y materiales disponibles además de espacios de libertad. Es decir, nuevas oportunidades para continuar aprendiendo y dirigirnos a nuestras necesidades.
- Si los materiales educacionales están disponibles (videos, audios, PDF, etc.), entonces los alumnos podrán revisarlos a su propio ritmo.

El uso de la tecnología en clase es por lo tanto recomendable si es beneficioso para el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que la responsabilidad sobre el aprendizaje de recae tanto en el formador como en los alumnos. Algunas escuelas pensaron que la tecnología podría usarse para sustituir al profesor o para reducir las horas lectivas (para reducir el coste) pero esto debería considerarse con cautela. Por otra parte, la tecnología también puede enriquecer los recursos de los formadores.

LA TECNOLOGÍA COMO METODOLOGÍA

Primero vimos la tecnología como una herramienta que puede ser usada en clase, pero ahora queremos mostrarte cómo la tecnología puede modificar y enriquecer este proceso de aprendizaje: aquí utilizaremos la tecnología como un método de aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como los nuevos dispositivos (smartphones, tablets, ordenadores) han hecho posible la aplicación de nuevas herramientas y actividades en las clases, pero también fuera de las paredes de nuestras instituciones educativas. Estas nuevas oportunidades para la comunicación han introducido nuevas maneras de aprender e interactuar. Proponemos centrarse en la parte más emocionante de la tecnología, los aspectos que hacen que la gente viva y experimente cosas nuevas. Para llegar ahí, debemos ir desde el contenido y herramientas hasta las conexiones y emociones. Si hacemos esto correctamente, estaremos en el primer paso para conseguir una docencia y aprendizaje exitosos.

En primer lugar los profesores deben centrarse en el contenido y en las competencias que están basadas en los objetivos del curso. Somos conscientes de ello, por eso en esta sección encontrarás actividades y herramientas que pueden ser aplicadas en tu labor docente, al mismo tiempo que intentamos facilitar el aprendizaje no formal e informal de otras



La clase invertida es un método basado en la visualización de video cortos sobre el tema a tratar o actividades online hechas por los estudiantes en casa previas a la sesión en clase, mientras la clase (en la escuela, instituto, etc.) está dedicada a la realización de ejercicios, proyectos y debates.

Reflexiona sobre las siguientes preguntas

- ¿Crees que los alumnos sin previa experiencia con las TIC o aquellos que disponen de distintos aparatos electrónicos aprobarían el método BYOD? Reflexiona acerca de las ventajas e inconvenientes (habilidades tecnológicas limitadas, distintos instrumentos, etc.)
- ¿Qué pasa con aquellos alumnos que no disponen de conexión a Internet en casa si usamos el método de la clase invertida? ¿Qué solución les podemos aportar?

La tecnología utilizada como metodología



Siguiendo el ejemplo de la web 2.0, nuevas maneras de interactuar entre las personas han surgido y paradigmas sociales establecidos han cambiado. La pedagogía no es ninguna excepción.



competencias.

Nuestra meta principal son las competencias y herramientas las cuales principalmente se basan en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Éstas son generalmente usadas fuera de la clase y pueden ser llamadas aprendizaje virtual (también conocidas como aprendizaje online o invertido)., pero preferimos llamarlo aprendizaje basado en las tecnologías ya que no necesariamente debe llevarse a cabo solo o virtualmente desde casa.

Te sugerimos que prepares actividades de aprendizaje donde la experiencia de los adultos y los mayores junto con su contexto, necesidades y motivaciones les lleve a alcanzar sus metas. La exploración, colaboración, discusión y producción de ciertos productos son las actividades más usadas en la pedagogía constructivista. Durante este proceso, el formador es un mediador mientras que el alumno es el director. La tecnología puede ayudarnos a enriquecer cada uno de los pasos anteriores si seguimos los principios de la web 2.0 introducidos en la unidad anterior. En el paradigma de web 2.0, puedes encontrar instrumentos para publicar tus ideas, tener respuestas de los otros, obtener ideas nuevas y ser parte de una comunidad de aprendizaje. Por ejemplo, nuestro objetivo cuando le pedimos a un alumno que cree un blog no debería ser solamente la realización de un blog del mismo, sino que el alumno reflexione durante su producción, sea capaz de colaborar, y piense qué va a hacer cuando esté terminado y el impacto que este tendrá. Todos estos procesos son bastante complejos, por eso serán explorados en la unidad dedicada a la creatividad. El aspecto que queremos enfatizar aquí es que la participación e involucración del alumno, como parte del grupo, debería ser activa y que debería seguir sus motivaciones.

- promueve que los estudiantes formulen sus propias preguntas
- acepta diversas interpretaciones y expresiones para el aprendizaje
- fomenta el trabajo en grupo y que se usen los compañeros como recursos

CONTEXTOS DE APRENDIZAJE

Los contextos de enseñanza basados en la tecnología o las herramientas de las TIC están incrementando cada vez más su uso en instituciones educacionales (un ejemplo es Moodle). Estas herramientas y contextos pueden ser usados para distintos ambientes y fines:

- en clase
- para administrar la actividad docente
- como herramienta fuera de clase, o en otras palabras, para la educación virtual (o enseñanza online)



constructivismo es paradigma o una afirmación general sobre que el aprendizaje proceso activo un constructivo. El alumno es un constructor de información. personas construimos activamente y creamos nuestras propias representaciones de una realidad objetiva. La nueva información está ligada a nuestro conocimiento previo, por lo tanto las representaciones mentales son subjetivas.



Moodle es una de las plataformas de enseñanza online más usadas a nivel mundial (www.moodle.com), creada en 2002.



Estas herramientas han evolucionada gracias a las nuevas capacidades de internet para crear enlaces y relaciones entre la gente, crear contenido en un contexto de colaboración así como compartir y distribuir información entre el grupo. Han surgido nuevas palabras y términos como Entorno de Aprendizaje Virtual (en inglés VLE de Virtual Learning Environment), Entorno de Aprendizaje Personal (en inglés PLE de Personal Learning Environment) y Redes de Aprendizaje Personal (PLN de Personal Learning Networks) entre otros. Estos términos nuevos representan distintas maneras donde la tecnología está incorporada como metodología tanto en el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. Más tarde explicaremos las ventajas de cada uno de ellos.

En cualquier caso, la tecnología ya se utilizada como herramienta para la clase o como método docente. la característica más importante que tiene que ofrecer tanto al proceso de aprendizaje como al docente es que nos proporciona nuevos métodos de interacción de entre el contenido y los estudiantes y entre los estudiante entre ellos. Los profesores tienen un nuevo papel, pasar de la tradicional posición de proveedores de conocimiento (metodología instruccional) a instructores que guían a los estudiantes mediante la aplicación de distintas pedagogías (metodología constructivista).

En el siglo XXI, las actividades de aprendizaje más relevantes están ligadas a la experiencia y la participación de los alumnos. Sin embargo, la pedagogía instruccional normalmente resulta la más cómoda tanto para el formador como para el estudiante (o al menos para el instructor novato). Este método consiste en repartir materiales (textos, videos o otros recursos) y proponer actividades (como ejercicios) que los estudiantes deben memorizar y posteriormente, completar. Repetimos que este no es el modelo educacional al que aspiramos en este manual, donde las nuevas competencias y habilidades se alcanzan mediante actividades más activas y basadas en la experiencia. Pero ¿cómo podemos pasar de un aprendizaje pasivo a uno activo? ¿cómo podemos motivar al alumno para que gane liderazgo y responsabilidad? Más tarde, propondremos un método, pero primero, revisaremos los paradigmas tecnológicos disponibles y algunos ejemplos de herramientas que se pueden usar.

- Un sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS) es una aplicación software que se usa para la administración de cursos de aprendizaje online, gestión del acceso de usuarios, reparto de contenidos, etc. Normalmente el LMS está instalado en los servidores web y disponible a través de la red.
- Un entorno personal de aprendizaje (PLE) es una combinación de herramientas, servicios y actividades que permiten que el estudiante dirija su propio aprendizaje y persiga sus metas educativas.
- Un entorno virtual de aprendizaje (VLE) es una plataforma que contiene una serie de herramientas diseñadas para ampliar la experiencia de

CONSOLE VET: Como es importante tener algún tipo de orientación en el aprendizaje pero los alumnos quieren aprender independientemente y en distintos sitios, plataforma aprendizaje de online (e-learning) puede ser la mejor solución. Sin embargo, los formadores de aprendizaje online necesitan preparados con antelación para ser unos buenos profesores online. Durante el proyecto llevado a cabo en Rumania, los instructores VET aprendieron habilidades de aprendizaje online específicas.



Entorno de aprendizaje personal (PLE): Descubre más acerca de las potencialidades del PLE con Jordi Adell y los conceptos de la Enseñanza 2.0.



aprendizaje, incluyendo ordenadores y la red en éste proceso.

 Una red personal de aprendizaje (PLN) consta de una red de personal de la cual es estudiante puede beneficiarse mediante la interacción. Los estudiantes comparten conocimientos y aprenden unos de los otros en estas interacciones.

APRENDIENDO RECURSOS

Desde los orígenes de la humanidad, la gente ha aprendido de las fuentes de información que habían disponibles; en los tiempos antiguos fueron la tribu, los mayores y la familia, durante la edad media fue mediante los gremios mercantiles, y hace pocos siglos en las escuelas. Allí, podíamos preguntar al profesor, ir a la biblioteca o encontrar a alguien que nos ayudara. Por lo tanto, el espacio de aprendizaje estaba limitado a un círculo muy cercano.

El uso de la tecnología ha hecho posible no solamente la inscripción a cursos virtuales desde el extranjero, sino también que podamos leer y obtener información de cualquier tema de interés. La única limitación existente es el idioma, ya que la mayoría de cursos están en inglés. Las compañías, gobiernos y fundaciones son conscientes de ello y por eso ofrecen acceso gratis al conocimiento e información de Internet. Estas iniciativas van desde publicar artículos o investigaciones, producir estudios en la universidad o escanear libros y otros manuscritos (como Google). Acceder siempre a la misma fuente de información, hace que sea posible evitar malinterpretaciones.

La disponibilidad de Internet hace posible que aprendemos sobre cualquier materia. Solo puede que aparezcan algunos problemas:

- No podemos buscar o preguntar por un tema si no lo conocemos. Por ejemplo, para conocer algo sobre la Teoría de la Relatividad de Einstein, necesitamos al menos saber el nombre de la teoría o el del creador. o incluso que existe una teoría, de lo contrario sería imposible buscarla. Para buscar algo, primero deberíamos tener constancia de que existe.
- Es fácil perderse en el mar del conocimiento; encontrarás libros, miles de páginas y videos sobre cualquier tema. ¿Qué es lo más importante? ¿Dónde debería ir primero? Puede que resulte frustrante.

Afortunadamente, existen soluciones. Aunque el conocimiento puede ser independiente (autoaprendizaje), primero deberíamos tener alguna guía, algun sitio desde donde empezar y la red (es la información disponible en internet más la gente) facilita esto mucho.



Google Books (libros en inglés) es un servicio de Google Inc. que busca el texto completo de libros y revistas que Google previamente ha escaneado, ha convertido en texto usando el reconocimiento óptico de caracteres (OCR Optical Character Recognition), y ha almacenado en su base de datos digital.

© creative commons

Creative Commons es una licencia que nació en la era de Internet. Ofrece mucho más que copiar y usar materiales (al contrario que Copyright) pero dependiendo del tipo de condición, facilita que se incremente el conocimiento permitiendo una distribución de compartir bajo la misma licencia.

Introducción

2. EL ESTUDIANTE ACTIVO

Prueba esto:

- Busca un curso, manual, libro o página estructurada o artículo que hable sobre un tema que encuentres interesante. Mira la bibliografía o recursos que utiliza el curso y las teorías, autores o gente a la que hace referencia. Esta es una buena manera de seguir una dirección para descubrir nuevos aspectos, teorías o temas sobre algo interesante.
- Utiliza Google para buscar a alguien (el autor de un blog, twitter, etc.) que escribió algo que tu ya sabias (puede que sea sobre algo que te gusta o conoces) y después, busca que otras cosas ha escrito esta persona. también puedes buscar en bibliotecas online, a veces ofrecen acceso gratuito a las páginas de los libros.
- Contacta a gente de cualquier parte del mundo la cual comparta tus mismos intereses, puedes buscar foros o grupos en comunidades virtuales.
- Busca una imagen en Wikipedia. Ahora, ¿puedes comprobar que licencia tiene? ¿Puedes usarla en tus materiales?

Práctica esto, de esta manera entenderás mejor que es lo que decimos.



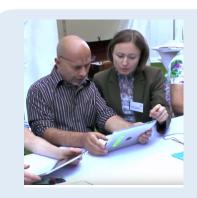
HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Tradicionalmente, los estudiantes debían lidiar con deberes o llevar a cabo un proyecto o actividad como parte de su formación en clase. Este trabajo, que puede ser o bien individual o colaborativo se considera un componente necesario para el curso, ya que permite que se consoliden las habilidades y competencias aprendidas. A menudo los formadores les piden a los alumnos que hagan deberes o completen proyectos. Estas actividades aseguran la libertad del alumno y hacen posible el desarrollo de competencias tales como la autonomía o planificación. Aquí intentamos despojarnos del sentimiento de obligación (por hacer estas actividades); un alumno activo no debería ser obligado por el profesor, sino que debería tener una motivación intrínseca. Por lo tanto, las competencias de planificación, control y responsabilidad no solamente son aplicables para el desarrollo de los deberes o otras tareas relacionadas con los contenidos del curso, sino que también se aplican para las necesidades y los intereses del alumno.

En esta unidad, la tecnología es vista como una herramienta y un método de aprendizaje que permite a un alumno más involucrado extender el aprendizaje y la enseñanza más allá de la comunicación tradicional cara a cara entre el alumno y el profesor. El uso de recursos externos, herramientas para almacenar y recuperar información o para comunicarnos puede ayudar a la creación de un entorno que facilite la implicación del alumno. Convertirse en un alumno activo requiere tomar decisiones sobre qué explorar con profundidad, escoger temas (con ciertos niveles de libertad) o seguir aprendiendo una vez haya terminado la clase.

La enseñanza presencial generalmente es más dirigida que la virtual. El hecho de estar en un sitio específico con el formador y los otros alumnos proporcionala percepción de control, recibir continuamente retroalimentación en lo que está siendo comunicado. Cuando los alumnos y formadores asisten a una clase virtual, aun cuando las tareas y actividades están bien explicadas, si los alumnos tienen dudas pueden llegar a tener el sentimiento de encontrarse perdidos. Además, es muy común sentirse abrumado por la cantidad de trabajo y tareas a realizar, las cuales requieren un ritmo y organización adecuados. Mientras que los alumnos en clases presenciales pueden conocerse para organizar una tarea que requiere colaboración o ir al despacho del profesor para aclarar dudas, en la enseñanza asincrónica, estos procesos necesitan más tiempo y requieren la continua implicación del alumno. Intenta planificar los pasos detenidamente, considerando la autonomía del alumno como una gran ventaja, y ten en cuenta la necesidad de un mayor esfuerzo el cual te proporcionará grandes beneficios.

En la enseñanza online, la responsabilidad recae en el alumno ya que éste no se desplaza a una clase durante unas horas por semana. En entornos



La experiencia de un tutor: (GER, Elena, Video disponible): Ser profesor de mayores es una experiencia gratificante y desafiante al mismo tiempo, ya que requiere un balance entre control y autonomía. Tienes que motivarlos y ofrecerles tu soporte pero también dejarles tanta libertad como sea posible ya que estos estudiantes son gente mayor auto-responsable con mucho experiencia en la vida. Para aprender esto, un seminario para tutores online seria de ayuda.

Control

Dirige la situación, impone nuestro comportamiento con una decisión justificada, conscientes de tomar nuestras decisiones (incluso aún si no son las correctas).

Autonomía

Conocimiento de esta capacidad y actuar para nuestro beneficio; tener un cierto nivel de libertad, flexibilidad y movimiento.



Habilidades y competencias

V E

de enseñanza virtual, la responsabilidad de conectarse o no, de preparar las clases o de hacer las actividades es del alumno. Puede parecer que no hay ninguna diferencia con los tradicionales trabajos de colaboración o los deberes individuales, pero la tecnología nos permite supervisar, comunicar entre el alumno y profesor y recibir retroalimentación continuamente. Ahora las actividades hechas fuera de clase no se consideran un mero complemento de la lección (clase) sino la principal parte de la materia.

Tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje en este tipo de entornos (usando comunicación, creatividad o espacios compartidos) se enriquece. El contenido del curso de formación o de la materia en sí misma así como las actividades de formación adecuadas facilitan la adquisición de habilidades y competencias transversales (control, autonomía, responsabilidad y planificación).

Responsabilidad

Asume tus obligaciones, compromisos y acuerdos.

Planificación

Ser capaz de organizar futuras tareas para alcanzar el objetivo final



TAREA DE REFLEXIÓN

Todos nosotros tenemos distintas percepciones de la realidad que nos rodea. De alguna manera, nuestras experiencias vitales y nuestras creencias personales nos conducen a aprender y vivir nuestra propia vida siguiendo nuestro criterio personal.

En los actuales procesos de enseñanza, debemos tener en mente que cada persona siente, piensa y vive de manera distinta a los demás. Esta es la principal razón por la cual podría ser conveniente invitar a cada persona a que descubra por sí mismo cuál sería la mejor manera de enfrentarse a cualquier situación en relación a un contexto educativo.

Ahora, te invitamos a que explores tus mecanismos de percepción interna siguiendo estos criterios. Este ejercicio te ayudará a descubrir qué es lo que realmente esperas de tu propio proceso de formación educativo, que es lo que quieres aprender y cuál sería la mejor manera de conseguirlo.

Por un momento reflexiona sobre cuáles son las razones que te llevaron a empezar esta formación. Estudia cada pregunta y anota tus respuestas en una hoja de papel.

Una vez hayas hecho eso, te invitamos a que pienses en un momento de un futuro cercano. Este momento debería ser extremadamente importante ya que será el que te ayudará a determinar lo que deberías haber conseguido mediante este formación.

Para facilitar esta experiencia, te pediremos que practiques lo que luego les pedirás a tus alumnos que hagan. Entonces, adquirirás las habilidades necesarias para acompañarlos al nivel que quieren llegar. Después de pedirles a tus alumnos que hagan un ejercicio, entenderás mejor sus sentimientos (que más tarde se convertirán en necesidades), podrás facilitar el proceso de aprendizaje (no como un método sino como un complemento) de acuerdo a la manera en la que ellos ven la realidad. Nuestro objetivo como profesores es ayudarlos a alcanzar sus necesidades.

Para conseguir esto, queremos que contestes las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te gustaría sentirte cuando finalices el proceso de aprendizaje?
- ¿Qué te gustaría pensar acerca de la experiencia que has vivido?
- ¿Qué te gustaría ver durante el curso con tus amigos?
- ¿Qué opiniones te gustaría compartir durante el curso?

Aunque este ejercicio se hace individualmente, recomendamos que se compartan las reflexiones personales con el grupo. La diversidad de los

El "yo" del futuro



Nuestros actos y motivación del presente están influenciados por nuestra idea de quien queremos ser en un futuro, cuales son nuestras expectativas, deseos y sentimientos en el futuro.

Autonomía y control



Establecerás tu propio criterio para definir y asimilar los resultados que quieras conseguir y decidirás cuál será la mejor manera de alcanzarlos. Haciendo esto, te convertirás en tu propio director de aprendizaie.



El mapa de la empatía "El mapa de la empatía", explorar las capacidades y expectativas de cada individuo.

2. EL ESTUDIANTE ACTIVO Tarea de reflexión

comentarios y vistas puede enriquecer la visión de las metas de cada estudiante.

Cuando promovemos los procesos educativos, necesitamos ser conscientes de las motivaciones y el logro que desea alcanzar cada estudiante. También debemos considerar las habilidades individuales de la gente para animarlos a que adquieran nuevos conocimientos de manera divertida y fácil.



NUEVO APRENDIZAJE

Una de las mayores preocupaciones sobre el proceso de aprendizaje cuando trabajamos en grupo es como crear escenarios de aprendizaje que combinen la adquisición de conocimientos técnicos y objetivos de aprendizaje individuales, al mismo tiempo.

Antes de que se forme el grupo, los individuos deberían desarrollar el liderazgo basado en su propia motivación que más tarde, se convertirá en la motivación del grupo. Permitirá aprender habilidades técnicas mientras que al mismo tiempo involucra procesos emocionales y afectivos, que alimentarán este proceso.

En este contexto, tenemos como objetivo la realización de tareas basadas en la adquisición de un nuevo comportamiento técnico.

Al mismo tiempo, llevar a cabo un proceso centrado en la adquisición de habilidades requiere y supone un proceso afectivo. Centrarnos en estos aspectos nos brinda la oportunidad de entender que detrás de cada acción de aprendizaje, no solamente debemos apoyar los aspectos técnicos sino que también los emocionales y motivacionales.

La adquisición de habilidades tecnológicas se entiende como un proceso de aprendizaje que contiene un componente afectivo. Si nos centramos tanto en los procesos afectivos como en los técnicos, no solamente apoyaremos la adquisición de conocimientos, sino también los aspectos emocionales y motivacionales.

Para conseguir el desarrollo de nuevas habilidades dentro de un grupo, necesitamos tener en cuenta que tanto el componente de la tareas como el emocional son de fundamental importancia cuando realizamos la tarea de liderazgo en un grupo.

Sin embargo, no todas las situaciones de aprendizaje requieren el mismo método o planteamiento. De hecho, esta es una de la razones básicas por las cuales el liderazgo se entiende como un mecanismo de simulación de habilidades. Cuando nos centramos en la ejecución de tareas mientras añadimos un sentido emocional, surgen varias maneras de alcanzar los resultados que queremos entre los alumnos.

Hoy en día, el uso de las nuevas tecnologías nos brinda nuevos recursos y escenarios para la simulación del proceso de aprendizaje. Aún así, los conceptos clásicos de liderazgo basados en tareas y las relaciones todavía son relevantes: sólo cuando entendemos el contexto en el que trabajamos (en grupo), podremos entender cuál es la mejor manera para realizar sus objetivos educacionales.



Todo es aprendizaje: Cuando se presentan nuevas maneras usar las tecnologías, encontramos dos tipos Primero, aprendizaje. de aprendemos las habilidades técnicas que se necesitan para la realización de cada tarea. Y en segundo lugar, construimos estrategias personales con las cuales podemos hacer frente a la realidad.



En liderazgo: Cada estudiante descubre sus propias motivaciones, recursos personales y también construye sus propias expectativas de las cuales es el responsable y también de su aprendizaje. El formador crea escenarios que facilitan este proceso entre los grupos, usando la energía de los individuos. No damos instrucciones, sino que facilitamos esta experiencia. El formador guía pero el liderazgo pertenece al grupo y al individuo



Kurt Lewin (1980-1947). Psicólogo alemán-americano, conocido como uno de los pioneros modernos de la psicología social, organizacional y aplicada de los Estados Unidos.



Kurt Lewin fue el primer psicólogo en sugerir un concepto de liderazgo basado en situaciones en grupo. Inspirado por los conceptos creados por sus colegas Blake y Mouton, expuso un modelo de liderazgo que se apoya principalmente en las relaciones de apoyo divididas en dos componentes fundamentales: el componente de la tarea o las ejecución técnica y la relación o componente afectivo.

HACIA UNA NUEVA DIMENSIÓN DE LIDERAZGO

Con el nuevo modelo situacional de liderazgo propuesto por Lewin surgió un nuevo mecanismo de confrontación de los contextos de aprendizaje y de trabajo en grupo. Hasta entonces, el liderazgo era considerado como algo intrínseco ligado a las personalidades de los individuos. Por lo tanto, solo había dos opciones: ser un líder o la imposibilidad de convertirse en uno. Con este modelo se sugiere, entonces, un nuevo planteamiento de la realidad de las relaciones humanas.

Todo el mundo tiene una cualidad de liderazgo innata; y la podemos desarrollar si en nuestro camino nos acompañan el trabajo y nuestros objetivos de aprendizaje, tanto a nivel personal como técnico.

Gracias al modelo de Kurt Lewin, la personalidad debe ser considerada como algo que influencia tu papel en el grupo, pero también como algo que surge como parte del grupo de trabajo. Entonces, todo el mundo tiene la oportunidad de desarrollar aquellas motivaciones y capacidades adquiridas en entornos de simulación de trabajo. Pero ¿cómo podemos alcanzar este estado particular?

Durante sus estudios, Kurt Lewin se dió cuenta de que habían cuatro modelos básicos de liderazgo, todos ellos con un componente positivo. Sin embargo, Lewin notó que pueden volverse mecanismos erróneos para las relaciones humanas y la eficacia del grupo cuando se usan en un contexto inadecuado. Estos cuatro modelos básicos y fundamentales para el ejercicio de liderazgo resultan de una combinación de componentes de tareas y de relaciones que fueron sugeridos por sus colegas Robert Blake y Jane Mouton. De la mezcla de estos componentes, surgió una matriz.

Por lo tanto, hay cuatro modelos de liderazgo para cuatro tipos de situaciones distintas.

GESTIONAR

El comportamiento de liderazgo basado en este estilo específico requiere una actividad educativa. Así pues, nos referimos a situaciones donde la gente se siente insegura o incómoda mientras aprenden una nueva tarea o adquieren nuevos conocimientos.

Podemos pensar que gestionar a la gente no es una buena opción. La

El problema en cuestión se encuentra en la misma situación.



El deber del formador aquí no es solamente el de proporcionar información, sino también el de crear un entorno de aprendizaje. Un sitio donde los estudiantes puedan tomar el liderazgo de su propio proceso de aprendizaje.

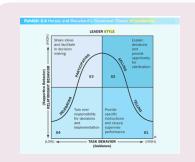


Gráfico adaptado del liderazgo situacional de Hersey-Blanchard.

Página web conocida



Las instituciones educacionales normalmente tienen un portal o página web. Es importante que la página web contenga una sección dirigida a los alumnos con los materiales del curso, la planificación, evaluación y asistencia o la opción de charlar con otros estudiantes. Los adultos y estudiantes mayores deben sentirse cómodos y la página web debería ayudar a esto, tratando de evitar el sentimiento de sentirse perdido o asilado.



evolución y el proceso de aprendizaje de los grupos ahora se centra en sistemas democráticos, entornos virtuales basados en redes y la libertad de juicio y opinión. Sin embargo, Kurt Lewin observó que si la gente se encuentra en una situación poco familiar que quieren mejorar para vencer los desafíos, el mejor mecanismo era proporcionarlos instrucciones y explicaciones.

Así, el componente de liderazgo es fundamental para aquellas personas que no puedes conseguir ciertas tareas técnicas debido a la falta de información.

ENSEÑAR

Probablemente todos nos hayamos encontrado con situaciones difíciles que pueden causar ansiedad.

Algunas veces en nuestras vidas nos sentimos lo suficientemente motivados o emocionados para enfrentarnos a nuevos retos. Otras, sin embargo, nos encontramos con situaciones difíciles que nos aparten de nuestro camino hacia el éxito.

Entre estos contextos de aprendizaje, Kurt Lewin observó que las personas que quieren probar a hacer el trabajo pero que creen que no son capaces de hacerlo, necesitan otro tipo distinto de acompañamiento.

De hecho, normalmente hay un componente común en estas situaciones.

Y es la necesidad de tener una relación cercana con la persona que nos ayuda en el proceso para aprender una específica actividad y que nos enseña a disfrutar de nuestras redes sociales favoritas. El estilo para enseñar el liderazgo se basa en las situaciones donde la gente está interesada en prosperar pero a la vez sienten ansia por la dificultad del desafío que conlleva. Esta es la razón por la que necesitamos mantener contacto emocional entre los miembros de los grupos de trabajo.

MOTIVAR

A lo largo de nuestra vida podemos haber notado como nuestro entusiasmo puede tornarse en frustración. Además, siempre hay circunstancias en las cuales situaciones que solían tener sentido, dejan de tenerlo. De hecho, en este tipo de situaciones, es un capacidad aprender a encarar la realidad de distintas maneras.

A veces simplemente paramos de intentarlo porque nos encontramos con demasiados obstáculos en el camino. Asimismo, el sentimiento de soledad o la falta de soporte al principio del proyecto pueden hacer pensar al alumno que no vale la pena estar constantemente luchando para conseguir sus metas.



El modelo de curso tradicional (dividido en unidades aprendizaje que se deberían completar para adquirir habilidades "duras") normalmente no se centra en las nuevas tecnologías para facilitar la comunicación, colaboración e intercambio. Aún así los dos modelos pueden coexistir donde el formador puede desarrollar la actitud de liderazgo del alumno.



El acompañamiento es algo que tanto el profesor como los compañeros o alumnos pueden ofrecer. Algunas de las ventajas del acompañamiento es que ofrece un entorno de libertad y crecimiento, ya que ayuda a desarrollar la responsabilidad, autonomía y habilidades de control.



Puede que necesitamos acompañamiento cuando nos encontramos con un concepto nuevo en el área de las nuevas tecnologías. Entonces podemos apoyarnos en alguien con más conocimientos en esta área para, por ejemplo, abrir una cuenta de Facebook, escribir un nuevo post en Twitter o subir un CV en LinkedIn.



Durante sus estudios de trabajo en grupo, Kurt Lewin se dió cuenta que los grupos que se encuentran con continuas dificultades y obstáculos pueden desarrollar el sentido de la frustración. Y, la mejor manera de volver a ganar el entusiasmo y la motivación del grupo es ofreciendo supervisión cercana, que los ayudará a transformar dichos sentimientos en nuevos escenarios de motivación.

En este tipo de situaciones, la gente que forma parte de un grupo siente que tienen la suficiente capacidad técnica para llevar a cabo la tarea. Sin embargo, el aspecto emocional y la frustración que afloran debido a las dificultades que se presentan pueden llevarlos a abandonar sus metas.

Así, el liderazgo en este tipo de situaciones se refiere a estar centrado en mantener un contacto de cerca con el grupo. El objetivo es estimular el grupo a descubrir nuevos mecanismos para el cumplimiento de sus metas.



Tiberiu Macarie (RO): Era un formador en GIE para proyecto de Danube Networkers: Describe que tan emocionante es el enseñar a gente mayor y cuanto beneficial para los formadores que éstos también adquieren competencias como la paciencia, tenacidad, perseverancia y ambición.

DELEGAR

A veces podemos entrar en conflicto con otras personas porque sentimos que estamos perdiendo la libertad de nuestro propio aprendizaje.

Las personas que han adquirido habilidades técnicas y que se sienten cómodas y seguras cuando desarrolla sus propias tareas, muchas veces también necesita tener la libertad para crear cosas, dar su opinión y decidir su propio ritmo.

Este es uno de los aspectos que resulta más difícil de gestionar en un grupo de aprendizaje. Puede ser difícil asegurar si un grupo ha llegado a su madurez y puede crear sus propios mecanismos para llevarlos a un nivel diferente en la adquisición de conocimientos o no.

En los entornos virtuales, dejar a la gente libre para que creen, den su opinión y tomen sus propias decisiones puede propiciar directamente un tipo de espacio virtual basado en la delegación.

Sin embargo, para ejecutar esto de una manera eficiente, necesitamos tener en mente que esto solo se puede usar en grupos de aprendizaje que ya hayan alcanzado su madurez. Éstos son, las habilidades técnicas para desarrollar las tareas y la determinación para alcanzar los objetivos que se marcan ellos mismos.

Normalmente preferimos dejar el grupo a su parecer para que alcancen la realización personal y luego, promover la delegación. Sin embargo, como hemos visto en la explicación de los modelos de liderazgo, debemos determinar si el grupo ha alcanzado un estado donde la autogestión es beneficial.



Supervisión, ayuda: Nunca antes, los formadores habían sido capaces de supervisar cómo progresaban los asuntos y de participar en ellas tan detalladamente. Los entornos de aprendizaje virtual siguen la pista de todas las actividades de los alumnos. Los formadores deberían ser conscientes de este poder y de la responsabilidad que conlleva.



La delegación hace posible el crecimiento individual y del grupo, pero no implica independencia. Como formadores, debemos supervisar cada uno de los pasos con el objetivo de introducir conceptos técnicos y formales para rellenar las necesidades educativas.



HACIA UN MODELO BASADO EN LA LIBERTAD DE ACCIONES

Hasta ahora hemos visto cuatro tipos básicos de liderazgo que podemos adaptar a nuestro entorno de grupo. Sin embargo, en vista de los actuales entornos de aprendizaje, debemos añadir un nuevo elemento.

En estos tiempos, muchas veces nos enfrentamos a procesos transversales de ejecución de tareas y toma de decisiones. En otras palabras, nuestra experiencia vivida requiere que gestionemos varias acciones y situaciones al mismo tiempo. Además, el mundo online va de la mano con la vida en el mundo físico.

Por esta razón, no es suficiente con promover un grupo con modelos que nos ayuden a construir nuestra propia determinación y deseo por los logros. También es necesario fortalecer aquellos mecanismos a cada persona de manera transversal que les permiten desarrollar distintas estrategias vitales de adaptación.

Debemos centrarnos en las relaciones de aprendizaje entre un grupo teniendo en cuenta primero el crecimiento personal de cada individuo. Las relaciones entre miembros influencian nuestra motivación y nos dan sugerencias para adquirir nuevos conocimientos propios.

Por esta razón, es particularmente importante emplear los modelos de liderazgo los cuales, al mismo tiempo, se consideran procesos transversales que emergen constantemente durante el trabajo en grupo:

- Desde saber hasta entender
- Desde hacer o actuar a crear
- Desde existir a ser
- Desde vivir en sociedad a ser incluido en la sociedad

Puedes centrarte en promover el entendimiento, creatividad, colaboración y adaptación de tus alumnos. Cada modelo de aprendizaje tiene sus propios métodos, herramientas y técnicas. Y lo comprobarás en las siguientes unidades.

Los cuatro pilares de la educación de UNESCO en el archivo de Jacques Delors:



Aprender a conocer Aprender a hacer Aprender a ser Aprender a vivir juntos



LA TECNOLOGÍA

La enseñanza mejorada por la tecnología no trata de usar herramientas tecnológicas dentro o fuera de la clase. Se trata de integrar nuevas maneras de interactuar, comunicar y gestionar los conocimientos para el proceso de aprendizaje. De este modo perseguimos un uso inteligente de la tecnología basado en las necesidades de los formadores y las competencias de los alumnos. Hay una gran cantidad de herramientas disponibles y continuamente aparecen otras nuevas. Por lo tanto, nos centraremos en los paradigmas educacionales y en este contexto proporcionaremos algunos ejemplos en vez de centrarnos en las herramientas ya que continuamente están cambiando.

Es importante recordar que las actividades creadas por los profesores hacen posible que los alumnos practiquen el contenido del curso (arte, historia, economía, ciencia, etc.) y que interactúen entre ellos. Aquí las competencias y habilidades que adquirimos son de nuestro interés. En esta unidad, nos centramos en el liderazgo individual, que incluye el control, autonomía, responsabilidad y habilidades para la planificación, mientras que en la próxima unidad hablaremos de las habilidades transversales como la colaboración, creatividad y resolución de problemas.

HERRAMIENTAS EN LA CLASE

La tecnología se usa en clase desde décadas, ya sea con las diapositivas del proyector, videos, audios o incluso libros: en el siglo XVI, los libros eran considerados la nueva tecnología, y en este tiempo, fueron un gran paso en términos de instrucción, ayudando a guiar las explicaciones de los profesores y hacer los conceptos e ideas más atractivas para los alumnos. Aunque este no es un uso activo de la tecnología, almenos es un punto de partida. ¿Cómo podemos hacer que un oyente sea más activo? Hagamos que participe proporcionándole un espacio de libertad, control sobre la instrucción y de responsabilidad por lo que aprende.

En un escenario de aprendizaje tradicional, la información circula en una dirección (del profesor a los estudiantes) a menos que el profesor establezca pausas en las que los estudiantes puedan participar. Gracias a los ordenadores (o tablets o smartphones) es posible que el proceso de retroalimentación sea más fluido. Ya existen herramientas que nos permiten esto: los estudiantes pueden comentar y hacer preguntas en un chat mientras el profesor está hablando. Este chat también se puede usar como una actividad planificada para provocar una reacción activa, por ejemplo cuando los formadores les piden a los alumnos que sugieran

Presenta tus conceptos mientras los alumnos participan



Gracias a www.zeetings.com puedes hacer que a tu audiencia les resulte más fácil participar mientras tu estas hablando o con www.polleverywhere. com, los formadores pueden formular preguntas , y todo el mundo puede contestarlas con un dispositivo móvil.



palabras para una lluvia de ideas, o dejan preguntas al aire para que los estudiantes puedan votar y decidir sobre ellas (ver Zeetings).

Usar tablets para obtener más información acerca de cualquier tema de interés durante la clase es como si estuviéramos utilizando un recurso cualquiera: podemos usar un diccionario o un libro, aunque internet es más capaz en lo que se refiere a velocidad y contenido. En este caso, el formador no necesita proporcionar a los estudiantes datos que memorizar. Esto no solamente incluiría las habilidades de búsqueda, sino también la toma de decisiones acerca de lo que es importante y lo que no, que es auténtico y que podría ser falso, y finalmente la evaluación de la información que puede ser útil y cual no. En este contexto, hay un nivel alto de motivación personal para el estudiante (a veces curiosidad). La educación es dirigida por el alumno, el profesor solo da pistas sobre lo que podría ser interesante y guía a los alumnos en la creación de una estructura coherente desde la contribución del alumno.

En otro nivel, la interacción entre estudiantes les permite no solamente intercambiar información entre ellos sino también participar en una nueva dinámica que facilita la adquisición tanto de competencias como habilidades nuevas. Esto ocurre, por ejemplo, en el caso de las simulaciones o juegos serios. Hay algunas piezas de software que se pueden usar en clase para la creación de tests donde los estudiantes, ya sea organizados en grupos o individualmente, compiten entre ellos para conseguir la mayor puntuación.

- Incluir tests o preguntas durante tus explicaciones; la tecnología te ayudará a registrar las notas de tus alumnos. Las respuestas incorrectas pueden ayudarte más de lo que crees (por ejemplo a solventar dudas, clarificar, debatir, etc.).
- Si tus alumnos se dividen en grupos para trabajar en colaboración los unos con los otros, propón un premio para el proyecto ganador como la publicación del proyecto en el tablón del centro o la web (así harás las tareas competitivas y orientadas hacia una meta).
- Proponer credenciales, o distintos puntos de experiencia cuando lidias con tareas (o ejercicios) que ayudan a los alumnos a cumplir los niveles, reforzar los puntos débiles de los alumnos y fomentar sus habilidades más sólidas.
- Simulación de la realidad; en vez de centrarse en los escenarios de ficción, intenta encontrar escenarios reales, comprométete en juegos de roles en los que pretendas ser alguien diferente: un economista, el director ejecutivo de una multinacional, un político, un turista, un restaurador de arte, un doctor, etc.
- Deja que los alumnos construyan una estrategia (siguiendo ciertas reglas), que tomen sus propias decisiones y asuman responsabilidades, permite que escojan las soluciones a sus propios problemas, intenta entender escenarios del estilo "qué pasaría si..." o realidades alternativas.
- Intenta pasarlo bien mientras desempeñas tu tareas de instructor, es bueno que disfrutes de lo que haces.



Un "juego serio" (serious game) es un juego diseñado con un propósito educativo sin olvidar los componentes que todos los juegos deben tener; metas, reglas, competitividad, y a veces incluso suerte.

Intenta hacer del aprendizaje una actividad más interesante añadiendo componentes de juegos tales como;



HERRAMIENTAS FUERA DE CLASE

Gracias a Internet, se pueden utilizar videos y otros recursos como apoyo de los principales contenidos del curso. Algunos de los videos están disponibles en internet mientras que otros están hechos por los formadores. Está es una buena oportunidad para replantearse el método instruccional de las clases; hagamos que los estudiantes vean los videos y trabajen solos en casa antes de llegar a clase. Una vez en clase, los profesores deberían centrarse en resolver dudas, debatir, y realizar actividades prácticas relacionadas con los contenidos aprendidos. Esto es lo que llamamos el "aula invertida" (flipped classroom). El aprendizaje puede verse mejorado y apoyado por los tareas online después de una clase presencial

Hoy en día hay herramientas y servicios gratuitos que puedes usar para publicar recursos antes de la clase, tener debates con los estudiantes o resolver dudas. El hecho de tener que convencer a los alumnos para que participen en este tipo de actividades antes y después de la clase puede resultar un desafío para el profesor. Y mucho más, si los alumnos están ocupados con otras actividades. Por eso, os aconsejamos:

- Resaltar los beneficios que conlleva para los alumnos comprometerse con estas tareas antes de clase.
- Conectar las actividades con los propios intereses y motivaciones de los estudiantes
- Compartir responsabilidades (como un acuerdo entre el alumnoprofesor): Los estudiantes se comprometen a prepararse la clase y el profesor se compromete a prestar ayuda y resolver dudas cuando termina la clase (todo via online).
 - Intenta buscar otros vídeos (por ejemplo en Youtube) que estén relacionados al tema que vas a explicar. También sería bueno que incluyeras nuevos clips o otros medios relacionados (como revistas) que mostraran la importancia e impacto del tema.
 - Deja que los estudiantes compartan cualquier duda, o idea previamente a la clase. Las dudas e intereses te ayudarán a dirigirte más directamente a las necesidades de la clase.
 - Deja que los estudiantes compartan lo que han aprendido, sus conclusiones, lo que los ha impresionado más o les ha gustado menos. Esto, servirá para iniciar un debate pero también para que tu, como formador, recojas respuestas y las utilices como retroalimentación.
 - Deja un espacio abierto el espacio virtual en caso de que surjan preguntas algunos días más tarde.
 - Ofrece otras fuentes de información (como libros, artículos, revistas...) para aquellos que quieran saber más.

Grábate a ti mismo



Hoy en día es muy fácil que te grabes a ti mismo (solamente necesitas un smartphone o tablet y te llevará mucho menos tiempo del que te llevaría un escribir un manual). De esta manera, conseguirás que tus alumnos no se centren tanto en tomar notas, escuchen lo que dices, y que participen dinamicamente en la clase.

Prueba esto antes de empezar la clase.

Y después de clase



APRENDIZAJE VIRTUAL

Hoy en día, los entornos de enseñanza virtual hacen posible que los profesores ofrezcan cursos y otras actividades educativas mediante Internet. Esto también es conocido como aprendizaje online, o aprendizaje virtual. Los estudiantes pueden acceder a cursos desde cualquier sitio, de manera asincrónica. La actividad más básica de un aprendizaje virtual sirve para proporcionar contenido (documentos, videos y otro tipo de materiales) pero esto no es suficiente para ser considerada una actividad de enseñanza, sino que solamente es un repositorio de recursos.

La actividad docente en plataformas de aprendizaje online incluye actividades planificadas y creadas por los formadores, donde los estudiantes deben realizar tareas (ya sea de manera individual o en grupos) que normalmente requieren tiempo (de días a semanas) y que requieren esfuerzo (proceso cognitivo). La actividad está planeada como un foro para el debate, producción de textos, interacción con los compañeros o tests.

En la enseñanza presencial, los formadores son quienes tienen el control. Hay un horario, sitio donde se da la clase y un claro contacto con el grupo. Las dudas que puedan surgir sobre recursos, tareas, evaluación y fechas de entrega se pueden resolver durante la clase o una vez haya finalizado ésta. Los alumnos se sienten acompañados (y guiados) y el contacto visual proporciona información y confianza. Por otra parte, el aprendizaje virtual pueden causar cierta incertidumbre en aquellos alumnos sin experiencia e incluso el sentimiento de sentirse perdidos. También puede convertirse en una experiencia traumática para aquellos alumnos que no estén acostumbrados a enfrentarse a situaciones online y algunos de ellos puede que empiecen a entender la nueva dinámica de las clases virtuales cuando esté terminando el curso. Esto, puede parecer un fracaso en el proceso pedagógico, pero si lo miramos de otra manera, lo podemos ver como una prueba de que el aprendizaje online es mucho más complejo de lo esperado:

- Los alumnos tienen que aprender el tema que se enseña como por ejemplo hechos históricos, relaciones, aspectos sociales, etc. Los temas pueden variar de una ámbito a otro.
- Los entornos virtuales no son simples. El uso de foros, documentos compartidos, wikis, blogs, participación en grupo, subir tareas, buscar información y compartirla, etc. representan actividades muy complejas que deberían ser conducidas hacia una meta específica. Los adultos y mayores normalmente no están familiarizados con las herramientas y servicios online, y el hecho de tener que usarlos todos juntos aún aumenta más la dificultad, por lo que los tiempos y la dedicación a la explicación y justificación tecnológicas también han de ser tenidas en cuenta.
- · Los adultos y alumnos mayores no están acostumbrados a las



www.edueca.com es un ejemplo de plataforma de aprendizaje online, una herramienta mejorada de entrega de contenidos y de experiencias motivacionales mediante la colaboración.



- En el artículo "Estudiantes mayores en espacios virtuales; el tesoro oculto" de Pilar Escuder-Mollon (http://www. escudermollon.es) se establecieron 3 objetivos claros gracias a las plataformas de aprendizaje online:
- el contenido de la asignatura
- el entorno que se usa para el aprendizaje online
- la nueva manera de aprender



El pionero del aprendizaje online, Bernard Luskin, propone que la letra "e" antes de aprendizaje no solamente se refiere al término "electrónico" sino también a entusiasmante, energético, emocional, extenso y educativo; y nosotros estamos de acuerdo.



metodologías online. En algunos casos sucede que incluso los mayores son capaces de entender la metodología y el proceso del curso una vez éste había finalizado. Algunos consideran esto una torpeza del formador, pero teniendo en cuenta la complejidad del proceso, estamos seguros de que en realidad es un logro.

Hemos destacado las dificultades encontradas en los alumnos adultos y mayores, pero también deberíamos apuntar que los estudiantes jóvenes también deben enfrentarse a estos desafíos. Que estén familiarizados con la tecnología no significa que tengan las competencias necesarias para hacer frente a este tipo de aprendizaje.

Y finalmente, las dificultades encontradas son compensadas por los logros o metas alcanzadas: finalización del curso, realización de tareas y adquisición de nuevas habilidades y competencias sin problema.

En el aprendizaje online, el proceso de liderazgo es sumamente importante; los estudiantes deberían ser guiados por varios pasos: dirigir, enseñar, motivar y delegar. Debería llevarse a cabo una dirección guiada y estructurada en los primeros pasos - el principal objetivo es evitar el estrés del alumno, e intentar que se acostumbren al aprendizaje virtual. Entonces, tenemos que explicar y facilitar la actividad docente (entrega del principal contenido del curso), para luego compartir ideas y facilitar la toma de decisiones. En los últimos pasos, el alumno se siente más cómodo con el entorno y puede empezar a tomar las riendas de su propio aprendizaje.

STEP 03 STEP 02 STEP 01

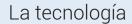
Guía a los alumnos por los niveles de liderazgo, dirigiéndoles en los primeros pasos y permitiéndoles más libertad en los últimos.

EL ALUMNO ÁGIL

Internet contiene grandes cantidades de información, recursos, gente, etc. La cantidad de datos a la que podemos acceder es enorme pero también representa un sitio para obtener apoyo de otra gente o otras instituciones educativas y organizaciones. El alumno autónomo puede encontrar soluciones y respuestas a sus sus preocupaciones y es capaz tanto de pedir ayuda como de proporcionarla. Pero primero, es necesario que sepa como hacer preguntas. Puede que parezca fácil pero no es tan simple; piensa cómo formularias una pregunta sobre algo que no sabes.

De hecho, los profesores deberían proporcionar información en bruto así como los fundamentos del tema (sea cual sea el tema o curso). A través de esta actividad cognitiva se ganan nuevas competencias como: enlazar, analizar, relacionar, abstraer y refutar.

Usar los buscadores (como Google) es una buena manera de practicar para ganar estas competencias. Los formadores siempre deberían promover y guiar hacia la adquisición de habilidades blandas. Para ello deben asegurarse que los alumnos construyan su propio camino, saquen sus conclusiones, se sorprendan y asombren con sus descubrimientos e incluso a veces se den cuenta de sus propios errores.



- Proporcionando referencias, materiales, autores o enlaces a páginas web relacionadas con los temas que han estudiado, en caso de que quieran aprender más.
- Encuentra una comunidad o red social en Internet (cursos, blogs, autor de twitter, etc.) y propón que los alumnos se suscriban a la página o sigan al autor: las noticias y la información circularán y mantendrán el interés y la motivación
- Propón herramientas basadas en las nuevas tecnologías las cuales cubran sus necesidades, expandan su creatividad y las cuales les gusta usar. Por ejemplo, si estás enseñando economía, entonces sería útil una aplicación para la gestión de acciones en bolsa; en idiomas una aplicación para aprender vocabulario, etc.
- Sugiere que los alumnos se conviertan en creadores de lo que aprenden y descubren, puede ser sobre cualquier tema que sea de su interés. Por ejemplo, si aprenden arte, un blog sobre edificios singulares de la región; si aprenden comunicación, una cuenta de twitter que comparte campañas de marketing muy sorprendentes, etc.
- Promueve que los alumnos compartan aquello que encuentran

Fomenta a los alumnos ágiles:



EXPERIENCIAS

EXPERIENCIA DE UN INSTRUCTOR; ELENA

Mi nombre es Elena Coroian, y trabajo en el departamento de innovación en el Instituto de enseñanza. Estudié didáctica multimedia y como parte de mi trabajo he coordinado y apoyado activamente los cursos de TIC para estudiantes adultos y mayores.

En 2012 y 2013, el proyecto "LernHaus" tuvo lugar en Alemania. Dos cursos online para principiantes y usuarios de nivel avanzado eran parte del proyecto. El proyecto colaboró con 13 casas multigeneracionales a lo largo de Alemania. Los cursos se impartían en las casas, donde la gente mayor y joven se podía reunir y era apoyada por por instructores voluntarios. En total, 250 participantes completaron los cursos. Además de los instructores voluntarios, yo participé en los cursos online y por lo tanto tuve la posibilidad de comunicarme frecuentemente con los participantes y los instructores voluntarios. Ahora, algunos de los cursos todavía están disponibles, algunos en otros entornos, como en cooperación con organizaciones para mayores.

La siguiente anécdota no me pasó personalmente a mi, sino a uno de los instructores voluntarios. Una señora llamó al tutor porque tenía problemas con las distintas ventanas de la pantalla; y no podía encontrar la información que tenía detrás de la ventana abierta. El instructor le preguntó que era lo que veía y él entonces le dijo: "Tienes que cerrar la ventana que tienes abierta". Ella se quedó en shock y le dijo: "¿Cómo sabe usted que tengo la ventana de mi sala de estar abierta?"

Ser tutor de estos cursos es parte de mi trabajo, pero de verdad lo disfruto. Los participantes más mayores están muy motivados e interesados en la matéria; quieren aprender lo cual facilita mucho mi trabajo. Además, el apoyo social y emocional que necesitas dar al grupo junto con el soporte al contenido y la tecnología hace de este trabajo un actividad laboriosa pero de la cual te puedes sentir satisfecho.

- Si hay un curso específico para tutores, sería de mucha ayuda asistir al curso.
- No te asustes, tus competencias crecerán contigo a mesura que vas completando el curso.
- Intenta entender al grupo y sus necesidades, los mayores a menudo tienen distintas cosas a hacer y no siempre tienen el tiempo suficiente para aprender.

"I am a trainer for the older adult ICT courses. It is very motivating to work with the target group, as they have a big interest and motivation. The personal and social aspect of working with older adults is also very rewarding. Senior learners really want to learn for their own benefit and interest. Therefore, they usually invest a lot of time to learn."



Algunas recomendaciones para los instructores



- No necesariamente tienes que ser un experto en el campo para ser tutor, no pasa nada si no conoces todo sobre el tema en cuestión.
- Haz preguntas cuando la gente no se muestre tan participativa, pregunta cual es le problema e intenta motivarlos por ejemplo a comunicarse los unos con los otros, a usar las herramientas online, etc. entre otras cosas.

http://www.lernhaus.net/

EXPERIENCIA DE UN INSTRUCTOR; TIBERIU

Mi nombre es Tiberiu Macarie, Vicepresidente del Grupo para la Integración Europea (GIE) en Piteşti, Rumanía. Tengo un doctorado en ingeniería (ejerzo de profesor en la universidad de Piteşti) pero también estoy certificado por la Agencia nacional de Rumanía de Calificaciones como instructor de instructores. Trabajo de investigador en la GIE y como instructor en la AE/VET desde 2002. Tengo experiencia trabajando con varios grupos de alumnos (en lo que concierne a la edad y el fondo social y educacional). También tengo experiencia en proyectos europeos - miembro del equipo de investigación en proyectos fomentando la educación parental, la educación integracional y reduciendo el número de gente que abandona los estudios escolares.

El proyecto "Colaboradores del Danubio" fue implementado entre los años 2008 y 2010. El objetivo era crear, mediante la unión de actividades para mayores de los estados vecinos, una red intercultural para los mayores de varios países del Danubio y convertirlos en colaboradores siguiendo la idea Europea. Esto se consiguió mediante varias actividades específicas las cuales incrementaron la creatividad de los participantes a través de textos escritos y la preparación de contenido para el proyecto web. También, se fomentó la competencia digital de los mayores mediante las aplicaciones orientadas (mensajería online, foros, uso de las tablets, creación de videos, mapas online, etc.)

Durante el proyecto, dimos nuestro apoyo a los mayores para que creasen una red entre la gente que vive en los países del Danubio con el objetivo de adquirir y luego usar las habilidades TIC obtenidas, para que ellos aprendieran entre ellos como usar el email y los foros online. Uno de los participantes- una señora, que fue profesora de la lengua rumana, compuso un poema sobre el Danubio y aprendió a compartirlo en el foro del proyecto. La señora estaba encantada con que los otros pudieran ver su poema y entenderlo, aunque solo fuera tener una idea general de la principal trama del poema (debido a la calidad del Google traductor). Se sentía orgullosa y confesó "me siento como una famosa: la gente que vive lejos ahora puede leer mi poema y gustarle!".

Me gusta ver como la experiencia y el potencial de la gente mayor se ve valorado, como se pueden mobilizar y como están de interesados en "Dar alas a la gente proporcionándoles habilidades que conlleven el confort en sus vidas personales no es un beneficio para ellos mismos, sino un premio espiritual para el instructor que lo ha hecho posible..."





aprender cosas nuevas. Cuando trabajas con gente mayor el beneficio es recírproco. ya que el instructor aprende de sus alumnos cosas tales como la tenacidad, perseverancia, paciencia y ambición. Una lección que he aprendido mientras estaba enseñando las TIC a las personas mayores fue "Nunca es demasiado tarde para aprender!".

http://danube-networkers.eu/

CONSOLE-VET

El principal objetivo era sacar provecho del potencial que tienen las plataformas de aprendizaje online (Moodle) para innovar en la enseñanza y aprendizaje para VET. Para ello, se debía transformar las buenas prácticas de los especialistas hacia los instructores los cuales no estaban familiarizados con estos métodos, via una movilidad de instrucción intensa que cubría tanto los aspectos teóricos como prácticos propuestos en los temas instruccionales. Las instituciones GIE y CARDET, las cuales tenían experiencia en proyectos transnacionales y europeos, se involucraron en el proyecto. Su cooperación en el proyecto CONSOLE VET estaba basada en el emparejamiento de necesidades de formación ultraespecíficas de los formadores de la VET en la GIE y en los aportes de la VET dado por CARDET en el campo del aprendizaje y programas online.

Era un proyecto entre GIE- Grupo para la Integración Europea de Rumania (coordinador) y CARDET - Centro para el avance de la investigación y desarrollo en la tecnología educacional de Chipre.

10 formadores VET de la GIE pudieron disfrutar un curso de formación dos semanas en CARDET para adquirir habilidades específicas relacionadas con una implementación eficiente y el uso de herramientas online y aprendizaje online, la correcta utilización de los métodos de evaluación didáctica para cursos de aprendizaje online y la gestión de los resultados educativos en los programas online. Estos 10 formadores pasaron a estar más instruidos para promover el aprendizaje activo y la formación VET, mejoraron sus habilidades de lengua inglesa, adquirieron habilidades de comunicación e interculturales, incrementaron sus competencias en MOOCs, Moodle, Web 2.0 y otras plataformas de aprendizaje online, en diseñar cursos, enseñanza interactiva y gestión didáctica en el campo de VET.

La cooperación y el intercambio de experiencias representó en todos los casos unos buenos antecedentes para transferir buenas prácticas por parte de los especialistas en las TIC y VET a los formadores VET y AE, especialmente cuando dicho método se había adquirido mediante un curso de formación intenso que cubría tanto los aspectos técnicos como prácticos de los temas y habilidades previstas. Como resultado del proyecto de CONSOLE VET, la GIE ofreció 11 cursos online via la plataforma Moodle.

El uso apropiado y eficiente de las plataformas de aprendizaje y enseñanza online es beneficial para los formadores VET y AE que trabajan en un entorno

Consolidar la calidad de los abastecedores de VET a través del aprendizaje y enseñanza online. [CONSOLE VET] http://www.gie.ro/index.php?page=console-vet El proyecto tuvo lugar desde Septiembre de 2013 hasta Junio de 2014.

2. EL ESTUDIANTE ACTIVO

Experiencias

dinámico y flexible. Ya que permiten a los formadores proporcionar acceso para aquellos alumnos que viven lejos y adaptar la formación a sus propios pasos y necesidades. Las infraestructura de Moodle ofrece herramientas útiles tanto para los formadores como para los alumnos.

3. COLABORACIÓN



Trabajar con un grupo de personas tiene muchas ventajas entre ellas generar nuevas situaciones de aprendizaje. Sin embargo, debemos saber cómo diagnosticar cual es la mejor manera de dirigir un grupo.

En esta unidad aprenderás a:

- Analizar la situación en la que se encuentra un grupo para adquirir el mejor aprendizaje.
- Fomentar las buenas prácticas a partir de las cuales sacarás lo mejor de la gente que forma parte del grupo.
- Diagnosticar el estado de madurez en el gue se encuentra un grupo.
- Dar paso a los distintos escenarios educacionales en los que te verás involucrado.

Las siguientes competencias serán clave para tu desarrollo:

- Trabajo en equipo.
- Colaboración.
- Actitud hacia los demás.
- Iniciativa.
- Liderazgo en un grupo.
- Flexibilidad.
- Conciencia de rol.

Estos serán los conocimientos que las promueven:

- Las características de los espacios virtuales para la colaboración.
- Las herramientas TIC y dinámica que se pueden usar para fomentar la colaboración.
- Cómo integrar esas dinámicas en otras materias, cursos o fines educativos.



INTRODUCCIÓN

El trabajo en equipo y las habilidades de colaboración están entre las principales habilidades y competencias necesarias en el siglo XXI. Puede que las necesitemos en nuestro entorno laboral, para lidiar con las tareas del día a día con nuestros amigos o familia, con compañeros en grupos informales o en asociaciones. También, cuando llevamos a cabo una tarea común o otro tipo de dinámicas que requieren la participación de la gente que nos rodea, ya sea en entornos virtuales o de forma presencial.

En esta unidad, nos centraremos en las posibilidades del trabajo en grupo y las habilidades de colaboración mediante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Generalmente, usamos las TIC como medio para alcanzar una finalidad. Sin embargo, el proceso que llevamos a cabo para hacer uso de ellas es también muy importante. El objetivo final depende del formador, contexto, propósito del curso o del producto final que deseemos conseguir. Por esta razón, queremos centrarnos en el proceso en sí mismo y en las competencias adquiridas mediante la realización de la tarea principal.

Los estudiantes necesitan utilizar las herramientas apropiadas cuando tienen que realizar trabajos colaborativos que conllevan diferentes necesidades, perspectivas y formas de trabajar. Al mismo tiempo, el formador debe ser consciente de que es él el que debe lidiar con cualquier conflicto que pueda surgir en este proceso y facilitar cierto grado de autoorientación al grupo. Sin embargo, puede tomar más tiempo y esfuerzo que el estudiante y el formador trabajen con métodos colaborativos que trabajen con el método ordinario y tradicional. En esta unidad te guiaremos y ayudaremos en este proceso para que te resulte lo más sencillo posible, estamos convencidos de que el esfuerzo realizado será gratificante y enriquecedor.

En el proceso de preparación de tareas colaborativas puede observarse cierta resistencia. Objetivamente, el trabajo individual es más comodo y eficaz. Éste es el trabajo que puede hacerse de manera individual, en un escenario utópico, si la persona tiene los recursos necesarios. Además, tenemos la ventaja de tomar decisiones sin asumir riesgos y sin tener que enfrentarnos a problemas inesperados. Es verdad que ésta es una situación hipotética que raramente ocurre en la sociedad actual. De forma habitual el conocimiento y las responsabilidades son compartidas y los problemas no aparecen aislados. No hay solamente una solución y los riesgos y errores son comunes. Así pues, la inteligencia pertenece a la comunidad la cual puede ser nuestro sitio o equipo de trabajo, compañeros o amigos. Sin embargo, el trabajo colaborativo no es siempre la mejor solución.

Habilidades interpersonales: el trabajo en grupo y la capacidad de colaborar en busca de un objetivo común; capacidades de liderazgo (OECD Competencias para la Sociedad del conocimiento en 2001).

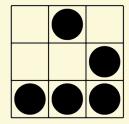


La suma total es más que la suma de sus partes = inteligencia colectiva.



La inteligencia colectiva es la inteligencia compartida en un grupo y que emerge de la colaboración, esfuerzos colectivos y la competición entre individuos. Ésta aparece en el consenso de toma de decisiones (de Wikipedia, un ejemplo de espacio colaborativo)

Internet nació desde una perspectiva colaborativa; la cultura hacker



Originalmente creado en el MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets) y desarrollado por la curiosidad de ARPANET (el Internet jóven), el terreno perfecto para compartir y colaborar. Tus gustos y aficiones no importan siempre que encuentres a alguien que los comparta.

Nota: no confundamos Hacker con Cracker. La primera se refiere a una pasión, mientras que la segunda se considera un crimen.



No fue hasta que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación estuvieron suficientemente desarrolladas y difundidas en las escuelas y en nuestras vidas que la colaboración y el trabajo en grupo se desempeñaban local y simultáneamente. Desde sus inicios, la red ha sido el perfecto ecosistema para el trabajo en equipo y la colaboración. De hecho, Internet nació en los años 60 pero no ha sido hasta la actualidad cuando se han creado los productos más populares y altamente cualificados como por ejemplo Wikipedia o Linux. Desde entonces, la colaboración ha ido incrementando a una escala global gracias a la disponibilidad de diversas herramientas. Veremos algunas de las ventajas y desventajas a continuación.

COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

Nuestra primera pregunta es qué debemos entender por colaboración y trabajo en equipo; puede que parezcan lo mismo pero hay algunas diferencias. El control y el liderazgo son dos componentes cruciales para un grupo de trabajo. Dentro de un grupo cada miembro tiene un rol distinto, pero todos ellos tienen la responsabilidad de alcanzar el mismo objetivo. Si hay un buen líder en el grupo y todo el mundo tiene claro cuál es su papel en grupo, no es necesario que los miembros del grupo se lleven bien. Sin embargo, a los miembros de un grupo en colaboración no se les requiere que trabajen juntos sino que piensen juntos, como si fueran uno. En un grupo colaborativo, hay mucha más confianza, respeto, negociación, creatividad y flexibilidad que en un grupo de trabajo. La dinámica en cualquiera de los dos planteamientos es distinta, y más tarde se explicará más detenidamente.

Muchos estudiantes se sienten perdidos cuando tienen que trabajar en colaboración. A menos que tengan una gran experiencia en este tipo de actividades, normalmente les requiere mucho tiempo y esfuerzo aprender a organizarse, establecer los pasos para alcanzar las metas y acordar cuáles son sus obligaciones. Esto puede parecer difícil, pero lo peor es el resultado heterogéneo con el que nos encontramos al final, éste es como un puzzle difícil de encajar.

En primer lugar, este tipo de actividad conlleva nuevos tipos de interacción y de dinámicas en un grupo que, de otro modo, serían difícil de explorar en otros contextos. Por lo tanto, si no estás preocupado por el resultado pero sí en cómo se organiza y toma decisiones tu grupo, esta es la mejor actividad que puedes proponer ya que tiene un gran impacto debido a la carga y complejidad emocional que conlleva.

En segundo lugar, una colaboración más directa (como en un grupo de trabajo) donde el formador es el guía y ayuda a la organización del grupo, funciona mejor en aquellos colaboradores sin previa experiencia.

Colaboración vs Trabajo en equipo



La diferencia reside en quién tiene el poder y la flexibilidad en el grupo

ALMA-DC (RO): La colaboración puede ser difícil, especialmente cuando el grupo es muy variado y la gente que hay en él no se conoce en persona. Sin embargo, cuando el grupo tiene la motivación correcta puede funcionar, tal como muestra el Proyecto ALMA-DC, donde mujeres de distintas procedencias y etnias trabajaron juntas para ampliar las oportunidades de empleo. Puedes leer más acerca de ese proyecto aquí.

"Enséñame y lo olvidaré, muéstramelo y lo recordaré, involúcrame y lo entenderé". La frase está atribuida a Benjamin Franklin, pero es originaria de Xun Kuang, un filósofo Chino Confucio de 312-230 BC y se encuentra en el capítulo 8 del libro "Las enseñanzas de Ru".



APRENDER EN EL PROCESO

Los grupos tienden a aprender mediante el debate, la clarificación de ideas y la evaluación de las ideas de los otros; la información que debatimos permanece más tiempo en nuestras mentes en comparación a la que solamente nos mencionan. Los formadores tienden a utilizar tareas de colaboración en sus asignaturas por varias razones:

- Académicas. El uso de actividades de colaboración apoya la formación y la adquisición de competencias curriculares. Éstas se usan para recordar, entender, comunicar, usar un método o herramienta, solucionar problemas, relaciones complejas y utilizar recursos. También posibilita el que se propongan situaciones y escenarios que ayuden a practicar habilidades que se usan en situaciones de la vida real.
- Motivacionales. Si involucramos de manera activa a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, incrementará su experiencia de aprendizaje, se sentirán parte del proceso e incrementarán tanto su propia responsabilidad de aprendizaje como la de sus compañeros.
- Sociales. Desarrolla valores de apoyo social para los alumnos, fomenta la diversidad y hace que sea posible aprender actitudes de colaboración.

El aprendizaje colaborativo está basado en la visión de que el conocimiento es un modelo social, de acuerdo a la Teoría de la Evolución Social de Vygotsky. Los formadores no son proveedores de contenidos sino personas que favorecen y guían en el proceso educativo. Los estudiantes se convierten en los responsables mediante la ejecución de tareas (tareas que les han mandado a hacer los formadores), las cuales pueden parecer un poco difíciles y desafiantes (o incluso un poco imposibles). La tareas se encuentran en la frontera entre lo que el estudiante puede hacer y no puede hacer. El aprendizaje ocurre en la zona de desarrollo próximo gracias a las indicaciones del formadores, los recursos y la colaboración del grupo.

Ya hay muchos libros y manuales pedagógicos sobre el aprendizaje colaborativo, pero este manual (más concretamente esta unidad y la siguiente) se centra en el rol y las posibilidades de la tecnología, las cuales pueden ser observadas desde tres puntos de vista distintos:

- Como herramienta donde la tecnología solamente nos ofrece entornos para colaborar y como recurso para acceder a una gran cantidad de información.
- Como espacio social, considerado como una zona de desarrollo de acuerdo a las teorías de Vygotsky sobre cómo el aprendizaje se ve afectado por la cultura, los pensamientos y la lengua.
- · Para re-aprender los beneficios sociales de la colaboración con los

El profesor debe adoptar el papel de facilitador y no el de proveedor de contenidos



Vygotsky (1896-1936) el padre de la teoría de la evolución social, se comparó a Piaged quien dijo el desarrollo precede al aprendizaje mediante la creación esquemas del mundo que conocemos; Vygotsky dijo que aprendemos interactuando con nuestro entorno, en la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD).

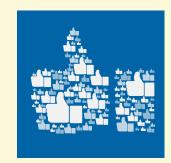
Zona de desarrollo próximo



Learning / Development

Es donde se da el proceso de aprendizaje, ayudado por el formador, el grupo y otros apoyos y recursos.

Todo el mundo está de acuerdo



Para la realización de un trabajo online en colaboración y de manera asincrónica, el formador puede supervisar a todos los grupos y participar en la dinámica de éstos. Una posibilidad sería que participara en un foro donde todo el mundo respalda la misma opinión ejerciendo así de "abogado del diablo". Que todos los alumnos estén de acuerdo en lo mismo no es necesariamente bueno.



objetivos académicos, motivacionales y sociales, que han sido descritos con antelación y que ahora son aplicados en la información y sociedad del conocimiento.

Teniendo en cuenta que tu curso probablemente tratará temas tales como historia, arte, sociología, economía, ciencia, etc. entonces, el uso de herramientas tecnológicas, no tiene nada que ver con tu tema. Sin embargo, deberías usar la tecnología como herramienta en lugar de objetivo educativo. Consideramos que es importante potenciar los aspectos sociales de los entornos basados en la tecnología y en las nuevas competencias que se adquirirán aquí. Aquí nos referimos al uso de la tecnología como el proceso a partir del cual aprende todo el mundo. Esto es lo que la tecnología te ofrece:

En primer lugar, puede crear nuevos escenarios, espacios y entornos. La clase no tiene porqué ser necesariamente el único lugar en el que se puede colaborar. Aunque es bueno aprender a partir de la interacción cara a cara - debatiendo, interrumpiendo, aprendiendo del lenguaje no verbal, etc.- la comunicación virtual tiende a ser más reflexiva y a seguir un proceso más lento. El debate también puede ser por escrito (a un ritmo más lento), los estudiantes también necesitan pensar detenidamente, elaborar sus ideas, entender que es lo que los otros han escrito y finalmente ser capaces de comunicarse de una manera significativa. Los escenarios de colaboración se pueden crear para comunicarse de manera asincrónica la cual puede durar días o para proponer actividades que requieren la participación de todos los miembros. De esta manera, se asegura una participación democrática de todos los miembros. Las herramientas de escritura colaborativas. formularios, tablas, entre otros hacen que sea posible la adquisición de competencias como entender las ideas de la gente, empatizar con los otros o defender nuestras ideas. En este contexto, los formadores (o tutores) tienen un rol muy importante, y es el de dinamizar el grupo.

- 1. Piensa cuál es el tipo de plataforma que necesitas; a veces la más simple puede que sea la más útil. Por ejemplo un foro se puede usar para la discusión, debate, lluvia de ideas, organizar un grupo, intentar ponerse de acuerdo sobre un tema o incluso algo más complejo. En la sección sobre tecnología, te mostraremos algunos de estos usos. Mientras tanto ten en mente que es lo que puedes hacer gracias a la tecnología, por ejemplo: recoger ideas, añadirles valor, enlazarlas con recursos, añadir imágenes y videos, pizarras virtuales, etc.
- 2. Deja que los miembros del grupo pienses por ellos mismos y decidan cómo organizarse; es parte del aprendizaje. Una vez, se les haya asignado una tarea o se les hayan dado los detalles del trabajo, deja que ellos decidan cómo lo llevarán a cabo. Aprenderán sobre liderazgo individual, responsabilidad y planificación al mismo tiempo que comprenden los problemas y características principales de la tarea asignada.
- 3. Aún queda mucho trabajo por hacer e incluso la tarea más simple puede





Probablemente pienses que falta un último paso, es el producto final, el resultado de todos los trabajos colaborativos. Lo hemos quitado a propósito ya que, como hemos dicho previamente, no nos centramos en en el producto final sino en el proceso. El mejor logro es alcanzar la línea de meta todos juntos.

Vamos a jugar



Añade algunos componentes de juegos (reglas, objetivos, opciones y recompensas) a una actividad y conseguirás un "juego serio". No necesitas crear un gran juego, tan solo intenta utilizar algunas técnicas; a esto se le llama gamificación.

El aprendizaje colaborativo o en colaboración está estrechamente vinculado a otros procesos cognitivos tales como el pensamiento, la conexión y la creatividad. También afecta a la motivación y produce un aprendizaje más activo.





parecer la más compleja. Por ejemplo, intentar resumir lo que los otros miembros del grupo han hecho, decidir cuales son las características más importantes de un hecho histórico o tomar una decisión. El mejor aliado en este aspecto, son los documentos compartidos.

Gracias a la tecnología es posible crear un actividad atractiva. Hoy en día, es fácil que las actividades sean más competitivas (entre grupos por ejemplo), colaborativas (no solamente entre los miembros, también entre los miembros de un grupo o cooperativas donde los grupos tienen el rol de alcanzar un objetivo más grande). Dales recompensas, deja que otros miembros del grupo evalúen los resultados o alcancen un acuerdo común mediante el sistema de votos. Algunos de las sugerencias que te proponemos son:

- No es precisamente la idea de competición lo que nos resulta más interesante aquí, aunque se lo parezca a muchos alumnos. La idea es que la participación sea más desafiante y activa a la vez que aumenta la experiencia de aprendizaje de una forma tan simple como sugiriendo que el mejor proyecto se publicará en el blog del colegio o institución de formación.
- Proporcionales algunas opciones (libre elección), aumenta la creatividad del grupo y su responsabilidad para tomar decisiones (ya sean malas o buenas). Mantén la mente abierta a posibles soluciones originales.
- El ganar el juego puede ser una hecho motivador y proporcionar la sensación de que se ha alcanzado un objetivo. Mediante la competición en las siguientes unidades, los alumnos serán incentivados a aprender de una manera mejor los materiales.

Finalmente, un gran beneficio de utilizar la tecnología para fines colaborativos es que nos ofrece la posibilidad de ser creativos y de beneficiarnos tanto del uso de las redes sociales como de los dispositivos electrónicos. Aquí introduciremos algunos conceptos relacionados con con la colaboración que serán relevantes para las siguientes unidades, cuando propongamos actividades creativas y que conecten a los unos con los otros:

- Aprendizaje activo. No podemos poner en la misma frase trabajo colaborativo y alumnos pasivos, porque son contrarios. Ser parte de un grupo requiere responsabilidad. Cuando somos parte de un grupo, nuestra implicación en él afecta a la nota global y por consiguiente, a las calificaciones de los otros miembros.
- En lo pertinente a las capacidades de reflexión complejas, el grupo puede trabajar en grupo para entender un cierto tema o encontrar una solución.
 En la tarea de colaboración, esta labor se potencia y complementa con nuevas ideas, perspectivas y relaciones con el único fin de entender o solucionar el problema. El mejor aspecto de aprendizaje es que un miembro del grupo con pocas habilidades para solventar problemas o con poca creatividad puede aprender a partir de otros miembros. Los

Reunión virtual



Las reuniones virtuales sincrónicas pueden ser muy útiles para simular reuniones reales aunque es difícil mantener la atención durante tanto tiempo. Los estudios indican que en estos entornos, los malentendidos y decisiones arriesgadas ocurren en mayor medida.



miembros del grupo pueden ser conscientes de cómo se desempeña el proceso y tener una idea de como funciona este tipo de proceso mental. La implicación, o por lo menos, la ayuda que se proporciona durante este proceso es la mejor manera que tenemos de entenderlo

- Conexión. Como veréis en en la siguiente unidad, la red es una buena fuente para obtener información, soporte y también para crear enlaces entre distintas fuentes de información. Un grupo colaborativo es el primer paso para crear una comunidad en colaboración, una gran red de aprendizaje que requiere de habilidades y competencias específicas. Sin embargo, nuestro grupo se trata de una pequeña red donde podemos empezar a practicar para prepararnos para las más grandes.
- Creatividad. Generar nuevas ideas, crear productos y publicar este tipo de contenidos es la base de un grupo colaborativo. Beneficiate de esto publicando lo que el grupo ha creado, deja que sean originales permitiéndoles que escojan como llevar a cabo la tarea. Por ejemplo, utilizando dispositivos (tales como smartphones para obtener videos, imágenes, audios,etc.) o medios sociales como (youtube, blogs, slideshare, etc.) para tener un impacto más grande o recoger más opiniones.

RETOS EN LA COLABORACIÓN MEDIADA POR LOS ORDENADORES

Como ya hemos dicho antes, la colaboración cara a cara (presencial), comparada con la colaboración en un entorno virtual es más eficiente, rápida y requiere mucho menos esfuerzo. Cuando se reúne un grupo de trabajo en una sala y se debate acerca de las tareas comunes, la comunicación verbal en tiempo real, las opiniones y el uso de recursos gráficos como las pizarras, hacen que técnicas como la lluvia de ideas se vuelvan más fáciles. En la colaboración mediada por los ordenadores (lo que entendemos como, colaboración mediante el uso de las TIC) nos encontramos con que faltan algunos de las ventajas que podemos encontrar en la colaboración cara a cara, además de la aparición de dificultades y desafíos. Intentaremos ver algunos de éstos, y establecer las bases para superarlos.

Basar un trabajo colaborativo en las reuniones virtuales puede que resulte en falta de cohesión, malentendidos o equivocaciones y poca participación por parte de ciertos algunos participantes. Además, los formadores no pueden participar en ellas, a menos que pretendan interferir. La comunicación verbal en este contexto no es lo suficientemente fluida y carece de algunos de los componentes que normalmente encontraríamos en las reuniones cara a cara (como comunicación no verbal, simultánea y más fluido). No recomendamos confiar solamente en las reuniones virtuales para la realización de un trabajo colaborativo, aunque pueden ser útiles en los hitos de las tareas ya que proporcionan una simulación al contacto humano (ya

Un participante del proyecto ALMA-DC, Daniela Gheorghe, afirmó que a parte de las actividades sociales y profesionales, el estar en contacto con otras mujeres le sirvió de ayuda y apoyo a todas a analizar problemas similares juntas.



evaluar el colaborativo no deberíamos basarnos solamente en los resultados finales aunque de esta es una muchas opciones disponibles. Incluye la evaluación como parte del trabajo colaborativo haciendo grupos y promoviendo la retroalimentación entre los resultados finales. Ésto buena proporciona un oportunidad para aprender unos de los otros.



Considera estas dos responsabilidades cuando gies al grupo: ser un formador experto en el tema del curso y ser un facilitador para el desarrollo del grupo.







- Para los alumnos que ya usan internet no les resultará difícil utilizar un foro o otra herramienta similar, podríamos de este modo pensar que no hay reto alguno. La realidad demuestra que no es tan fácil ya que pueden no saber cómo aplicar dichas herramientas al aprendizaje y la colaboración. Los foros más típicos se utilizan para recibir respuestas a preguntas que suelen ser directas y cortas. Ahora, intentaremos usarlos para llevar conversaciones más largas y profundas que requieren de un esfuerzo extra, ya que es más fácil agobiarse o perderse en ellas.
- Alcanzar acuerdos o una conclusión general mediante el uso de medios escritos requiere más tiempo, pero también posibilita un razonamiento más reflectivo y mejora las habilidades para la comunicación escrita. El formador también puede supervisar en este tipo de entornos sugiriendo o participar más activamente en caso de que el grupo tome una dirección equivocada.
- Aunque este tipo de herramientas (tales como foros o documentos compartidos) son muy simples pueden usarse para tareas que requieren procesos cognitivos complejos. Por ejemplo, un documento compartido puede usarse como un sitio donde aportar ideas o foro para decidir cómo se organizará el grupo y acordar los cuales serán los próximos pasos.

En internet hay una gran cantidad de herramientas para la colaboración y las conocerás en la próxima sección. Pueden resultar muy útiles en ciertos escenarios aunque los estudiantes necesitarán esforzarse más para aprender a usarlos. Las cosas no son tan fáciles como parecen para algunos alumnos, de hecho para algunos puede requerirles un esfuerzo extra, aunque luego se verá recompensado. Deberías ser tú quien evalúe es conveniente usarlas o por el contrario, usar versiones simplificadas.

La valoración del trabajo colaborativo no puede basarse en el resultado final sino en el proceso de cómo se ha producido. Gracias a la tecnología, ahora es más fácil monitorizar el proceso y controlar la participación, implicación y competencias adquiridas de los alumnos durante esta actividad. Una tarea de autorreflexión al final de la tarea colaborativa puede que ayude a los alumnos a aumentar su conciencia sobre lo que ha pasado.

En los trabajos colaborativos y especialmente, como miembro de un grupo, la motivación juega un papel muy importante, incluso más que cuando el trabajo se lleva a cabo de manera individual. Aquí añadimos el factor de grupo que implica a los compañeros, mis propias emociones y las suyas, la confianza, toma de decisiones arriesgadas, aceptación y prejuicios, entre la dinámica del grupo. El hecho de trabajar con grupos mediados por la tecnología puede generar situaciones de estrés y ansiedad ya que se nos han añadido dificultades o barreras. El papel del formador es fundamental aquí, de hecho en algunas instituciones es muy común dividir el papel del formador (el que es experto en un tema) y el tutor o facilitador (el experto en interacciones entre el grupo y el cual puede apoyar su desarrollo).

Introducción



que vemos las caras o expresiones de los otros y sus voces). Considera añadir pizarras y actividades paralelas como apoyo a las reuniones. Utiliza las reuniones virtuales solamente cuando sean necesarias.

Otra opción sería el uso de herramientas escritas y asincrónicas para la comunicación (foros, documentos compartidos en la nube) con las siguientes características las cuales, a veces, pueden resultar ser una ventaja o desventaja dependiendo de tus necesidades. Vamor a ver como esta dificultad encontrada es una nueva oportunidad de aprendizaje:



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

El trabajo en equipo es una de las principales-meta habilidades necesarias para las organizaciones en el siglo actual. No obstante, comprende otras habilidades y competencias que más tarde explicaremos con más detalle.

La colaboración se da entre personas al mismo nivel (o al menos, el nivel no está marcado por la autoridad, sino el liderazgo). Por lo tanto, mandar a alguien o delegar la tarea a otro compañero no se consideraría colaboración. Ésta implica una relación mucho más compleja, y las habilidades y competencias necesarias pueden promoverse en el entorno de aprendizaje.

En cada una de las actividades que proponemos debe haber un objetivo o meta claros. Puede que éstos sean el hacer un producto, encontrar una solución a un problema específico o un objetivo más metafísico; crecer como individuos (por ejemplo, aprender de los otros o dar y recibir apoyo para un aumento del bienestar). El escenario puede cambiar de forma drástica y pasar de ser un clase en la que se incluye una actividad relacionada con una asignatura a un lugar de trabajo o una comunidad de gente interesada en un tema en concreto. La primera diferencia con la que nos encontramos es la motivación. Los estudiantes se comprometen con la tarea ya que quieren obtener una buena nota. El personal de una organización puede verse obligado debido a que se lo pide el jefe. Por otra parte, la motivación de un ciudadano adulto es intrínseca debido a que disfruta el proceso o puede obtener algún tipo de beneficio después de completar la tarea (como la satisfacción o un premio moral). Teniendo en cuenta todas estas diferencias, nos centraremos en el entorno de aprendizaje.

En la anterior sección, introducimos el trabajo en grupo como una de las competencias clave de la presente sociedad la cual se está convirtiendo cada vez más global, cambiante y compleja y por consiguiente, también la comunicación y los medios. El trabajo individual se ve enriquecido por nuestros nuestros compañeros, la red y la comunicación mediada por los ordenadores. Aquí, conoceremos la competencia clave que el proyecto Edway va a potenciar. No se trata de comunicación simple, sino la que intenta explicar, justificar, defender, entender y transmitir mucha información. Esta información está implícita en la comunicación cara a cara gracias al contacto visual, y ahora es inexistente.

Durante el proceso de colaboración hacia un objetivo, es necesario tener un intercambio de ideas y sugerencias fluido y respetuoso mostrando nuestra posición con la base justificada y también proponer acciones siendo conscientes que estas pueden ser erróneas.

Para un alumno, es más cómodo permanecer en segundo plano, ser un

Trabajo en equipo

Cooperar o coordinar el esfuerzo de un grupo de gente para que actúen como un grupo o por intereses de una causa común.

La comunicación en la lengua materna y en lenguas extranjeras es una de las 8 competencias clave establecidas por el Parlamento Europeo, recomendación 2006/962/EC

La actitud frente a los otros Mantener una actitud positiva, abierta y objetiva hacia los otros

Iniciativa

La habilidad de dirigir todas las energías hacia el alcance de una meta, sin un catalizador externo; la habilidad de iniciar acciones basadas en la interpretación personal de uno mismo o la comprensión de una situación.

ovente y ser guiado por los otros. Las buenas actividades en un entorno colaborativo son aquellas que hacen que la gente participe y tengan algo que decir. Algunos alumnos tienen un gran sentido de la iniciativa y empiezan a proponer los siguientes pasos de la actividad o a tomar decisiones sobre el desempeño de la tarea. Sin embargo, otros aceptan estas decisiones sin preocuparse mucho ya que no les importa, y más tarde pueden colaborar en los detalles de la tarea acordada. De hecho, en los entornos de aprendizaje, es mucho más importante el proceso que el producto, ya que es donde la gente participa e interactúa, y el formador es quien debería potenciar la participación de las personas. Igual de importante que el resultado son las decisiones que tomamos hasta alcanzarlo. La iniciativa es el primer paso para tener alumnos activos y para potenciar lo que es el trabajo del formador. La tecnología puede facilitar esto mediante el uso de herramientas las cuales permiten que todo el mundo pueda dar su opinión y se consideren las ideas de todos los participantes.

El proceso de toma de decisiones posee ciertos componentes de liderazgo individual. En cambio, al transmitir tu propuesta, convencer a los otros y mostrarles los beneficios de tomar ciertas decisiones, etc. alcanzamos el nivel de liderazgo sobre el grupo. Pueden pasar dos cosas durante la interacción del grupo, que nuestra propuesta sea aceptada o no. Durante este proceso; negociación, la propuesta de nuevas acciones, explicación de las ideas, etc. puede que la mejor solución no sea la individual, sino una mezcla de las propuestas por los componentes del grupo. Para propósitos educativos, durante este proceso es donde el aprendizaje tiene lugar, el producto es solo un resultado de este proceso, un simple objetivo que todos debemos visionar para alcanzarlo. Durante las tareas colaborativas pueden aparecer varias preocupaciones que no considerábamos en un principio, un punto muerto que requiere plantearnos todo otra vez, etc. Pero si todo va bien, adquiriremos nuestra responsabilidad dentro del grupo, nuestro papel.

Asumimos nuestro papel en el grupo e incrementamos nuestras habilidades de adaptación mediante la negociación, intentando que los otros acepten una idea o concepto el cual creemos que es bueno o aceptando las decisiones de los otros sobre cómo desarrollar el trabajo colaborativo. Deberíamos ser capaces de trabajar en un proyecto la dirección del cual no sea exactamente la que pensábamos que sería la más conveniente. El liderazgo, el respeto por los otros y nuestra experiencia nos ayuda a construir nuestro papel en el grupo.

Liderazgo (liderar a los otros) La habilidad de organizar y motivar a la gente para que consigan cosas de manera que todo el mundo tenga un sentido de orden y dirección...

Flexibilidad

La habilidad de estar listo para modificar, responder, adaptar e integrar cambios con una resistencia personal mínima.

Consciencia del rol

La habilidad para ver tu papel en el mundo, o en un entorno dado; la habilidad de entender las expectativas encontradas en una posición y de ver donde se encuentran éstas.



TAREA DE REFLEXIÓN

Uno de los aspectos más complejos en los entornos virtuales existentes es romper con la dinámica que produce el uso de herramientas y mecanismos educativos basados en un método lineal. Por lo tanto, nos estamos refiriendo a la idea de provocar estados de aprendizaje que rompan con unos criterios rígidos y uniformes.

Con este ejercicio te invitamos a explorar un nueva manera de establecer las necesidades que una persona tiene con respecto al proceso de aprendizaje.

Es muy importante que dejes que cada persona del grupo sea consciente de que van a aprender. De la lluvia de ideas, emerge una visión crucial grupal. La visión favorece un entendimiento del sentido real de la ruta educativa y de la función importante que tiene cada miembro del grupo.

Ahora, te invitamos a que conozcas las expectativa, en relación a lo que les gustaría aprender o conseguir durante este curso. Conoce cuales son sus expectativas y más tarde, contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que te atrae más de la idea de aprender?
- ¿Qué es lo que te atrae menos de la idea de aprender?
- ¿Qué crees que se debería evitar durante nuestro proceso de aprendizaje?
- ¿Qué crees que se debería potenciar durante nuestro proceso de aprendizaje?

Se trata de hacer una evaluación de todas tus necesidades reales mediante las respuestas dadas a las preguntas anteriores. Aprender, primero, cómo llevar a cabo este proceso contigo mismo te ayudará más tarde, con el grupo.

Cuando permitimos que todos los miembros se evalúen entre ellos y compartan los resultados, estamos facilitando que surjan las motivaciones reales de los miembros del grupo de forma colectiva. Al mismo tiempo, también nos será mucho más fácil encontrar la manera correcta de llevarlo a cabo.

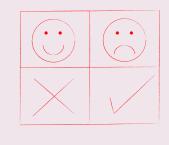
Es decir, durante nuestra labor como formadores, necesitamos crear estados de trabajo personal y colectivos los cuales permitirán que cada alumno pueda aprender a respetar y a reconocer tanto sus necesidades como las de los otros.

Se puede implementar esta actividad por ejemplo, usando post-its en caso de que se realice en una clase presencial o usando una plataforma compartida

"Examinando el mundo", extrayendo los aspectos clave para centrarse, construir estrategias. Estamos examinando aquí nuestro proceso de aprendizaje.



En un escenario basado en la empatía y la honestidad, los estudiantes deben contestar estas preguntas, ya no solamente por ellos sino por el grupo. Expresar estas ideas al grupo, permitirá que se cree un entorno de responsabilidad compartida (ante el grupo) y empoderamiento (de uno mismo).



Tarea de reflexión



virtual (como Google Drive o algún foro). El próximo paso, es que el grupo vea las respuestas de todos los miembros, lo cual les permitirá enriquecer su propia percepción y beneficiarse de la diversidad de experiencias, de distintas maneras:

- Aspectos técnicos
- Percepción emocional

El formador entonces, puede tener una idea de las necesidades generales y personales así como de las preferencias de los alumnos acerca del proceso de aprendizaje. Ahora, el formador está listo para planificar los siguientes pasos con la intención de facilitar tanto las competencias técnicas como los estados emocionales.



UN NUEVO MÉTODO DE APRENDIZAJE

Como hemos podido comprobar en la anterior unidad, dos componentes son fundamentales para que una persona adquiera el liderazgo

La posibilidad de lidiar técnicamente con la ejecución de tareas durante el proceso de aprendizaje favorece un grado alto de seguridad en el desarrollo de cualquier proceso educacional. Sin embargo, el componente de relación afectiva tiene un papel fundamental cuando se desarrolla en escenarios y procesos de aprendizaje los cuales realmente favorecen la exploración de motivaciones personales así como la adquisición de varias habilidades y competencias.

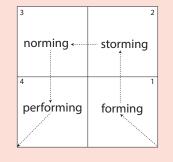
Por lo tanto, el trabajo en equipo se convierte en una herramienta fundamental para tratar con nuevos procesos facilitadores de trabajo en grupo.

Uno de los aspectos esenciales cuando tratamos con procesos educativos basados en la interacción en grupo, se puede encontrar en el análisis del estado de la interacción donde cada uno de sus componentes se converge.

El trabajo en grupo requiere una exploración profunda de las muchas fases de trabajo al mismo tiempo que permite el establecimiento de relación que favorece la exploración mutua y compartida de nuevos desafíos.

A finales del siglo XX, Tuckman creó un modelo de facilitación grupal que permitía el acompañamiento adecuado de un grupo grupo de trabajo de acuerdo al estado actual de las relaciones existentes. Por lo tanto, uno de los aspectos fundamentales que desarrolló el ya señalado modelo puede encontrarse en las dificultades para exteriorizar sus propias percepciones y sentimientos en el grupo. Así es como surgió este modelo de formación de equipo.

Bruce Tuckman publicó su modelo "Formación, conflicto, normalización, desempeño" (Forming Storming Norming Performing) en 1965. Pero en los 70s añadió un quinto estado, 'Aplazamiento'. Esta teoría es una explicación elegante y útil del desarrollo y comportamiento en equipo.



HACIA LA EXPERIENCIA DE COMPARTIR EL APRENDIZAJE

Una de las razones por las cuales a veces el trabajo en grupo se convierte en una tarea compleja, es el protocolo de los procesos de relación existentes. De hecho, empezar una tarea en grupo requiere un respeto básico hacia el criterio y los principios de cada uno de sus miembros.

Hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías, estamos acostumbrados a compartir nuestros intereses e inquietudes prácticamente en tiempo real. Sin embargo, en los procesos de educación formal, las interacciones entre la gente que está dentro de grupos de aprendizaje requieren una estructura.

Esta estructura favorece a la cooperación en un grupo de aprendizaje al



mismo tiempo que facilita un aprendizaje informal. Lo cual implica la incorporación de habilidades transversales que permiten la adquisición continua de conocimientos técnicos

En entornos virtuales, necesitamos tratar con cuatro fases distintas pero fundamentales para el desarrollo del trabajo las cuales facilitan el aprendizaje. Basándonos en el criterio del modelo de Tuckman, podemos diferenciar entre 4 fases de mediación en un escenario educacional de aprendizaje cooperativo.

ORIENTACIÓN

Cuando decidimos empezar un nuevo reto de aprendizaje, puede que nos encontremos con situaciones difíciles tales como tratar de entender el sentido real de nuestro trabajo o descubrir cual es el mejor camino para tomar.

En la anterior unidad hablamos de la importancia de la iniciación al aprendizaje, la incorporación del modelo de liderazgo basado en la instrucción y de la justificación de cualquier contexto educativo.

Teniendo en mente estos criterios y relacionándolos con los contextos en los que trabajan los grupos, necesitamos crear un mecanismo que ayude a la gente a encontrar y definir sus verdaderas necesidades. Haremos esto con el fin de asignar a cada persona el entorno de aprendizaje que más favorezca a la adquisición de nuevas conocimientos y habilidades.

La fase de orientación está principalmente caracterizada por tratar las relaciones con las personas son parte de un grupo de trabajo, de manera que les permite interiorizar sus sentimientos y necesidades. Este momento en concreto, después de la definición del reto educativo, es el momento en el cual cada miembro del grupo debe definir sus verdaderas motivaciones, intereses y necesidades para desarrollar entornos de aprendizaje reales.

En la fase de orientación es conveniente favorecer una atmósfera de respeto e integración frente a cualquier estado personal que puede surgir en el grupo. En este momento, el mapa de relaciones está más centrado en la persona en sí misma que en las futuras interacciones que puedan aparecer en contextos cooperativos. Pues, resulta ser el momento perfecto para hacer reflexionar al grupo acerca de lo que les ha motivado a ser parte del grupo, cuáles son sus verdaderos intereses y como sabrán si los han alcanzado.



Antes de cualquier tarea colaborativa es muy común que todos los miembros se presenten en un foro y compartan sus intereses. No creas que solo sirve para romper el hielo, sino que también puedes sacar provecho de esto, y empezar a crear intereses comunes. Utiliza la actividad propuesta en la sección anterior.



DIFERENCIACIÓN

Cuando somos parte de un grupo con confianza personal y una atmósfera de seguridad, nos encontramos en un fase de trabajo que favorece el intercambio de ideas desde distintos puntos de vista.

Desde nuestro papel de formadores, deberíamos habernos dado cuenta de cómo, en diversas situaciones, la inseguridad del principio del proceso de aprendizaje puede convertirse en todo lo contrario al final.

Cuando la gente se siente cómoda y segura trabajando en un grupo, empieza a definir sus diferencias de percepción y su propia manera de entender y lidiar con sus retos personales.

Tradicionalmente, nos hemos referido a cualquiera de las diferencias en opinión y percepción dentro de un grupo ya que son un obstáculo para el aprendizaje. Sin embargo, muy lejos de considerarlos así, la posibilidad de tener distintos puntos de vista y percepciones de una misma cosa es la clave para saber que el grupo está funcionando correctamente. Entonces, sus miembros deberían sentirse lo suficientemente cómodos para abrirse a nuevos y creativos escenarios de aprendizaje.

La fase de diferenciación es la clave para los procesos educativos basados en el aprendizaje informal. De hecho, estar en contacto con las distintas percepciones y conocimientos de los miembros de un grupo de aprendizaje nos hace entender que hay distintas realidades y maneras de enfrentarla. Esto, finalmente, fomenta la creatividad y el respeto por la percepción de cada persona sobre cómo entender y afrontar la vida.

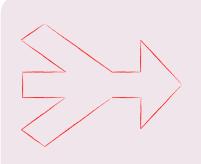
Cuando un grupo ofrece distintos puntos de vista y enfoques significa que está trabajando de manera correcta.

COHESIÓN DE UN GRUPO

Muchas veces cuando trabajamos en grupo, nos damos cuenta de que estados emocionales como la gratitud o apreciación aparecen en las personas debido a que forman parte de un proyecto común.

Estos estados surgen debido a la correcta ejecución de las dos anteriores fases. De hecho, cuando conseguimos que cada persona conozca sus necesidades en un entorno de respeto, favorecemos el mecanismo de conseguir una percepción colectiva y un entendimiento de una causa común dentro de un proyecto de aprendizaje educativo.

Es importante que permitas que todos los miembros expongan sus diferencias así pueden convertirse en una fuente de aprendizaje colectivo. Es en este punto donde los estados de aprendizaje informal real empiezan a aparecer.



Lo que antes eran distintos objetivos, ahora convergen; nos centramos en las coincidencias y similitudes en vez de las diferencias.



Más allá de la experiencia de ejecución de tareas técnicas, emerge la riqueza de compartir ideas bajo el punto de vista de varias perspectivas.

GRUPO

Así como es importante facilitar estados de cooperación satisfactorios, también lo es crear escenarios de trabajo que permitan la integración real de conocimientos y habilidades.

Tuckman se dió cuenta que cuando se alcanzan las tres fases anteriores, entonces emerge el estado de aprendizaje colectivo. La observación de uno mismo facilita el estado de orientación, permite a cada persona conocer lo que necesita o quiere sentir cuando se consiguen los retos de aprendizaje personales.

Como resultado del contacto y respeto hacia el propio mundo interior, surge la fase de distinción. En ella tomamos una actitud con la cual somos capaces de renunciar al hábito de juzgarnos tanto a nosotros mismos como a los demás. Favorece el respeto de las distintas maneras de pensar y entender las estrategias de cada persona.

El cumplimiento de las fases previas nos lleva hacia la integración de percepciones. El grupo empieza a tener una visión colectiva que es mucho más amplia y creativa que la suma de las necesidades individuales de todos los miembros del grupo. Los sentimientos de bienestar y deseo surgen debido a nuestro progreso mientras aprendemos, una vez se ha alcanzado la fase de grupo.



Ahora continúa colaborando, creciendo como grupo, con las bases de objetivos y desafíos de aprendizaje individual.

Por ejemplo, si queremos que un grupo desarrolle habilidades para usar Facebook, podemos guiar cada componente para un uso personal basado en sus propios intereses. Para luego, poner en común todos estos intereses, es decir, lo que han encontrado y aprendido.

HACIA UN UNIVERSO BASADO EN LAS RELACIONES ENTRE LAS PERSONAS

El trabajo en equipo en un entorno virtual requiere una mayor demanda en lo que respecta a los entornos de trabajo que hemos conocido hasta ahora. Por una parte, debemos tratar los procesos afectivos y emocionales que puedan aparecer en el grupo. Y por otra parte, debemos promover los procesos educativos adecuados para crear escenarios prácticos que favorezcan la integración de habilidades y conocimientos nuevos. Sin embargo, debemos añadir otro factor: el de crear estados de dinamización colectiva basados en las nuevas tecnologías.

3. COLABORACIÓN

- Basándonos en la "Tarea de reflexión" y en relación con la materia que enseñas, anima a tus alumnos que participen en un foro para contestar las siguientes preguntas.
- Trata de hacer la siguiente actividad:

- 1. ¿Qué es lo que más te emociona de aprender esto?
- 2. ¿Qué es lo que menos te gusta de aprender esto?
- Anota algunas ideas previas en la pizarra (o en un documento compartido) organizadas por categorías. Incluye cualquier pregunta relacionada con el tema de tu curso que puede ayudar a tus alumnos a ver cuales son los intereses de los otros.
- Deja que los alumnos añadan comentarios o compartan sus pensamientos. No solamente aprenderán de los intereses o perspectivas de cada uno de ellos sobre el tema en cuestión, sino que también pueden escribir comentarios y retroalimentarse entre ellos, y así ampliar sus puntos de vista.
- Durante las primeras unidades de aprendizaje de tu curso, establece las bases para un liderazgo individual que más tarde, se convertirá en colaboración en grupo mediante la organización de tareas individuales basadas en motivaciones y necesidades personales.
- Promueve que los alumnos construyan un espacio común para crecer compartiendo. Puedes empezar, haciéndolos trabajar en pareja o en grupos de tres para revisar y mejorar su trabajo.
- Junta todos los trabajos. el reto aquí está en no tratar de crear un documento fusionado, sino una visión común nueva y compartida, así que el mejor enfoque es cambiar algunas de las primeras premisas. Por ejemplo: los objetivos, contexto, etc.
- El trabajo colaborativo debería ser organizado, deja que el grupo decida cómo proceder.



TECNOLOGÍA

Cuando diseñamos una tarea colaborativa, pueden aparecer algunos problemas; algunos de estos están relacionados con la tecnología, las herramientas, recursos, comunicación, etc. Otros problemas están enfocados en el plano de los estudios, como los objetivos, el tiempo, las competencias de la actividad educativa o el sistema de evaluación. Finalmente, también aparecen otras cuestiones sobre cómo organizar los grupos, guiar a los individuos, solucionar conflictos, motivar a los estudiantes... sin importar si la tarea de colaboración está mediada por la tecnología o no. Consideramos que ya tienes experiencia en dirigir grupos o planear actividades colaborativas, por lo tanto solo nos centraremos en los aspectos técnicos.

En cualquier trabajo colaborativo, es necesario tener un "espacio compartido", en nuestro proyecto Ed-Way, debería ser un espacio virtual, pero no nos importa si quieres combinarlo con un espacio real, de hecho, los espacios mixtos tienen la mejores índices de éxito ya que combinan lo mejor de los dos mundos. Empezaremos desde aquí:

Un ejemplo de buena práctica: CoCreat: Este proyecto consistía en enseñar el uso de las tablet pero y ofrecer un espacio de colaboración para los adultos, para aprender juntos de manera online y encontrar soluciones juntos.

SIMULACIÓN DE LA REALIDAD

Podemos usar la tecnología para simular que trabajamos en la dinámica cara a cara (presencial), aunque esto es arriesgado, ya que no es garantía de éxito usar herramientas online a una metodología que estaba funcionando perfectamente en nuestra clase. El principal principio a tener en cuenta es ni modificar ni adaptar una herramienta de colaboración basada en la tecnología porque nos parezca moderna. Solo debemos usarla si creemos que puede mejorar el proceso de colaboración. Estáte preparado para adaptarte a cómo se produce el proceso de aprendizaje:

- El ritmo: necesitarás más tiempo a menos que los alumnos se comprometan a participar activamente todos los días.
- El seguimiento y retroalimentación: al contrario de la colaboración cara a cara, podrás estar en todos los sitios (es decir, en todos los grupos) pero esto conlleva más tiempo y esfuerzo.
- Pérdida del control de los alumnos: estando en la misma clase todos juntos y bajo mayor control y supervisión por parte del profesor, online es mucho más fácil distraerse..

Podemos usar herramientas de colaboración sincrónicas (audios y videos) para que sea posible una mejor comunicación entre los miembros de un



Hay muchas herramientas para hacer reuniones virtuales y una de las más populares es Skype (www.skype.com). Skype es una manera económica y eficaz de comunicarse sincrónicamente (en directo) por Internet. Te permite hacer videollamadas en grupo, enviar mensajes instantáneos, compartir pantalla, etc. Pero ésta no es la única herramienta que te lo permite, hay otras como Joain. me (www.join.me). Ésta tiene características muy similares a las de skype, como la integración de otras herramientas (Slack, www.slack.com) o almacenaje de llamadas en la nube (pero solamente si pagas por ello).



grupo. La información visual es más dinámica que la escrita, o al menos está más concentrada (en tiempo y espacio), mientras que la comunicación escrita (la cual suele ser asincrónica) hace que ésta se prolongue más. En cualquier caso, una reunión virtual sin un líder o un coordinador puede acabar sin conclusiones definidas.

Los foros o servicios de mensajería para grupos pueden resultar útiles para los debates que no están en línea o los chats. Hay foros libres en Internet con la siguientes características y ventajas:

- Cualquiera puede escribir mensajes y cualquiera puede contestar. Todo el mundo ve el mensaje, por lo tanto pueden contestar o añadir un nuevo mensaje (enriqueciendo así el hilo del debate).
- El texto escrito obliga a los estudiantes a comunicarse intencionalmente, a pensar lo que deberían decir y transmitir. Para contestar a otra persona de manera escrita, se requiere que se haya entendido la visión de la otra persona.
- En un foro podemos terminar acumulando muchos mensajes, ya que los alumnos se contestan los unos a los otros. Te aconsejamos organizar un método para resumir o organizar las principales conclusiones e ideas.

Puedes ofrecer a tus alumnos un sistema de votación para alcanzar acuerdos, y aunque es un procedimiento muy democrático en caso de conflictos, no creemos que sea el mejor procedimiento para fines educativos. Deberíamos animar a los alumnos a que defiendan sus posiciones mientras otros tratan de convencerles de las suyas pero siempre aportando razones. Intentar tomar decisiones mediante la votación significa perder una gran oportunidad de un buen intercambio de conocimientos y opiniones.

En vez de votar, es mejor poner todas las ideas en un panel (en este caso un google docs), para entonces poder resumir algunos aspectos del debate o la reunión sincrónica. Por ejemplo:

- Abre una pizarra (como stormboard.com) en donde pegar notas (textos, imágenes, videos, archivos) y en donde recibir comentarios de los otros.
- Crea un documento (Google Docs), todo el mundo puede escribir en él.
- La votación puede ser una experiencia enriquecedora gracias a los sistemas mejorados (como www.tricider.com) puedes escribir tu idea, la gente puede añadir pros y contras y hacer una segunda ronda de votos.

Cuando un equipo debe crear un documento producir un documento compartido, sin duda alguna la mejor opción es crearlo en la nube, por ejemplo en Google Docs. Esta herramienta ofrece un beneficio extra; los alumnos pueden añadir comentarios, seguir la pista de los cambios e incluso chatear de manera sincrónica en caso de que coincidan mientras se encuentran editando el documento.



Slack puede considerarse una evolución de los servicios de mensajería, permitiendo que los miembros del equipo estén en grupos.

Doodle®

Doodle (www.doodle.com) es un sistema de votación para ponerse de acuerdo sobre ciertos temas, como por ejemplo "cuando podemos quedar?" o sacar conclusiones después de un trabajo.



Google Docs (docs.google.com) te permite crear documentos compartidos.

Kahoot!

Hay muchas herramientas para Juegos Serios como Kahoot (www.getkahoot.com) y Socrative (www.socrative.com). Este tipo de herramientas le permite al profesor crear actividades para comprobar los conocimientos de los alumnos de una manera más divertida.



COMPARTIENDO ESPACIOS VIRTUALES

Compartir un espacio en la red es el primer requisito para poder colaborar, así como lo sería compartir una clase en una reunión cara a cara. Existen una gran cantidad de servicios que hacen posible que esto pase pero lo más importante es cómo los vamos a usar.

Los espacios compartidos pueden ser privados, de este modo solamente los alumnos y tutores podrán ver la comunicación interna y la dinámica del grupo. Si lo hacemos privado, los alumnos ganarán confianza y la sensación de pertenecer a un grupo. Pero por otra parte, si haces alguno de los productos públicos (por ejemplo, después de que haya terminado la actividad), proporcionaras un sentido de objetivo, y luego de orgullo y reconocimiento.

Los servicios en la nube (como Google Drive o Dropbox) hacen más fácil la tarea de crear documentos compartidos en Internet, y además proporcionan grandes ventajas:

- Es muy útil usarlo como el baúl de los conocimientos del grupo.
- Siempre tienes una única copia del trabajo, no debes preocuparte de problemas como tener distintos duplicados entre el grupo.
- Es muy fácil invitar a gente nueva y con distintos nivel de acceso: leer, o leer y editar.

Las Wikis se pueden usar para crear documentos compartidos en la red (de la misma manera que Google Docs) con la ventaja (o desventaja, dependiendo de tus necesidades) que su formato es más estricto (el diseño es uniforme) y se organizan como artículos en una enciclopedia (como Wikipedia).

En las siguientes unidades podrás aplicar estas herramientas para promover la creatividad y resolución de problemas entre tus alumnos.



Puedes tener tu propio espacio de almacenamiento para cualquier archivo (como documentos, imágenes) visitando www.google/drive/ o www.dropbox.com

Buena práctica: Aprender mediante la colaboración (ES): otra posibilidad es la creación de una wiki en un grupo de aprendizaje, como pasó en los cursos para mayores. En www. wikisenior.es los adultos y mayores probaron este formato para la colaboración.



- Utiliza carpetas compartidas para subir nuevos recursos (como documentos) que encuentres y creas que puedan ser útiles para los demás.
- La lluvia de ideas, definición de conceptos clave, ideas o relaciones entre conceptos se puede llevar a cabo en un documento compartido o usando una tabla dentro de éste.
- Los comentarios de los foros o en los documentos compartidos permiten que el conocimiento fluya en todos las direcciones (como los comentarios de los alumnos y entre ellos o el profesor como moderador). Promueve esto y valóralo positivamente.
- Deja que el grupo se organice, tomando sus propias decisiones sobre cómo proceder y los pasos que debe seguir para alcanzar su objetivo. El foro es una buena herramienta para que consigan llegar a su fin.

Trata de realizar el siguiente ejercicio:

HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN

Las herramientas de administración o gestión de proyectos u otros servicios similares se pueden utilizar para organizar equipos de trabajo. Las organizaciones y compañías utilizan estas herramientas, pero como creemos que pueden resultar demasiado complejas, proponemos utilizar unas herramientas más simples, y no por eso menos adecuadas para nuestros fines.

Un equipo puede usar un calendario compartido para poner las fases y los pasos que quedan para alcanzar el objetivo final mientras se organizan los plazos.

Para la organización del equipo, es posible crear un documento compartido como www.mindmeister.com que cree mapas conceptuales, útiles para descomponer la tarea o problema en subtareas que permitirán explorar el problema mejor, descomponiendo sus componentes. Aunque hay un montón de herramientas disponibles para la gestión de las tareas (trello. com) creemos que no deberíamos forzar a los otros a que aprendan nuevas herramientas cuando los que existen ya nos sirven de gran ayuda.



Utiliza un calendario compartido (como www.google. com/calendar) para facilitar la organización del equipo en distintas etapas.



Tecnología

- Utiliza documentos compartidos para escribir tareas y obligaciones.
 Permite que los miembros del equipo organicen los foros, suban documentos, escriban comentarios o textos en otros colores para que sea má fácil seguirles la pista.
- El email aún sigue siendo una buena manera de enviar recordatorios, una lista de correos (en google groups puedes crear listas gratis) puede resultar ser de ayuda para la organización interna del tiempo.
- Todos los acuerdos sobre la organización deberían estar disponibles para el formador, y así poder participar en caso de que el grupo no evolucione de la manera esperada.

Algunos consejos



EXPERIENCIAS

PROYECTO COCREAT

CoCreat presenta nuevas soluciones para promover la colaboración creativa en términos de modelos de aprendizaje nuevos y creativos basados en los medios sociales y la tecnología móvil. La colaboración creativa es un proceso multidisciplinario donde se exploran varios problemas desde perspectivas nuevas y el resultado de la colaboración no está definido de antemano (Sternberg, 2006). La principal idea es desarrollar y evaluar espacios colaborativos para los estudiantes de distintas edades con el fin de promover la colaboración creativa. Los espacios colaborativos incluyen las siguientes ideas:

COCREAT was a Grundtvig Project, run on 2010-2013 If you want to know more, go to https://cocreat.wordpress.com/about/

- 1. quionizar los modelos de aprendizaje colaborativo (Fisher, 2007)
- 2. esarrollar espacios mediados por la tecnología que den soporte a la colaboración creativa y
- 3. modelen como los estudiantes de distintas edades colaboran en estos espacios.

Uno de los proyectos estaba centrado en los mayores y el uso de las tablets. El objetivo del proyecto fue construir un espacio colaborativo que fuera físico, social y psíquico y en donde fuera posible el aprendizaje y la enseñanza del uso de los iPads. Se celebraron cuatro sesiones de formación aproximadamente cada dos semanas en donde a cada grupo se les proporcionaba un tutor que les ayudaba a usar el iPad.

Dando por hecho que la gente mayor tienen un miedo especial a la tecnología nueva (Hakkarainen & Hyvönen, 2010), el paso para llegar a la tecnología debe llevarse a cabo de la manera más fácil posible. Esta es la razón por la cual las se escogieron las tablets para este proyecto (iPad) - no es necesario aprender a usar el ratón y el teclado físico.

El proyecto tuvo un gran éxito, y éste se vió reflejado en el planificación y la implementación de las sesiones, permitiendo que la gente mayor participase en el uso de las herramientas tecnológicas. Éstas fueron usadas por la gente mayor para colaborar fuera de las sesiones. La gente mayor también usó dichas herramientas de manera creativa, encontrando así nuevas maneras de integrarlas en la vida diaria de manera que las disfrutasen, incluyendo cosas que ellos mismos habían aprendido mediante o sobre la tecnología.

El método en el subproyecto para los mayores es similar al método de



otros proyectos como por ejemplo el proyecto LernHaus de Alemania. Este proyecto se centra más en el aspecto de la colaboración. Los mayores usan la tecnología mayormente para hablar entre ellos y colaborar de manera online para encontrar soluciones a las tareas.

https://cocreat.wordpress.com/about/

http://file.scirp.org/pdf/CE20120400016_26567492.pdf

Parte del proyecto continua bajo el proyecto ACT.

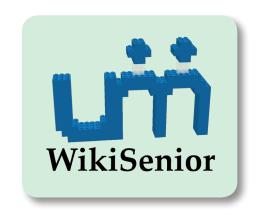
http://actproject.ca/research-projects/

WIKISENIOR

Wikisenior es una wiki (así como lo es Wikipedia) pero la mantienen los estudiantes mayores. Los estudiantes mayores de la Universidad para Mayores de Jaume I en Castellón (mayores.uji.es) crearon y aún siguen haciéndose cargo de esta wiki.

Se creó con el principal propósito de hacer público y divulgar el conocimiento que los mayores tenian acerca de sus pueblos, hábitos, recetas, viajes y cualquier otra experiencia que no encaja en Wikipedia. Esta plataforma está abierta a todo el mundo, no solamente como lectores sino que también como escritores. Así pues podemos añadir contenido, tan solo leerlo o incluso mejorarlo.

Esta iniciativa fue promovida por la Universidad para Mayores como una manera de facilitar el aprendizaje activo de los mayores. Antes de poder publicar cualquier cosa, este proceso requiere, primero, organizar las ideas. buscar información y luego escribirla de manera que se entienda. Por supuesto, esto también les permitió conocer como funciona una wiki y como puede ser usada para manejar el conocimiento. El impacto que tuvo en los mayores fue impresionante porque pudieron plasmar lo que sabían en Internet de manera muy fácil, y después de algunos días, la otra gente ya podía encontrarse con esa información en Internet.



EXPERIENCIA DE UNA ESTUDIANTE; DANIELA

Mi nombre es Daniela Gheorghe, tengo 27 años y soy beneficiaria del proyecto ALMA-DC. Pertenezco a un grupo étnico minoritario de Rumania. Mi estado legal como persona que pertenece a una etnia minoritaria es un factor relevante para explicar mi acceso reducido a los servicios sociales y la labor del mercado.

El objetivo del proyecto es promover la integración social de las mujeres migrantes y/o mujeres pertenecientes a grupos étnicos y ampliar sus oportunidades de trabajo. El diálogo intercultural para activar la consciencia





de la importancia de la diversidad cultural y lingüística en EU también fue concebido. El proyecto ofreció vías educativas (un curso de aprendizaje interactivo y una herramienta de autogestión) a las mujeres migrantes y pertenecientes a grupos étnicos. Éstos llamados módulos de aprendizaje trataban los temas de: cultura, mercado de trabajo y integración de los inmigrantes y refugiados en el país de acogida; habilidades IT básicas y educación a adulta para dichas mujeres.

Mediante las actividades sociales y profesionales (como los servicios de meditación, el apoyo psicológico y legal) y proporcionando actividades educativas, este proyecto me ofreció la oportunidad de estar en contacto con otras mujeres como yo. También, a analizar y debatir con ellas los problemas que surgen diariamente, ser consciente de los desafíos y de como se pueden enfrentar, ser formadas y por lo tanto adquirir las habilidades blandas, sociales y IT que sean necesarias. Otra cosa que me gustó fue el que en la web oficial del proyecto podía acceder a un test de autogestión que me enseñó como autogestionar y reflexionar como persona.

Estoy contenta de haber podido participar en un proyecto como este porque considero que las mujeres que pertenecen a una etnia minoritaria, son las más vulnerables a discriminaciones múltiples y presentan más riesgo de exclusión social y pobreza que las mujeres nativas. Las etnias minoritarias más desaventajadas como la mía normalmente viven en en barrios segregados con pocos ingresos, con casi un acceso nulo al transporte público y a los servicios sociales. Por lo tanto, tener la oportunidad de participar en este proyecto para mí ha sido una experiencia muy beneficial.

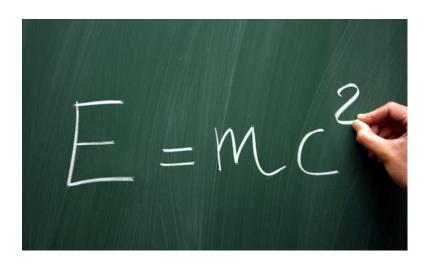


ALMA-DC era un proyecto de Aprendizaje Contínuo de Grundtvig de la Comisión Europea.

Para más información visita la página web: http://www.almadc.eu

Las actividades educativas también ofrecían la posibilidad de estar en contacto con otras mujeres, para debatir y analizar con ellas sus problemas del día a día, ser conscientes de los desafíos y de como se pueden enfrentar, ser formadas y por lo tanto adquirir las habilidades blandas, sociales y IT que sean necesarias.

4. PENSAMIENTO COMPLEJO



Ayudaremos a individuos y grupos a entender, definir y expresar la complejidad de saber lo que queremos aprender generando múltiples procesos personales y grupales. Estos pueden ser bastante estimulantes y también pueden convertirse en un recurso para nuevos descubrimientos.

En esta unidad aprenderás a:

- Guiar a las personas a fin de que consigan sus propósitos.
- usar el poder de la conversación para la autocomprensión.
- transformar cualquier resistencia para enfrentarnos a una nueva realidad.
- estimular el pensamiento crítico de una manera silenciosa y fácil.

Las siguientes serán las competencias clave a desarrollar.

- Comprensión
- Resolución de problemas
- Análisis
- Abstracción

Estos serán los conocimientos que las promueven:

- Herramientas y servicios que ayudarán en la representación y organización de los datos.
- El cómo promover la comunicación en un grupo para favorecer la comprensión.
- Guiar a un equipo para alcanzar objetivos comunes.



INTRODUCCIÓN

El pensamiento complejo empieza con diferentes procesos mentales que facilitan la comprensión de conceptos que no son obvios o fenómenos sencillos. Aparte de esto, estos procesos ayudan a desarrollar ideas y aplicar procedimientos lógicos e intuitivos a la vez que a abordar los problemas y retos que ocurren en nuestra vida diaria, en el trabajo o incluso en un mundo complejo y global.

Existen procedimientos y herramientas que pueden ayudarnos en el proceso del pensamiento complejo. Sin embargo, los más beneficiosos son aquellos que usamos instintivamente, aquellos que hemos incorporado y acogido inconscientemente. El aprender estas habilidades de manera informal mientras aprendemos otras habilidades y competencias o contenido en la escuela, hará posible que las consolidemos sin darnos cuenta.

La tecnología está involucrada en estos procesos mentales desde diferentes perspectivas. En primer lugar, existe un impacto importante en el uso de la tecnología visual y multi tarea la cual dificulta la adquisición de habilidades que necesitan de una concentración prolongada. Afortunadamente, las tecnologías de la información y la comunicación todavía juegan un papel importante y potencian el aprendizaje de las habilidades de pensamiento complejo.

Dado que la tecnología está jugado un papel muy significativo en nuestras vidas, nuestras habilidades en cuanto al pensamiento crítico y habilidades de análisis han cambiado. Mientras que nuestras habilidades visuales han mejorado, determinados procesos mentales debe seguir ejercitándose para facilitar nuestra habilidad de llevar a cabo pensamientos complejos y sofisticados como conceptos de comprensión, generación de ideas originales, y uso de métodos de lógica para abordar problemas complicados. Por eso, el pensamiento complejo incluye gran variedad de habilidades clave que son fundamentales para alcanzar el éxito en la sociedad actual.

Las personas con estas capacidades de pensamiento complejo pueden entender profundamente ideas y conceptos, ver conexiones entre la información de diferentes fuentes, demostrar que se tiene imaginación, construir y defender argumentos basado en hechos y evidencias, así como tomar riesgos proponiendo nuevas ideas.



En el libro "The shallows: cómo está cambiando el Internet nuestra forma de pensar", Nicholas Carr afirma que el Internet parece afectar nuestra habilidad para pensar y de centrarnos en un tema durante periodos prolongados. Aunque este autor no es muy positivo en cuanto a los "hábitos de distracción", por eso queremos reforzar las habilidades de reflexión.



Internet ha cambiado nuestra forma de pensar. Puede ser de forma positiva o negativa, dependiendo de cómo nos enfrentemos a los cambios: ya no tendemos a recordar las cosas, casi nunca prestamos suficiente atención a las tareas, estamos mejorando a la hora de buscar información, el pensamiento creativo puede que disminuya, nos hemos convertido en poderosos internautas y consumidores de la información. Investigaciones y reseñas sobre este tema son fáciles de encontrar en Internet pero, ¿qué ocurriría si en vez de buscarlos pensamos más profundamente sobre este tema? ¿Estás de acuerdo?



NUEVAS HERRAMIENTAS, NUEVAS POSIBILIDADES

Para promover el proceso de comprensión, análisis, encontrar soluciones y creatividad, los profesores tienen algunas herramientas a su alcance. Por ejemplo, el uso de técnicas de lluvia de ideas, organización de datos y conocimiento, evaluación, métodos de investigación, modos de facilitar la lógica y el pensamiento lateral o sistemático a través de ejercicios y simulaciones.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han ampliado la oferta y disponibilidad de herramientas. Les mostramos algunas de ellas en la próxima sección. Veamos primero un resumen de las ventajas de usar estas herramientas en la red.

- La red acompaña al estudiante y le permite buscar nueva información, comprobar y probar, evaluar y recibir retroalimentación más fácilmente de su comunidad, compañeros o amigos. Es una nueva forma de obtener conocimientos sobre las cuestiones que intentamos comprender o resolver.
- Aparte de las herramientas que facilitan la lluvia de ideas, hay otras para categorizar ideas, votar la mejor, añadir recursos o más información (imágenes, enlaces...). También hay nuevas herramientas que ayudan a crear la representación del escenario o los componentes más importantes involucrados en este. hoy en día, la representación de la información es más gráfica y gracias a las comunidades virtuales puede enriquecerse usando imágenes o enlaces externos. Con esto, no pretendemos sustituir las pizarras o el papel; a veces para desarrollar una mente creativa un trozo de papel y un lápiz son los mejores aliados. Existen herramientas específicas que se utilizan para conectar ideas o hechos que son de gran ayuda ya que podemos crear conexiones, asociaciones, redes etc.
- Los móviles inteligentes y las tablets nos permiten estar conectados sin importar donde nos encontremos y estos incluyen una gran variedad de app (aplicaciones); algunas aplicaciones móviles han sido creadas específicamente para promover el pensamiento complejo. Lo más ventajoso de esto es que podemos usarlo donde sea y cuando sea, sin importar cuando nos entre la inspiración.

Puedes aplicar cualquiera de las técnicas de pensamiento complejo para promover la comprensión, la resolución de problemas o la creatividad entre tus alumnos proponiendo un reto que debe ser llevado a cabo en un ambiente colaborativo (esta sería la comunidad de investigación). Ten en cuenta que muchas veces las actividades más simples son las que resultan más útiles. Por ejemplo, hacer una buena pregunta, improvisar o intentar predecir algo requieren de una comprensión profunda sobre el tema tratado. No trates de usar herramientas TIC complejas simplemente porque son atractivas, trata de usarlas siempre con un propósito. Ahora, intenta lo siguiente:

Entender, clarificar, definir

Analizar, idear, diversificar

Sintetizar, resolver, convertir

Implementar, probar, evaluar

Pasos involucrados en el proceso de comprensión



En la unidad anterior has aprendido sobre la colaboración. La comunidad de investigación es un tipo de grupo colaborativo involucrado en un proceso de investigación empírica o conceptual sobre situaciones problemáticas.

- ۺ
 - Deja que los estudiantes hagan preguntas sobre algo que no han entendido. Ser capaz de sintetizar una pregunta en un foro requiere entender muy bien cuál es realmente el problema.
 - Sugiere "y si..?" escenarios para que tus alumnos piensen y sean creativos. Recompensa a aquellos que encuentren posibles resultados (siempre con buenos fundamentos).
 - Deja que los estudiantes le expliquen a otros estudiantes que es lo que están intentando resolver. El tratar de organizar sus ideas y clarificarlas a fin de que otros las entiendan puede ayudarles a descubrir hechos o relaciones ocultas. Al mismo tiempo, el oyente podrá hacer preguntas o pedir explicaciones más concretas sobre cosas que nosotros creemos que están claras. Puedes usar wikis, blogs o documentos compartidos para realizar esta actividad..
 - Cuando los alumnos se encuentren trabajando en grupo, intenta promover una actitud de retroalimentación positiva, crítica y constructiva durante debates.
 - Plantea una pregunta controvertida a tus alumnos. Las mejores preguntas son las que no tienen una solución mejor que otra, o aquellas que no pueden resolverse fácilmente.

Prueba esto

UNA BÚSQUEDA INTELIGENTE

Gracias a la popularidad de Internet, organizaciones, instituciones y personas particulares publican noticias a menudo, al igual que información o comentarios entre otros. Herramientas tales como los buscadores hace más fácil encontrar información. Sin embargo, este puede ser nuestro principal problema: podemos encontrar cualquier información y, a veces, demasiada. Buscar es una habilidad básica: debemos saber que buscar, diferenciar la información, el contexto y poner en práctica nuestro conocimiento, y este es un proceso cognitivo de alto nivel.

Internet contiene diferentes niveles de información disponible llamados primario y secundario. El primero es el proporcionado por fuentes oficiales de información como instituciones educativas o organizaciones públicas. Además, los que no son considerados medios oficiales, como los blogs, pueden ser primarios siempre que la persona la personas comunicadora tenga acceso directo a la información. Normalmente, esta información está bien organizada y verificada. Por otra parte, la información secundaria es la que se origina por percepciones subjetivas, comentarios, etc. Así pues, la primera es la que realmente es de confianza mientras que la segunda debe tenerse en cuenta prudentemente ya que también puede ser útil si sabemos cómo tratarla.

Las opiniones, comentarios y otras percepciones subjetivas de las personas



Manuel Castells "en la sociedad de Internet, lo complicado no es saber navegar, sino saber dónde ir, dónde buscar lo que se quiere encontrar y qué hacer con lo que se encuentra. Y esto requiere educación" Entrevista en El País 6/1/2008"



en la red como los blogs, foros o otras redes sociales, proporcionan nuevos puntos de vista, aspectos primariamente ocultos e información contextualizada que puede ser apropiada al trasladarla al propio escenario del estudiante.

Aquí la principal habilidad requerida al estudiante es que éste sea capaz de diferenciar estos dos niveles de información y beneficiarse de ambos al igual que saber descartar cuando cierta información no le es útil o de provecho. Proponemos que el estudiante lleve a cabo esta tarea en un entorno controlado mientras aprende sobre un tema concreto. De esta manera, aprenderán a aplicar la habilidad adquirida.

Para hacer una pregunta o pedir clarificaciones (a un compañero o al profesor) hacerlo de forma presencial es mucho más fácil que hacerlo online. Tendemos a dar la solución cuando el estudiante tiene dudas o le surgen problemas en vez de ayudarle a que ellos mismos encuentren la solución. El Internet está lleno de información, pero el reto está en saber cómo encontrar las piezas correctas de información y saber conectarlas con el problema.

Durante el proceso de buscar una respuesta, existe un paso previo que puede parecer obvio pero que en realidad no lo es: plantear la pregunta correcta.

Solamente cuando sepamos el contexto y las características principales de nuestro problema, seremos capaces de preguntar a otras personas, pedir ayuda o buscar nosotros mismos la respuesta en Google. El mismo proceso de encontrar la pregunta correcta es una actividad de aprendizaje adecuada. De hecho, no encontrar la solución también es un buen proceso de aprendizaje.

- Encuentra en Wikipedia una página que trate algún tema controvertido. Puede ser sobre un hecho histórico, un conflicto entre culturas, una compañía o empresa o un personaje público. Vé la sección de Discusión (se encuentra en una de las pestañas de esta página) y comprueba qué opina la gente.
- Busca blogs o información relacionada con tu asignatura. Lee los comentarios de la gente. ¿Cuántas perspectivas diferentes aportan?, ¿en qué coinciden?, ¿cuáles son los aspectos ocultos (lee entre líneas)?

Prueba esto:

SALIR DE LA ZONA DE CONFORT

Si crees que tu realidad es la correcta, la que hace que entiendas tu entorno, la que determina la posición que adoptas a hora de enfrentarte a un problema, y que la forma en la que aprendes sobre el tema es la más apropiada, entonces deberías abandonar tu zona de confort. Además, si no encuentras nueva información en Internet o si todo el mundo está de



acuerdo contigo, debes intentar buscar nuevas cosas e ideas.

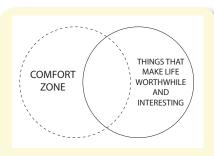
Primero, debes tener la mente abierta y estar dispuesto a aprender nuevas cosas. Después, podrás dejar la zona de confort siguiendo los siguiente pasos:

- Seguir grupos, comunidades virtuales o cursos que no están relacionados directamente con tus intereses.
- Escribir y preguntar a otra gente sobre lo que ellos piensan y porqué.
 Comenta, comparte tus ideas y espera a ver que pasa. Estate preparado para aceptar críticas; a veces es algo que puede afectarnos y para lo que no estamos preparados.
- Internet es un sitio muy amplio y seguro que encontrarás foros y blogs donde hablar sobre algo que te guste o sobre algo de lo que quieras aprender.
- Tomar decisiones incluso sin estar completamente seguro de ellas.
 Probar, comprobar y observar. Seguir los proyectos e iniciativas de otras personas.
- Enseñar, ayudar o apoyar a otra gente que tenga dudas sobre temas que tu conozcas bien.

Aquí te mostramos algunos ejemplos:

- Si estás aprendiendo una competencia concreta (como una lengua, un lenguaje informático, contabilidad, química, economía...) puedes seguir una comunidad que trate ese mismo tema (red social). También puedes ayudar a otras personas y opinar sobre las soluciones que estos hayan propuesto.
- Si estás aprendiendo una habilidad (como la comunicación, el marketing, los negocios, etc), puedes seguir un blog que esté relacionado con ese tema.
- La sociedad (las personas) es una buena fuente de información. Los periódicos contienen normalmente una sección donde las personas pueden comentar; dando su opinión sobre algo que haya pasado y que esté relacionado con el tema que estás aprendiendo.
- Crear nuevo contenido: un video o un blog, por ejemplo, y compartirlo con tus compañeros, familiares o, incluso, publicarlo en Internet.

La zona de confort es la vida que conocemos. Puede que esta sea buena o mala, estresante o apacible, pero es a lo que nos hemos acostumbrado. Fuera de esta zona de confort podemos encontrarnos con una zona de pánico, sin embargo no debemos llegar hasta este extremo. Salir de nuestra zona de confort no significa que tengamos que asumir ningún tipo de riesgos innecesarios. La red de nuestra experiencia nos protege para que podamos usar el conocimiento y la experiencia existente a fin de cambiar y avanzar personalmente.



La zona de confort determina el área en la que estás acostumbrado a estar (bien o mal, pero acostumbrado). Fuera de esta área, no sabes que puede suceder.



ADQUIRIR HABILIDADES Y COMPETENCIAS

En esta unidad, ayudamos al estudiante a lidiar con la complejidad que puede traer la comprensión, el encontrar la solución o tomar la mejor decisión en el futuro en un escenario simulado o en la vida real.

En primer lugar, debemos ser capaces de identificar los aspectos clave más importantes de nuestro escenario para poder observar las relaciones entre estos aspectos, cómo influyen en uno y en otro y sus características individuales. Todo esto debe llevarse a cabo sin perder la imágen global, teniendo en cuenta diferentes perspectivas y soluciones e intentando no pasar por alto las perspectivas a largo plazo. Siempre nos encontraremos con dudas, restricciones y riesgos, por esta razón es necesario no solo saber identificarlos sino saber cómo están ligados con los componentes más significativos de nuestro escenario. Todo esto requiere emplear habilidades de análisis, abstracción, síntesis y resolución de problemas.

Solamente después de comprender, seremos capaces de modelar, reproducir o resumir. Además, seremos capaces de resolver y predecir. En estos procesos podemos considerar la tecnología desde dos perspectivas diferentes.

La gran ventaja de usar la tecnología para la investigación hace que el estudiante use las TIC de una forma pragmática, incorporando nuevas prácticas, herramientas y servicios. El principal objetivo del estudiante sigue siendo el alcanzar sus metas como por ejemplo; tratar de comprender, saber definir lo que es importante (abstracción) y crear conexiones con los principales conceptos (sintetizar) para construir. En la sociedad digital actual disponemos de una amplia variedad de posibilidades y todavía más si lo comparamos con lo ocurría décadas atrás, cuando el acceso a fuentes de información y diseminación estaba bastante restringido. Por esta razón, debemos ser consciente de las ventajas de las que disponemos y sacarles el máximo provecho sabiamente.

Al promover el uso de las TIC en este proceso, será posible que los alumnos puedan adoptar un papel activo e independiente; incorporarán las TIC en sus vidas diarias para seguir aprendiendo. En este proceso, es importante crear relaciones emocionales entre lo que se está intentando solucionar y sus objetivos personales. Debemos animar a los alumnos a que descubran, resuelvan y entiendan las cosas por ellos mismos. El hecho de sorprender a los estudiantes en este proceso en un buen potenciador para que vivan una experiencia de aprendizaje valiosa y significativa.

La plataformas informáticas son también una buena herramienta para promover la cooperación; esta es la inteligencia colectiva que usamos para llevar a cabo nuestros propósitos. Después, deberemos entender que

Comprensión

Ser capaz de entender las características y las relaciones que un objeto, una persona o un mensaje pueden tener sobre un proposito, persona o contexto.

Abstracción

pensar en cosas que hayan sido eliminadas del "aquí y ahora" o de ejemplos específicos de cosas o conceptos que están siendo enseñados.

Análisis

habilidad de recolectar, reunir, visualizar y analizar la información detalladamente. También incluye la habilidad de reconocer un problema o una situación determinada desde diferentes perspectivas.

Resolución de problemas

la habilidad de identificar soluciones alternativas a un problema para seleccionar la mejor opción. La habilidad de identificar el componente del sistema que causa el error así como las opciones disponibles para resolverlo y completar la tarea.



esta inteligencia puede afectar lo que estamos intentando comprender en diferentes niveles:

- Como una fuente de conocimiento, ahora tenemos acceso a una gran cantidad de información.
- Como un medio con el que obtener una mejor comprensión del problema a través de comentarios, sugerencias, nuevas ideas, etc.
- Como algo que puede afectar lo que estamos tratando de estudiar.

El último aspecto es también el más complejo, ya que está incluido en el tema de estudio y, por lo tanto, debe considerarse como otro componente que afecta al escenario de forma global.

Si el proceso para llegar a alcanzar el pensamiento complejo fuese un camino, primero deberíamos encontrar aquellas actividades menos complejas y, paulatinamente, aquellas que requieran procesos cognitivos más complejos. El camino sería recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y, finalmente, crear. Una de las unidades de este manual está dedicado a la creatividad, pero debemos ser conscientes de la adquisición del estado previo a este. Podemos fomentar este tipo de competencias (como la comprensión, el asesoramiento, el análisis, etc.) a través de ciertos tipos de actividades. Por otra parte, podemos proponer al alumno que cree algo por sí mismo. Para alcanzar este último paso, el alumno deberá seguir unos pasos previos. Este es, pues, un círculo virtuoso en el que, junto con otras unidades anteriores (como la colaboración), es posible planificar actividades donde los tres objetivos principales se combinan

Creatividad

Adapta métodos tradicionales, conceptos, modelos, diseños o tecnologías y sistemas a nuevas aplicaciones. Habilidad de concebir nuevos métodos para la mejoría o la resolución de problemas.



TAREA DE AUTOREFLEXIÓN

Una de las mejores maneras de alcanzar la motivación y la acción dentro de un grupo es permitiendo que cada uno de sus miembros defina exactamente cuales son sus aspectos de aprendizaje fundamentales y que deben llevarse a cabo durante el desarrollo de los procesos educativos. Además, si hacemos preguntas a los miembros del grupo podemos conseguir una atmósfera de apoyo positiva.

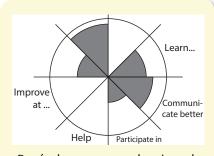
Respecto al estado de las necesidades emocionales de las personas que no forman parte de un grupo de aprendizaje, permite el refuerzo individual y colectivo de mecanismos de afrontamiento individual y colectivo que favorecen el aprendizaje constante.

Para realizar este ejercicio, te invitamos a que dibujes en una hoja un gran círculo dividido en ocho partes. Simplemente dibujando una línea vertical, una horizontal y dos líneas oblicuas obtendrás ocho partes iguales. Ahora escribe, en cada una de las partes, todos los aspectos clave que consideres importantes para la mejora personal en tu labor educativa.

Durante el desarrollo de este ejercicio, reflexiona por un momento sobre tus necesidades reales en cuanto al proceso de aprendizaje. Escribe el campo al que corresponde cada una. Por ejemplo, para mejorar la comunicación interpersonal, el liderazgo, fortalecer el trabajo en equipo, explorar el uso creativo de la tecnología, promover la comunicación personal, mediar conflictos, etc.

Estimulación del pensamiento complejo

Sugerimos que este ejercicio se realice como una tarea de auto reflexión y como una forma de lidiar con retos educativos individuales (necesidades y logros). Aplícalos también a tu actividad de investigación o al tema o asignatura de estudio. La conclusión a la que llegues te ayudará a planificar los siguientes pasos que deberás seguir.



Basándonos en el ejemplo de Facebook, podemos hacer que la gente defina cuales son los 8 factores clave que ellos consideren importantes (para el propósito que deseen). Cuando permitimos este tipo de reflexiones en un grupo, estamos creando una atmósfera en la que todo el mundo puede compartir sus preocupaciones o intereses relacionados con la asignatura. En el siguiente paso, el grupo pondrá en común todos sus intereses personales que más tarde se convertirán en colectivos.



BUSCANDO UN NUEVO MÉTODO DE APRENDIZAJE

APRENDIENDO A MARCAR OBJETIVO

Una de las principales razones por las que encontramos dificultades cuando perseguimos nuestros objetivos de aprendizaje se debe a la perspectiva que tomamos en el momento en que los establecemos. Definir lo que queremos conseguir en el proceso educativo y la mejor forma de hacerlo, es uno de las habilidades que debemos desarrollar durante cualquier proceso educativo.

Ya hemos estado hablando sobre la importancia de la motivación personal y los procesos de liderazgo en la administración de los entornos de grupos de trabajo. Además, hemos alcanzado los diferentes estados que nos ayudan a establecer y crear escenarios de alto rendimiento en grupo. Pero, ¿qué debe ser tenido en cuenta de forma específica durante el establecimiento de escenarios para alcanzar nuestras propias metas a la vez que guiamos un grupo?

Este proceso de alto rendimiento que realizan un grupo de personas dentro de espacios involucra tanto recursos individuales como grupales y requiere un estado de relaciones basadas en la escucha activa. Como veremos en las próximas unidades, existe una técnica que tiene especial importancia entre todas las demás, el uso de preguntas que nos llevan a recesiones permanentes durante la administración de las tareas de aprendizaje.

Como hemos visto hasta ahora, hemos vivido muchas experiencias educativas en las que el uso de la razón ha ganado importancia durante el proceso de aprendizaje. Sin embargo, como hemos visto en las unidades anteriores, la gestión de relaciones afectivas ha facilitado nuevos mecanismos de aprendizaje. Pero, ¿cómo podemos alcanzar estos mecanismos?. Una de las premisas básicas que tendremos que usar para alcanzarlos será la creación de entornos de diálogo basados en la supervisión próxima y enfocada a la reflexión constante sobre los retos y metas de cada persona.

Establecer nuestros objetivos de aprendizaje requiere el uso de la motivación para poder definir lo que queremos conseguir. Aún así, necesitamos establecer las reglas que nos ayudarán a definir los resultados finales. Además, existe una serie de estados de reflexión que facilitan los logros de cada persona como ha sido analizado en la psicología cognitiva.

Construye retos significativos

Investigación, comprensión y construcción. Siempre es mejor que te centres en hacer cosas que tengan valor para tí. Integra la tecnología en este proceso, haz cosas que te apasionen, y esto aumentará tu motivación y experiencia de aprendizaje. No obstante, debemos saber manejar nuestros sentimientos negativos como la frustración durante el proceso de aprendizaje.



Experiencia de un estudiante: Me llamo Maria Zimmering y he formado parte de un curso online sobre competencias informáticas para adultos y mayores. Fue muy importante para mí saber lo que realmente quería aprender y que debía hacer para aprenderlo. Esto me ayuda a estructurar y organizar mis metas de aprendizaje y me ayuda a centrarme en el aprendizaje en sí. La motivación también es muy importante.



APROVECHA TU MENTE

Como hemos explicado en las unidades anteriores, la frustración puede convertirse en el elemento clave para mejorar la evolución humana. Gracias a estos estados emocionales tan poderosos podemos alcanzar altos estados de motivación y resiliencia.

Todas las personas estamos previamente programadas de alguna forma que nos permite alcanzar niveles de sobrevivencia y bienestar. Por una parte, nuestro cerebro reptiliano, el primer estado en la evolución natural de nuestro sistema cerebral, nos protege de forma natural, automática e inconsciente desde cualquier dificultad que pueda poner a nuestro cuerpo físico en riesgo. Por otra parte, nuestro sistema límbico, el cual está relacionado con el segundo estado de desarrollo de nuestro sistema cerebral, ofrece la oportunidad de resolver situaciones complejas con mecanismos de reacción emocional para enfrentarnos a nuestros mayores retos.

Sin embargo, la diferencia real en el uso de recursos neuronales puede encontrarse en el desarrollo natural del tercer estado de nuestro sistema cerebral. Nos referimos a nuestro córtex prefrontal y el mecanismo que facilita el uso de los dos hemisferios cerebrales, el izquierdo y el derecho. De alguna forma, todos los mecanismos conscientes de aprendizaje se encuentran en esta parte del cerebro.

El hemisferio izquierdo está relacionado con los mecanismos que nos llevan a enfrentarnos de una manera natural y racional nuestra vida diaria. En otras palabras, la gestión de los recursos naturales, tareas, organización, síntesis y capacidades de crítica.

Nuestro hemisferio derecho está relacionado con todo lo que pertenece a la gestión de nuestras emociones personales y de cómo emplearlas. Además, también está relacionado con todo lo que tiene que ver con los recursos especiales y creativos de cada persona.

Actualmente, podemos decir que ambos hemisferios pueden cumplir cualquier función que pertenece originalmente al hemisferio opuesto. Sin embargo, es verdad que los dos hemisferios tienden a realizar tareas específicas, como bien ha sido explicado anteriormente.

Pero, ¿qué relación guarda todo lo anterior con nuestra propia tendencia personal para marcarnos objetivos, aumentar la creatividad e intuición sobre la resolución de problemas y el crecimiento?

En cierto modo la marcación de objetivos, requiere de ambos sistemas de razonamiento. Por un lado, necesitamos aprender a manejar lo tangible haciendo uso de la lógica y la razón. Por otro lado, necesitamos escuchar y atender nuestros propios estados emocionales internos, con el fin de poder aprender a hacer frente a todo cuanto acontece.



Hemisferio izquierdo: gestión, organización, síntesis y lógica.
Hemisferio derecho: emociones, creatividad, arte, intuición.



Resolución de problemas, comprensión profunda, abstracción y análisis son procesos mentales situados en el hemisferio izquierdo pero...

- los ordenadores nos proporcionan experiencias y emociones: estrés, satisfacción, recompensa, miedo o presión entre otros.
- excepto las ciencias exactas como las matemáticas, todas las otras están relacionadas con las humanidades.
- el Internet no solo nos permite conectarnos con personas sino que también crea relaciones simbólicas con un significado.



Bajo este criterio, surgió el modelo de Grow. Este modelo, plantea el itinerario natural de acompañamiento que puede aplicarse a cualquier persona para facilitar la gestión natural de su propio aprendizaje. Pasemos a detallar las formas naturales de acción que propone:

- 1. Fase de marcación de metas (Goal): en esta etapa de acompañamiento hacia la gestión de la aprendizaje natural de cada persona, se invita a que estas puedan definir las metas que realmente desea alcanzar. En esta fase de relación, el educador, crea escenarios en los que de forma natural, cada persona puede definir realmente las metas que desea alcanzar para su propio aprendizaje de forma natural.
- 2. Fase de análisis de la realidad (Reality): en esta segunda fase de acompañamiento, el educador permite que cada persona pueda examinar el estado actual del punto de partida, a la hora de iniciar su proceso de aprendizaje. En este momento, la relación de acompañamiento debe estar centrada en hacer preguntas que permitan explorar abiertamente y sin miedo, cuál es la situación natural de la que parte a la hora de iniciar su proceso de aprendizaje.
- 3. Fase de alternativas (Option Obstacles): en esta tercera fase es muy importante crear mecanismos con los que la persona pueda dibujar alternativas que faciliten distintos caminos con los que alcanzar sus objetivos reales de aprendizaje.
- 4. Fase de voluntad (Will): en esta etapa del acompañamiento en el proceso educativo lo importante es llevar a cada persona hacia un estado en el que le sea fácil determinar qué es lo que quiere hacer, cómo, cuándo y con quién lo hará.

Si nuestro propósito es que un grupo desarrolle nuevas habilidades en el campo de la tecnología, será más fácil si lo enlazamos directamente con un objetivo. Por ejemplo, podemos aconsejarles que usen diferentes redes como Instagram, Pinterest, Google maps, etc. a fin de realizar un viaje y recopilar información sobre los sitios que podemos visitar. De esta forma, sabremos cómo manejar las barreras o frustraciones que puedan surgir en el proceso, como veremos en la siguiente sección.

APRENDIENDO A GESTIONAR LA FRUSTRACIÓN

Cómo podemos comprender, acompañar a las personas bajo este modelo reflexivo, permite una apertura natural hacia la escucha activa y el respeto al estado emocional del que parte cada persona, a medida que va desarrollando su propio proceso de aprendizaje.

Con el fin de facilitar, el acompañamiento real mediante el uso de cada una de estas etapas de trabajo. A partir de ahora y en las próximas unidades, vamos a plantear diferentes herramientas de diálogo que nos ayudarán a conseguir una ayuda real.

Cambia tu forma de pensar



Se abierto, mira, escucha, habla, descubre, crece.



ENCUENTRA TU CAMINO

Una de las actitudes naturales que las personas adoptamos ante el hecho de enseñar a otras a realizar algo, es la de hablar ofreciendo consejos constantes. Sin embargo, los estudios realizados hasta la fecha, nos han llevado a comprender que realmente para facilitar verdaderos estados de aprendizaje, necesitamos provocar escenarios de naturales de trabajo, que faciliten la integración de nuevas experiencias.

Pero, ¿cómo podemos conseguir compaginar la educación formal y racional que supone adquirir nuevos conocimientos técnicos con estas nuevas formas de abordar las relaciones de aprendizaje?

Hasta el momento la psicología educativa nos ha planteado dos líneas principales de trabajo durante la gestión de procesos educativos. La primera se centra en la importancia de la instrucción directa como mecanismo de facilitación del aprendizaje. Esto es, el hecho de indicar a las personas lo que tienen que hacer y por qué, facilita una comprensión natural de lo que realmente sería aprender algo y cómo llevarlo a cabo.

Posteriormente con los estudios socio constructivistas, se planteó la idea de poder crear estados de aprendizaje desde el acompañamiento guiado basado en la experiencia. En este caso, se defendía la idea de que cualquier estado de aprendizaje, debía partir de la propia necesidad existente en cada una de las personas que componían un grupo de trabajo.

Durante las últimas décadas, se han realizado numerosos estudios e investigaciones defendiendo con mayor o menor oportunidad cada uno de estos criterios. No obstante, la ampliación de investigaciones recientes, nos llevan a descubrir que perfectamente podemos utilizar de forma compaginada los dos mecanismos de formación, siempre bajo criterios educativos tanto formales como informales.

Como pudimos ver en el capítulo del liderazgo, las personas necesitan instrucciones con las que llevar a cabo cualquier tarea. El hecho de poder recibir explicaciones sobre el sentido y el porqué de las cosas, les permite moverse en un grado de seguridad que facilita la voluntad y motivación de logro.

Sin embargo, también pudimos comprobar que ya un momento en el que lo que acaba importando es la existencia de una fuerte relación positiva de afecto, que facilite el deseo natural de mejora y un entorno seguro en el que provocar estados de aprendizaje. Precisamente, dentro de este escenario de trabajo cobra importancia especial el empleo del modelo Grow.

En el equilibrio se encuentra la virtud



Hacer uso del instructivismo un buen punto (enseñanza partida directa planeadas) clases con el socioconstructivismo es la mejor elección para continuar con el aprendizaje (los profesores facilitarán el crecimiento del conocimiento de los estudiantes). Usa ambos métodos de forma equilibrada para favorecer espacios de libertad a la vez que mantienes a los estudiantes en el camino.



TECNOLOGÍA

BÚSQUEDA Y ORGANIZACIÓN

Como ya sabemos, estamos continuamente aprendiendo; mientras navegamos por la red, buscamos un lugar donde hospedarnos en vacaciones, cuando nos informamos sobre la historia de nuestros pueblos y ciudades o incluso cuando tenemos que encontrar la solución a un problema en nuestros trabajos.

Los problemas que podemos encontrar se caracterizan por un conjunto de variables. Por ejemplo, si estamos buscando un hotel donde hospedarnos las variables más importantes para nosotros serán que sea bonito, que esté cerca del centro histórico de la ciudad y que sea lo más económico posible. En caso de que nos encontremos con un problema debemos seleccionar entre posibles soluciones y ponerlas en balanza.

Entre todos estos problemas debemos saber distinguir lo que es importante de lo que no lo es o, en otras palabras, conceptualizar el problema y extraer la información que sea superflua (abstracción). También debemos considerar las posibles opciones, nuestras limitaciones, los caminos que podemos tomar y los beneficios o inconvenientes que podemos encontrar en ellos (análisis) mientras compilamos todas la información y las simulaciones para llegar finalmente a una decisión (síntesis).

La tecnología ha hecho este proceso difícil principalmente debido al exceso de información. Sin embargo, no debemos considerarlo como algo negativo. Tenemos muchos otros recursos al alcance de nuestras manos; no sólo información sino opiniones, páginas web oficiales, fuentes informales de información y la posibilidad de contactar directamente con personas que tengan los mismos intereses que tú.

Cuando usamos Internet debemos tener alguna estrategia para buscar información, leer, comparar, evaluar y conservar, pero primero tendremos que adquirir las competencias y habilidades necesarias que nos permitan desarrollar esta actividad adecuadamente.

Puede que encontremos una gran variedad de perspectivas y opiniones diferentes sobre un tema concreto, sobretodo de aquellos que se consideren temas controvertidos. De este modo, cuando leas algo debes tener en cuenta los siguientes aspectos:

• El contenido del mensaje; la información que contiene

Podemos encontrar diversas metodologías, herramientas y actividades en la red para llevar a cabo la resolución de problemas. Estas, nos llevarán a seguir varios pasos: hacer el problema explícito, identificar alternativas, lidiar con las dudas, o racionalizar entre otros. Sin embargo, no nos centraremos en estos aspectos ya que existen otros recursos que lo hacen a menudo (como el curso de Edx "Creative Problem llamado Solving and Decision Making', así como otros libros y guías). Así pues, nos centraremos los procesos mentales intrínsecos para saber cómo puede ayudarnos el uso de la tecnología.



Aprovecha las pantallas grandes (monitores de ordenador) y usa diferentes ventanas para comparar, leer y comprobar.

Tecnología



- El contexto, objetivo y la posición del autor del contenido. Debemos intentar identificar si la información es objetiva o está distorsionada.
- Las redes en las que se encuentra (un blog, un wiki, un vídeo de una institución oficial, o un vídeo de una persona particular, etc.)
- Si no hay ningún comentario u opinión en la página web. Por ejemplo, un vídeo o un blog puede tener comentarios que pueden resultarnos muy útiles.
 - Busca algún tema que consideres controvertido en un Blog como por ejemplo un blog sobre política, un conflicto o un evento. ¿Sabías que los blogs están escritos y creados por personas corrientes? Por eso no están revisados y muchas veces no hablan en nombre de una institución. ¿Sobre que habla el blog? ¿Consideras que la persona está siendo objetiva? ¿Porqué? Échale un vistazo a los comentarios.
 - Coloca la ventana que estás leyendo en una parte de la pantalla, abre un documento y utilizalo para copiar y pegar los conceptos e ideas más importantes extraídas de diferentes páginas ¿Son las mismas? ¿Cuál crees que es la razón de esas diferencias?.

Prueba con esto:

¿Cómo gestionamos una cantidad tan grande de información? ¿cómo la organizamos? no existe una solución sencilla, cada estudiante deberá encontrar la mejor solución por si mismo. Como hemos visto en la unidad segunda unidad 'Estudiante activo', un entorno de aprendizaje personal (PLE) es una buena forma de organizar nuestros datos ya que te permite:

- Usar marcadores para guardar tus páginas o fuentes de información preferidas.
- Tener un documento donde poder copiar los enlaces o los conceptos y páginas más relevantes para hacer un resumen más tarde.
- Crear una carpeta en tu ordenador donde guardar los documentos o PDFs, aunque las páginas web o los vídeos de Internet no pueden guardarse a no ser que copiemos y pequemos el enlace o la referencia.
- Existen servicios online para tener un PLE, como www.edueca.com, www.google.com/drive/ o https://www.zotero.org/
- Y, finalmente, recordar que un PLE no es una herramienta sino una forma de trabajo. Es tu cofre del tesoro donde almacenas tu conocimiento.



COMPRENSIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Ya existen herramientas que pueden facilitar la comprensión y la representación de la información en un proceso más sencillo. Por ejemplo, el hecho de crear gráficos o tablones.

La compañías han desarrollado diferentes software intentando imitar el proceso que tiene lugar en las aulas, algunas con más éxito que otros. Algunos valores añadidos a estas herramientas son las capacidades de colaboración y la inclusión de recursos (como documentos, vídeos, enlaces). Estas son, sin duda alguna, herramientas muy útiles para la representación y comprensión de la realidad. Aun así, los profesores tienden a preferir interacción presencial siempre que esta esté disponible, y solamente usar las herramientas previamente nombradas si hay razones mayores de distancia o otro tipo de limitaciones a la interacción presencial. El uso de la tecnología puede ser fantástico pero debemos ser críticos y utilizarla solamente cuando nos proporcione valor añadido a nuestras actividades educativas o en cualquier otro aspecto importante para nosotros.

A veces lo sencillo es mejor. Por ejemplo, Google Docs (una plataforma de documentos compartidos) o cualquier foro donde sea sencillo escribir pero que al mismo tiempo sea tan versátil que pueda ajustarse a nuestras necesidades.



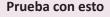
Herramientas como www. mindmeister.com nos permiten crear mapas mentales que son muy útiles para descomponer y relacionar visualmente los hechos.



Un tablón es siempre un buen lugar para guardar nuestros pensamientos. Puedes pegar notas y dividirlas por áreas como en la imagen de ejemplo (www.linoit.com)

- ٦
- Propón un problema o un tema que sea complicado. Deja que los estudiantes decidan cuales son las partes o los componentes principales a tener en cuenta. Ahora, proponles que creen una lista y que la justifiquen. La tarea es sencilla pero forzará a los estudiantes a decidir qué poner en primer lugar, al principio de la lista, y por qué razón. No necesitamos usar una herramienta compleja para hacer a los estudiantes pensar, muchas veces lo más simple acaba siendo lo mejor. (un documento compartido en la nube).
- En un foro está prohibido escribir respuestas sencillas como un simple "Estoy de acuerdo". Cuando un alumno responda a otro es obligatorio que escriba una explicación y que contribuya con nuevas perspectivas sobre el tema tratado.
- Propón una tarea en la que los alumnos tengan que escribir una redacción de unas 3 a 5 páginas. Una vez la hayan escrito, cambiar el papel de los alumnos y haz que otro alumno diferente resuma el trabajo de 3-5 páginas anterior en una sóla página. Hacer un buen resumen requiere una buena comprensión del problema planteado.
- Adivina... la intuición es la habilidad que permite entender algo instintivamente. Una persona puede alcanzar ese nivel cuando posea un conocimiento y experiencia suficiente en el tema tratado. Sugiere un tema (un problema, reto o conflicto) a los estudiantes y apóyalos para que adivinen como solucionar el problema sin tener la información o los conocimientos previos. Después de unos días, cuando se haya proporcionado más información, comprueba si las propuestas han sido buenas. ¿Cuál fue la idea que les vino a la mente? y, ¿porqué eligieron esa idea? ¿es correcta? ¿que ha cambiado?

Al realizar actividades previas online de manera asíncrona, les permitimos a los estudiantes que tomen el tiempo que necesiten para pensar, reflexionar, buscar información y luego escriban y justifiquen su elección. Esto no podría hacerse en un grupo presencial, donde la comunicación es mucho más directa y espontánea. Queremos destacar estos beneficios y ventajas de este tipo de comunicación:





La historia de una profesora: Carmel es una profesora de la DCU (Universidad de la ciudad de Dublín) programa intergeneracional de aprendizaje y imparte clases en algunos módulos sobre tecnologías de la información estudiantes mayores. Échale un vistazo a este vídeo sobre una de las anécdotas del trabajo de Carmel y como conectar con su vida diaria le ayuda a persuadir en los alumnos para que empiecen a usar las TIC:



- Una reunión en la que todo el mundo puede comunicarse cara a cara, pero utilizando herramientas online requiere un cierto orden y protocolo. Existen herramientas de videoconferencia que permiten solicitar el derecho para hablar, otra opción es usar el chat.
- Cuando necesitamos de alguna idea o sugerencia, una lluvia de ideas es una buena opción, siempre es positivo hacerlo de forma espontánea, así que esto sería un ejemplo de que la regla anterior se ha roto. Existen herramientas online que permiten las reuniones sincronizadas (como Skype) y utilizan una pizarra virtual (un documento compartido por Google Docs podría sernos útil)
- A veces, la mejor forma de aprender es enseñando. Propón a los estudiantes que sean profesores por unos minutos para explicar algún tema (por supuesto, ellos pueden elegir el tema y disponen de cierto tiempo para prepararlo)
- Cuanto más corto, mejor. Los estudiantes se distraen fácilmente cuando participan en una reunión online, así que ten preparadas algunas preguntas para que todo el mundo esté listo y preste atención.

Cambiando las reuniones presenciales por reuniones online sincrónicas.

APRENDER INVESTIGANDO

Los profesores tienden a incluir proyectos o tareas que simulan escenarios para los estudiantes, como los deberes. Pueden ser tareas que se realizan de manera individual o colectiva, por ejemplo puede que en un curso te pidan que explores lo que ocurrió durante la Gran Depresión de 1928 o incluso sobre el desarrollo de un programa turístico y natural para el desarrollo rural. Para llevar a cabo este tipo de proyectos, los estudiantes deben alcanzar cierta autonomía y aplicarla a las lecciones que han aprendido de forma práctica. Este tipo de proyectos suelen proponerse como un trabajo final que será evaluado después de ser entregados. Para que exista un tipo de guía o apoyo será necesario algún tipo de tutoría durante la elaboración del proyecto, sin embargo, el principal objetivo seguirá siendo el producto.

Sugerimos que se apliquen procesos de investigación simplificados y enfocados en el proceso más que en el producto y beneficiarnos de las tecnologías durante la realización de este. Con este método, el estudiante será el protagonista de la actividad:

 Eres el director de este proyecto, planea tus actividades, toma la responsabilidad de esta labor. Aunque el instructor puede ayudar al estudiante y guiarlo en este camino, el estudiante debería tener cierta libertad.

Tecnología

Ten en cuenta que desde que la tecnología es un fenómeno influyente y modificador;, afecta muchos aspectos de nuestra vida: sociedad, psicología, economía, ciencia, negocios, etc. Es un componente que debes considerar cuando analices tu tema.

Tecnología

- ٦
- Combina lo que sabes con lo que crees que los otros tienen que decir.
 Añade información de otras fuentes (páginas web, publicaciones online, foros, comentarios en blogs, etc.). Deberías intentar filtrar toda esa información con la que más te interese.
- Intenta definir o redefinir tu pregunta de investigación. ¿Qué estoy intentando resolver o conseguir? A veces, tratar de hacer la pregunta correcta, es la parte más difícil de todas.
- Comparte tus ideas; publicar lo que has descubierto (puedes usar un blog) ayudará tanto a otras personas como a ti mismo.
- No necesitas ser estricto con una metodología de investigación, pero si planeas preguntar a tus compañeros de clase, o quieres saber más sobre un aspecto social de tu tema, puedes fácilmente crear encuestas en Google Forms.

Como hemos visto en la sección de autoreflexión de esta unidad, la mejor opción para crear un aprendizaje significativo es conectarlo con los objetivos personales de cada estudiante. Saca partido a la motivación intrínseca y a la experiencia vital de ser un aprendiz adulto o mayor y propón una tarea o un proyecto que esté directamente relacionado con sus objetivos.

estudiantes Los de universidad para mayores de Castellón usaron un blog para compartir sus descubrimientos. Primero tenían preguntar y buscar información relacionada con el tema que estaban investigando (pérdidas de trabajo, tradiciones, cuentos, edificios singulares) y después, escribir esa información en un blog. Además, esto les permitió (1) practicar ta TIC (blog) herramienta (blog), descubrir cómo éste medio de comunicación hace posible compartir conocimiento, y (3) estar motivado para seguir escribiendo.

http://mayores.uji.es/ antropologia-view

Es importante que el tema elegido por el alumno esté relacionado con tu asignatura y que el estudiante tenga interés por aprender más sobre ese tema. Por ejemplo:

- Arte, historia, turismo: elige varios eventos locales históricos o un edificio singular. Un tema relacionado con un viaje que vayan a realizar los alumnos próximamente (a un museo, por ejemplo)
- Salud: algunos temas sobre los que realmente estén preocupados o de los que les gustaría saber más.
- Ecología, medio ambiente: un reto, problema u oportunidad que haya ocurrido o que esté ocurriendo en una región en ese momento.
- Economía, negocios, política: una empresa relevante, la crisis o un conglomerado comercial.
- etc.

Hay muchos temas que pueden explorarse; el primer paso es muchas veces el más difícil. ¿Sobre qué debo investigar?, ¿cuáles son mis preguntas clave sobre las que basar mi investigación?, ¿qué quiero resolver o entender mejor?, ¿qué quiero explicarles a los demás?

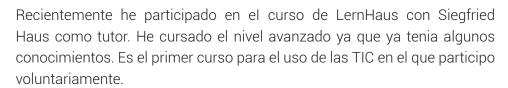
Prueba con esto:



EXPERIENCIAS

LA HISTORIA DE MARIA ZIMMERING

Mi nombre es Maria Zimmering, y estoy jubilada. Trabajé como secretaria en la universidad durante muchos años. He participado en varios cursos para las TIC por trabajo, pero solo para programas específicos. Ahora estoy jubilada pero tengo 4 nietos por lo tanto estoy entretenida. Mis nietos me enseñan lo fácil que es para ellos usar los nuevos aparatos electrónicos como los smartphones (móviles inteligentes), y lo difícil que es par ami. Aún así, sé algunas cosas básicas como usar el teclado, etc. por mi antiguo trabajo.



El curso era solamente online y guiado por un tutor; era ofrecido por Diakonie Furth (organización para el bienestar de la iglesia protestante en Alemania). Que el curso fuera online fue de gran ayuda para mi, ya que no dispongo de todo el tiempo para aprender. Al principio fue duro a veces, ya que mi ordenador no era el mismo que el que aparecía en pantalla, pero si tienes problemas puedes llamar al tutor.

Alomejor seria agradable conocer a la otra gente cara a cara pero que el curso fuera online era suficiente para mi. Me gustaron especialmente los contenidos de la web 2.0. ya que contenían mucho información y detalles. También fue de gran ayuda que pudiera poner a prueba mis conocimientos y recibir respuestas.

El curso está bien pensado para los mayores, por ejemplo por las explicaciones en términos de inglés. Las explicaciones era simples y detalladas lo cual es importante. También me gustaría usar el ordenador para escribir y calcular los gastos del hogar, este es mi nuevo proyecto. Otra cosa que me gustó es que puedes saltarte la cosas.

Para mí fue nuevo el saber como usar YouTube como creadora de películas, esta puede ser una buena oportunidad para el futuro. Al final, lo mejor para mí fue la posibilidad de aprender en tu propia casa. Fue muy conveniente.

No tan bueno

Hubo algunos problemas con la instalación de Skype, pero más o menos lo



Experiencias



pude manejar. Aún así, sigo un poco insegura como usarlo. A veces seria bueno tener material en una versión impresa.

Lo que también es importante es hacer más propaganda de los cursos, ya que es una muy buena oportunidad para los mayores.

Al principio el ritmo del curso era un poco lento, pero no pasa nada, depende del conocimiento que tengas.

No es una anécdota en sí, pero tuvo muchas experiencias "aha", donde descubrí que las cosas son fáciles, solamente tienes que saberlas.

Hay muchas cosas nuevas en YouTube y Skype y quería conocerlas. Quiero estar al día y ver que hay nuevo. Aún así, estoy un poco insegura, como por ejemplo que postear en Facebook, etc. Pero aprendí mucho.

El curso no era muy caro así que pensé en darle una oportunidad; fué una acción espontánea. Pero estaba muy sorprendida por la oferta, era útil y variada.

Algunos consejos para los nuevos tutores y formadores:

- Un tutor debería tomarse todas las preguntas en serio y contestarlas para así poder ayudar adecuadamente y paso a paso.
- El tutor no debería usar demasiada terminología inglesa, más bien debería usar palabras simples que encajen con el grupo.
- Dar a los participantes la sensación de que todas las preguntas son bienvenidas.
- El tutor debería dirigirse personalmente a la gente. Por ejemplo: en el foro, preguntar que tal va el progreso, etc.
- Las reuniones no son tan importantes, pero sí lo es tener una cierta presencia online.
- Cuando se realizan preguntas en el foro, es de gran ayuda para todo el mundo, ya que la gente normalmente se pregunta lo que tu tampoco sabes.
- Haz que se tareas como por ejemplo introducirse en el foro sean obligatorias. Mientras que otras no hace falta que lo sean, ya que la gente tiene distintos intereses y tiempo y el aprendizaje debería ser voluntario.

ENTREVISTA A CARMEL

Tengo más de 50 años y volví a la educación como una estudiante adulta para completar el grado de Educación y Formación. He trabajado como coordinadora en la Universidad de Dublín City en el Programa de Aprendizaje Intergeneracional y también como tutora de algunos módulos



IT, específicamente aquellos para alumnos mayores.

En 2008 el Programa de Aprendizaje Intergeneracional (ILP) colaboró con un proyecto financiado por el Gobierno Irlandés que permitió al programa ofrecer módulos IT gratis para estudiantes adultos. Desde 2008, el ILP ha formado a más de 2000 instructores con la ayuda y el apoyo de más de 700 estudiantes voluntarios. Los módulos cortos duran cuatro semanas en las que cada alumno recibe cuatro sesiones de dos horas por semana. Tienen el apoyo de los estudiantes voluntarios de la Universidad de Dublin City. Los cursos cubren temas tales como las habilidades informáticas, el correo electrónico, usar internet, gestión de archivos, Skype y fotografía digital.

Después de dos horas, un alumno decidió que aprender acerca de internet no tenía sentido para él. Cuando estaba yéndose empezó a llover y necesitaba ir al teatro a comprar unos tickets para un espectáculo. Sugerí que los buscaramos en Internet y encontramos el dia y la hora en el que se realizaba así como el coste del ticket. El alumno estaba encantado con que fuera tan fácil y cambió de opinión sobre el curso e internet. Así que decidió volver la próxima semana.



- Creer en el concepto de aprendizaje intergeneracional. Habiendo formado parte de grandes grupos de alumnos, entendiendo que tener a alguien que te apoye en el proceso aumenta la confianza de los alumnos a la hora de hacer preguntas y probar nuevas habilidades sin sentirse un carga para el grupo.
- Ver la batalla de los alumnos mayores que sufren día a día para poder comprometerse con la nueva tecnología.
- Querer que todos los jóvenes y mayores tengan las mismas oportunidades de adoptar maneras nuevas de recoger información y comunicarse.
- Ganar empatía con los alumnos mayores, a partir de la experiencia de ser un estudiante maduro.

Consejos para tutores primerizos:

- Sonríe
- Escucha
- Sé paciente
- Permite que sea el estudiante quien lleve a cabo las tareas, y no lo hagas tú por él.
- Descubre el estilo de vida, las aficiones e intereses del estudiante e incorpóralas en el plan de estudio.
- Recuerda que tu también fuiste un principiante.
- No subestimes la habilidad de aprender de tus alumnos.





APRENDE MEDIANTE LA INVESTIGACIÓN EN LA UNIVERSIDAD PARA MAYORES

La universidad para mayores, en la universitat Jaume I de Castellón (mayores.uji.es) cada año académico ofrece la asignatura de Aprender mediante la Investigación. Los alumnos son ciudadanos mayores de 55 años (http://mayores.uji.es/antropologia-view). Funciona como un blog en el que los alumnos publican cosas que descubren acerca de los temas escogidos. Éstos pueden variar desde arte, historia, tradiciones, trabajos perdidos o cuentos. La mayor parte del trabajo es individual (o en pequeños grupos) pero una vez al mes se reúnen para que el instructor les pueda guiar y puedan encontrar apoyo y nuevas ideas.



Motivación

Los grupos del curso de Antropología Cultural de nuestro entorno, tienen como principal objetivo estudiar las características del comportamiento diferente, pero común a la vez, de la sociedad que nos rodea. Ampliando los conocimientos históricos de desarrollo social y cultural de nuestro entorno.

Metodología

Los estudiantes trabajan y desarrollan sus investigaciones de una forma semipresencial y guiados por un profesor. La metodología de estudio presenta las siguientes características:

- Cada alumno dirige y es responsable de la investigación y de su propio aprendizaje. El profesor es un quia.
- Es posible aprender además una herramienta comunicativa de Internet (el Blog)
- · Los trabajos son públicos y compartidos por la comunidad.

Impacto

Actualmente los grupos de investigación antropológica están abiertos a los alumnos de la Universitat per a Majors, ofertando este curso en el Campus de Castellón, pero también en las diferentes sedes de la Universitat per a Majors.

Mediante este curso, se logra que la alumna aprenda a aprender, desarrolle una metodología científica y a difundir el conocimiento, a la vez que disfrutar investigando sobre hechos que el alumno considera interesantes.

5. CONEXIÓN



Uno de los hechos más importantes de nuestras actividades educativas grupales, es tratar con la diversidad humana. Hoy en día, hemos llegado a un punto en el que debemos facilitar la oportunidad para aprender conocimiento técnico al mismo tiempo que aprendemos nuevas competencias transversales.

Esta unidad aprenderás a:

- Crear conexiones (redes) y favorecer la distribución del conocimiento.
- Decidir cómo mejorar la forma de pensar acerca de la realidad.
- Usar la lengua como una herramienta transformadora.
- Fortalecer a las personas mediante su propia forma de pensar.

Las siguientes serán las competencias claves a desarrollar.

- Superación personal
- · Autodirección.
- Relaciones interpersonales.

Conocimientos que lo facilitarán:

- Comprender la importancia de las redes y de las herramientas y métodos disponibles.
- Acostumbrarse a redes basadas en las personas, en lugar de redes basadas en la información.
- Utilizar las TIC para promover las relaciones interpersonales, creando relaciones intensas entre los miembros.



INTRODUCCIÓN

Los sociólogos aún no se han puesto de acuerdo acerca de cómo denominar a la sociedad actual. Sin embargo, el término más común es "sociedad del conocimiento" además de "sociedad en red". ¿Qué es lo que deberíamos considerar esencial? ¿La información? ¿Las personas? ¿O cómo conectamos todos estos componentes? En esta unidad nos centraremos en la red en sí misma.

Tener una duda y no disponer de la respuesta o de la solución no es un gran problema, siempre y cuando conozcas a alguien que pueda ayudarte o, que al menos, te guíe de alguna forma. Por otra parte, nunca te encontrarás solo. Puedes compartir tus propios intereses e ideas y quizás encuentres a alguien que tiene los mismos gustos que tú, y que quiera crecer contigo.

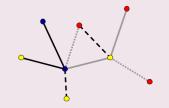
El poder de la red no se trata de lo que puedas encontrar en ella, sino de cómo crear conexiones entre nodos (estos son la información, las personas, organizaciones, servicios, etcétera). La red es un organismo con vida, crece y se reconfigura ella misma, los datos fluyen y el conocimiento crece; el hecho más interesante de ella es que nunca nos dejará indiferentes.

Una red es un conjunto de relaciones, podemos hacer encontrarlas en nuestra vida diaria. Por ejemplo, amigos, familia, vecindario, trabajo, compañeros de clase, etc. Dependiendo del tipo de red, la relación se construye acorde a nuestras responsabilidades o intereses comunes. Las redes son útiles en nuestra vida, ya que proporcionan ventajas como el apoyo social, ayuda económica, felicidad, seguridad, etc. Sin embargo, también pueden existir las malas conexiones (relaciones tóxicas) o pueden suceder de una única forma (relaciones no recíprocas). Esto es a lo que llamamos **red social.**

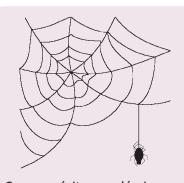
Creamos nuevas relaciones basándonos en los atributos o intereses que tenemos en común con otras personas. Esta es la característica principal de nuestra red; no intentar crear una red entre un grupo de gente que no tienen nada en común, eso sería un completo fracaso. Pero si encuentras algo que motive a tus alumnos, entonces ellos mismos crearán una comunidad. En este tipo de redes, los miembros suelen tener una pasión, objetivo, proyecto, profesión, ubicación en común.

Ya hemos explorado las posibilidades de colaboración y el trabajo en equipo en la unidad anterior, lo que serían ejemplos de comunidades. Los miembros de tu familia son un ejemplo de conexión social. Entonces, ¿Qué nos ofrece la tecnología? ¿Hay algo diferente que merezca tanta atención?

Ya hemos explorado las posibilidades de colaboración y el trabajo en equipo en la unidad anterior, lo que serían ejemplos de comunidades. Los miembros



Nodo es un término matemático que se refiere a los objetos que son parte de una red. Estos objetos suelen ser las personas, ordenadores, empresas u organizaciones, pero no solo estas. Piensa en un nodo como algo que puede interaccionar e influenciar la red.



Con propósitos académicos, solemos crear foros donde los estudiantes pueden compartir sus ideas y solucionar dudas. A menos de que haya un interés muy fuertes en la materia (o que se requiera de una evaluación), los foros suelen permanecer vacíos justo después del mensaje de bienvenida.



de tu familia son un ejemplo de conexión social. Entonces, ¿Qué nos ofrece la tecnología? ¿Hay algo diferente que merezca tanta atención?

- La red puede crear conexiones entre el creador y el usuario (nos centraremos en la creación en la siguiente unidad, ya hemos visto cómo podemos ser buenos usuarios en la primera unidad: consciencia)
- · La buena información sobrevive, la mala muere.
- La información se mejora con cada interacción, la gente puede aportar nueva información con sus opiniones.

Los estudiantes deberían ser capaces de utilizar y crear conocimiento. El primer paso es establecer una conexión con las fuentes de la información y con las personas. Los instructores deben enseñarle a los estudiantes el poder de la red (centrado en las personas, no en el contenido).

Historia de un instructor: Ronnie Saunders, de Irlanda: Las conexiones y la comunicación en general son importantes cuando eres un instructor. Al principio necesitas motivar a los participantes a hablar y intercambiar ideas los unos con los otros, tal y como muestra en su historia.

RED PERSONAL DE APRENDIZAJE

Aquí, la información ya no es relevante. No nos centramos en los fragmentos de información que buscamos o recuperamos de nuestra red, ni tampoco nos centramos en el aprendizaje que tiene lugar en un entorno cercano, como un curso, donde el número de miembros es generalmente bajo. Las dos características principales de la PLN son:

- La conexión es mucho más importante que los datos. Es importante con quién estamos conectados y viceversa. Esta distinción es importante, ya que afecta dos roles diferentes: creadores y consumidores. Estas conexiones crean amigos, seguidores o suscriptores. El término exacto utilizado para este propósito depende en la herramienta usada, pero todos ellos tienen el mismo significado: se ha creado una conexión.
- Es **personal** porque tu eres el dueño de ella; tu eres el primer y último responsable de esta red, de hecho, es una gran responsabilidad ya que te representa como individuo; podría ser muy exigente, requiriendo que "alimentes" a tus seguidores o que al menos, les prestes cierta atención.

Todos tenemos una red personal de aprendizaje. Hace unas décadas, antes de la popularización de Internet, nuestra red era creada por gente cercana a nosotros y que tenían nuestros mismos intereses, estos podían ser amigos, compañeros de trabajo, o no ser amigos pero gente que relacionas con que os ayudáis o que tenéis las mismas aficiones. Esa era de hecho una red muy restringida, muy pobre a menos que tuvieras la ocasión de estar en un lugar en el que estar en contacto con las personas que tuvieran los mismos intereses que tú, como un club, una asociación o tu lugar de trabajo. Cuando Internet se extendió lo suficiente, nuestras redes podían ser globales, de casi cualquier tema que te imagines, y con una calidad realmente buena, una calidad que solo la gente apasionada puede proporcionar.

Red personal de aprendizaje (PLN)

En una red personal de aprendizaje, creamos nuestras propias relaciones con otras personas, con el objetivo de cumplir nuestros objetivos educativos. Gestionamos las fuentes de información, no la información en sí misma.



Una vez encontramos a alguien a quién seguir, no necesitamos comprobar si ha publicado algo nuevo que nos resulte interesante, en una red, una vez la conexión se ha creado, la información nos llega inmediatamente, de lo contrario, sería como un internauta tradicional. Supone un gran componente de descubrimiento, ya que la información llega a nosotros, pero también cuando seguimos a nuevas personas, no porque las hayamos buscado, sino porque la red suele hacer nuevas sugerencias de acuerdo a la gente que seguimos.

EL PODER DE LA RED

Las redes son como un organismo vivo; crecen y evolucionan. También mueren si nadie las alimenta. Si tenemos un grupo de estudiantes que continúan con su aprendizaje de las redes, y estos estudiantes tienen los mismos objetivos e intereses, probablemente vayan a coincidir; crearán conexiones comunes entre ellos. En este fantástico escenario, estamos creando una comunidad, una red virtual como Facebook o Twitter, pero el objetivo principal es que aprendamos el uno del otro. En este ejemplo, Facebook crea conexiones entre la gente y podemos compartir lo que estemos pensando o lo que sea importante para nosotros. El verdadero poder de la red reside en formar parte de ella, la capacidad de influenciar otros miembros y ver como crece, evoluciona su forma, objetivos y efecto como masa.

El sociólogo Castells, propuso 4 niveles de poder en una red, ligeramente adaptado a nuestros propósitos educativos:

- El poder de la conexión: la capacidad de las personas y organizaciones para unirse y participar en las redes. Esto está relacionado a la capacidad técnica y la consciencia de la existencia de estas redes.
- El poder de la red: El poder resulta de las reglas de la gente que se incluyen en esta red. Normalmente, una regla se basa en la participación a través de mensajes. El poder no es únicamente la capacidad de acceder a la red, sino si la red nos acepta a nosotros (seguimos sus propias normas de inclusión). Nos relacionamos como pertenecientes a una parte activa de la red.
- El poder de estar conectado: El poder de la gente sobre otras personas.
 Esto está relacionado con ser influyente, lo que significa que podemos influenciar a otras personas.
- El poder de crear una red: El poder de cambiar los objetivos, comportamientos y reglas de la red.

Es bueno estar conectado a otras personas en redes sociales y comunidades virtuales. Esta conexión puede ayudarnos a aprender y descubrir cosas nuevas. Ya no necesitamos buscar la información, la nueva información viene a nosotros. Pero si formamos parte de una red, deberíamos intentar ser una parte activa de ella. Adquirir información es una actividad muy

Red Virtual de Aprendizaje (VLN)



Una Red Virtual de Aprendizaje es una comunidad basada en las relaciones entre sus miembros, la información fluye, pertenece a una comunidad y es valorada continuamente. Comparada con una Comunidad Virtual de Aprendizaje, en una red no siempre hay un mismo objetivo educativo común, sino que los objetivos de las personas suelen darse en situaciones en las que todos salgan ganando.

La información viene a nosotros



Como ejemplo, gracias a la popularización de las plataformas online de música, es muy fácil descubrir música nueva, no porque las busquemos o las encontremos, sino porque seguimos a gente que le gusta la misma música que a nosotros, entonces es la música la que viene a nosotros; la plataforma nos sugiere música que probablemente nos guste.



confortable. Creando y "devolviendo" a la red que nos gusta, no solo cumplimos con nuestra responsabilidad de ciudadanos digitales, también aumentamos nuestra experiencia de aprendizaje. Todas las personas compartiendo (usando y produciendo información) en una red crean una comunidad virtual.

Las comunidades virtuales siguen los mismos patrones que las comunidades reales; estos son construidos acorde a los principios de afinidad entre los miembros, teniendo algo en común, un tema principal de interés común. En nuestro caso, puede ser una comunidad creada porque pertenecemos a la misma familia, al mismo lugar, compartimos una afición o una necesidad. Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) hacen posible que estas comunidades virtuales tengan una extensión global, que obviamente se consigue gracias a Internet, pero es necesario tener en cuenta nuevas características:

- La información ya no es solo texto, sino fotos, audios, vídeos, geoposiciones, documentos adjuntos, links y otros recursos.
- La información es inmediata, puede ser rápidamente producida y utilizada como cuando tenemos tabletas o teléfonos inteligentes.
- Cuando las comunidades están conectadas (esto puede pasar cuando pertenecemos a dos comunidades) la información puede cruzarse entre ellas, esto sucede cuando reenviamos información de una comunidad a otra. Esto es un proceso natural para incrementar la calidad de la información, y eliminar la que no tenga calidad suficiente.
- Las comunidades virtuales tienen un gran componente afectivo, emocional y características de identidad, también inseguridad y riesgos relacionados con la propia reputación o identidades falsas.
- Es mejor pertenecer a pocas comunidades virtuales pero que estas sean de gran calidad, que pertenecer a demasiadas y no tan buenas (ya que hay peligro de quemar el canal)

El poder de la red



Twitter es una buena herramienta para crear redes, aprendemos de otras personas y de sus "tuits". Las redes pueden muy poderosas. Como prueba podemos observar en el ejemplo de la "Primavera Árabe" (Enero de 2001) cuando redes sociales censuradas, y los disturbios de Londres (Diciembre de 2011), en el que el acceso a Twitter fue degradado para evitar que las personas se organicen.



CONECTIVIDAD

El conectivismo está basado en la capacidad de aprendizaje de la tecnología de redes, tal y como ha sido introducido en el apartado anterior, pero también tiene en cuenta el contexto social presente, donde el conocimiento crece de manera exponencial, la validez de la información se mide en años, y en algunas zonas, puede estar obsoleta al mismo tiempo que la estamos aprendiendo.

El connectivismo tiene en cuenta la volatilidad de las habilidades que necesitamos y el dinamismo de la información que consideramos válida. Los estudiantes tratarán con campos diferentes y probablemente nuevos de su vida, incluso si el contexto en el que vivimos es estático (que no lo es), sería tan complejo que requeriría una adaptación constante a medida que crecemos y nuestras perspectivas y necesidades cambian. Así que aquí tenemos un doble reto; un cambio rápido y global en nuestro entorno, y un continuo aprendizaje y adaptación. Finalmente, el centro de atención con el que teníamos que lidiar en nuestras propias tareas (en el trabajo o en casa), era el "saber cómo", o conocimiento práctico, el cual ahora se complementa con el "saber dónde", qué significa saber en qué lugar encontrar la información necesaria.

Si quieres enseñar bajo una pedagogía connectivista, deberías ser capaz de ver y examinar el conocimiento estructural de la red, no de las personas. A diferencia del constructivismo, en un enfoque conectivista el conocimiento está fuera de nosotros.



Basado en "conectividad: teoría del aprendizaje para la era digital" de George Siemens.

Enseña a tus estudiantes a:

- Encontrar personas a las que seguir (autores de blogs, creadores de canales de Youtube, podcasts, videocasts, tuits...)
- Comparar opiniones, puntos de vista, diversidad de opiniones. Sé crítico, no memorices.
- Crea conexiones entre ideas, opiniones, puntos de vista, etc.
- Reenvía las cosas más interesantes que encuentres, tratando de incrementar su valor (algo similar a un retuit cuando usas Twitter, o crear un blog sobre cosas que encuentres).



COMUNIDADES DE PRÁCTICAS

En una mezcla entre miembros colaborativos (tal y como vemos en la unidad "Colaboración) y de una comunidad virtual, encontramos las llamadas Comunidades de Prácticas. Las mayores diferencias se basan en las siguientes características:

	Comunidades de Prácticas	Grupos colaborativos	Trabajo en equipo	Red
objetivo	intercambio de conocimiento y desarrollar competencias	lograr un objetivo (producto, resultado)	cumplir la tarea asignada por el jefe	Compartir información
miembros	auto-coordinados	líder o coordinador toman decisiones	Jefe decide	libre
lazo	pasión, compromiso personal	compromiso con el proyecto	requisitos del trabajo	necesidades mutuas
tiempo	siempre y cuando haya interés	hasta que se consiga el resultado	hasta que se termine el trabajo	siempre y cuando haya un motivo

Siempre puedes potenciar una Comunidad de Prácticas (CoP) proporcionando un lugar donde almacenar su conocimiento, promover actividades que logren que la información fluya y tratar que los miembros añadan más información a la ya existente, valorizando esta información y usándola en su propio beneficio. Logrando esto, harás posible que los miembros vean que las Comunidades de Prácticas valen la pena ser mantenidas y alimentadas.

Prueba esto

- Deja que tus estudiantes establezcan objetivos comunes, por qué quieren aprender y cómo.
- Deberían organizarse ellos mismos, saber cómo colaborar, y organizar su conocimiento.
- Como instructor, puedes guiarlos ofreciendo nuevas fuentes de información o incluso sugiriendo dónde deberían centrarse (dependiendo en los objetivos de tu curso)
- Guíalos a extraer el conocimiento tácito (ese que está escondido y a veces es desconocido por la propia persona)

Comunidades de prácticas (CoP)



Las Comunidades de Prácticas son redes de personas que comparten un interés común en un área específica de conocimiento, y que están dispuestas a trabajar y aprender juntas, en un periodo de tiempo para desarrollar y compartir ese conocimiento.



- Haz que tu objetivo sea innovador y original, esto avivará la comunidad.
- Intenta que los miembros se den cuenta de que conocer los pasos a seguir y el crecimiento grupal ayudan a lograr los objetivos individuales.
- Tu objetivo final es saber que la comunidad se puede autoabastecer, por lo que dejas de ser necesario.

ESCUELAS QUE APRENDEN

"Escuelas que aprenden" es la quinta disciplina educativa manifestada por Peter Senge, él afirmó que las escuelas pueden y deben aprender. Incluso en el manual Ed-Way, nos dedicamos a proporcionar a los instructores con herramientas y servicios que pueden ser útiles para seguir aprendiendo, innovando y adaptándose continuamente. Averiguamos que esta unidad de "conexión" es la más acertada para este propósito, ya que una institución educativa se puede apreciar como comunidad, y todos los estudiantes forman parte de una red.

La quinta disciplina se centra en el sistema en su conjunto, donde todos los componentes son relacionados y conectados. El conocimiento no se transfiere, sino que se crea por todos los miembros del sistema; esto incluye a la gente dedicada a la dirección, cursos, representantes de los estudiantes, familia, responsables de la comunidad, políticos, instituciones asociadas, etc.

Crear una pequeña red en tu organización o equipo puede ser el primer paso hacia el cambio. Con los conceptos aprendidos relacionados con la colaboración y el pensamiento complejo, junto con la creación de un espacio donde almacenar el conocimiento; puedes empezar con algunos instructores altamente implicados con ganas de examinar otras partes de la organización, construir una visión común y compartida y tratar de ponerla en marcha. Este proceso es bastante complejo y requiere de mucho tiempo, ya que es mejor empezar a guiar a los instructores motivados y adaptar cómo la red se organiza a medida que crece y aprende ella misma.



Peter Senge: Experto en el desarrollo organizativo con su libro "La Quinta Disciplina", donde ha desarrollado la noción de la organización del aprendizaje.

Aprendizaje contínuo



Incluso los instructores tienen que aprender, pero no solo acerca de su actividad principal (enseñar, organizar cursos, dirigir, etc.) sino también sobre cómo deberían seguir aprendiendo, mejorando y aumentando la calidad de la organización. No hay una pista mágica que nos ayude en esta innovación contínua, de nuevo tenemos que seguir adaptando nuestra forma de aprender.



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

En esta unidad, ya que nos centramos en las fuentes de información (no en la información en sí misma) es crucial establecer relaciones multifuncionales entre las personas que componen nuestros grupos de aprendizaje. No deberíamos añadir demasiadas personas a nuestras fuentes de información, ya que podría terminar quemando el canal, por lo tanto es crucial encontrar buenas fuentes. Esto es un proceso interactivo, seguimos añadiendo y eliminando personas cuando vemos que no son útiles para nuestros propósitos.

El proceso natural de pertenecer a una red a la cual además nos sentimos identificados (en términos de objetivos y motivación) es empezar a participar en ella (reenviando información o incluso creando nueva). En este punto, es cuando otra gente puede seguirnos. Entonces la comunicación se vuelve bidireccional y se añade una nueva dimensión emocional, no podríamos denominarla "amistad", pero una relación que puede evolucionar a nuevos proyectos, apoyo, o simplemente una red de intereses.

Las redes pueden hacer que influenciemos a otras personas, por el impacto social causado por nuestros pensamientos y opiniones. Tenemos que ser cuidadosos con esto, ya que puede afectar las relaciones y emociones de otras personas. Por otra parte, lo que sucede en las redes puede afectarnos a nosotros. Por lo tanto, se requiere un pensamiento positivo y capacidad de resistencia.

Superación personal

La motivación de una persona se basa en la importancia de mejorar uno mismo; la motivación de conseguir oportunidades de formación y crecimiento académico.

Autodirección

El deseo interno de destacar en una trayectoria en particular; un deseo para ser "mejor" de lo que ya eres, no importa cómo de bueno ya seas.

Relaciones interpersonales

La motivación generada por la importancia de crear relaciones con otras personas.



ACTIVIDAD DE AUTOREFLEXIÓN

Nuestros grupos de trabajo pueden ser transformados en un lugar activo en el que los estudiantes pueden ser motivados para beneficiarse de cada experiencia que tiene lugar dentro de ellos mismos. No es una cuestión de obtener nuevo reconocimiento, sino una oportunidad para aprender a hacer frente a la vida.

Los instructores pueden empezar a promover la creación de las redes de interés entre los estudiantes en un curso, mientras motivan a los estudiantes a encontrar nuevas fuentes de información (por ejemplo blogs, páginas web, cuentas de Twitter...)

Durante este proceso de buscar, reflexionar, comparar y tomar decisiones, el estudiante puede crear sus propios objetivos y motivaciones. Las características de las redes ayudan a crecer a los estudiantes, además de darles información que les resulte útil e interesante.

Ahora, te invitamos a que relaciones los puntos en común de los 8 aspectos que cada uno de vosotros habéis escrito en la unidad anterior, mientras hacéis esta actividad. El objetivo es encontrar un camino conjunto para todo el mundo. Para lograrlo, proponemos usar un método que asegure empezar con un grupo reducido e incrementar el número de compañeros de manera progresiva (primero por parejas, después por tríos, etc.). Esta vez, vas a tener que pensar en esto tú mismo, pero no olvides que después serás capaz de hacerlo con el grupo entero con el que estés tratando.

objetivo principal compartir una visión de grupo, donde todo el mundo sepa la experiencia de sus compañeros. Agrupando a las personas en parejas, tríos u estructuras, hacemos posible que no sepan sólo los intereses de las otras personas, sino también incrementa su respeto, empatía, etc. Queremos ayudarles а crear nuevas visiones y oportunidades acerca de lo que podemos aprender.



BUSCANDO UN NUEVO MÉTODO DE APRENDIZAJE

APRENDIENDO A DEFINIR NUESTRAS CREENCIAS

Una de las razones por las que la gente encuentra difícil resolver algunas situaciones, está relacionada con la naturaleza de la condición del ser humano. Aprender a afrontar nuestra realidad cotidiana bajo una atmósfera positiva y confiada, requiere la adquisición de una visión completamente distinta sobre los problemas de la que hemos tenido hasta el momento.

Los seres humanos han vivido situaciones de frustración y conflicto en las que coexisten limitaciones de recursos, al mismo tiempo que existe la necesidad de lidiar con nuestro día a día. Además, cuando añadimos a esta casuística la relación con otras personas, se añaden demasiados problemas con los que lidiar. Lo mismo sucede en nuestro entorno académico, en el que crear relaciones funcionales es la clave para facilitar altos rendimientos académicos.

De hecho, desde el momento que nacemos, adquirimos estados de aprendizaje constantes. Cualquier circunstancia de nuestro día a día ya sea en contexto personal, laboral o social, puede influenciar la forma en la que afrontamos los retos de nuestro día a día. Para conseguirlo, necesitamos crear contextos académicos que favorezcan una comunicación positiva y honesta dentro de los grupos de trabajo.

Aprender a identificar situaciones complejas desde la perspectiva de un grupo, nos proporciona inmensas oportunidades de aprendizaje. De hecho, esto nos ayudará a adoptar diferentes actitudes hacia nuestras propias limitaciones, y las de los demás.

Cuando creamos una atmósfera de confidencialidad y respeto hacia otras personas que son parte del grupo, les animamos a que consideren nuevas perspectivas de aprendizaje que les permitan vivir cada experiencia como una oportunidad de desarrollo personal y grupal.

De cierto modo, todo el mundo ha pasado por situaciones de inutilidad. Aprender a manejarlas requiere no solo de compromiso personal hacia la voluntad de evolucionar y mejorar constantemente, sino también requiere compromiso hacia las otras personas. Por lo tanto, facilitar entornos positivos y constructivos basados en la colaboración en la red, puede hacernos ver la realidad de una forma completamente distinta a la realidad que solemos percibir.

Una buena práctica: La clase de medios sociales en Irlanda: La experiencia muestra cómo la tecnología puede ayudar a involucrarse en un activismo social.

Personas en la pantalla



Cuando estamos conectados con otras personas no estamos obteniendo únicamente información de ellos, estamos creando una relación interpersonal. En las redes virtuales es difícil notar las emociones de la otra persona, pero esto no significa que no existan.

Compromiso y responsabilidad



Si deseas crear una red, una comunidad de prácticas o un espacio libre donde tu equipo o estudiantes puedan compartir su conocimiento y aprender todos juntos de una forma prolongada, necesitarás crear un entorno positivo y constructivo.



La única forma de enfrentarse a una existencia equilibrada y positiva, es aceptar que el ser humano está constantemente aprendiendo. Algo que nos ayudará a plantear retos y crear una relación de apoyo, es el uso de la lengua.

EL PODER DEL LENGUAJE

Como hemos explicado en las unidades anteriores, la actitud personal que adquirimos hacia los retos y desafíos pueden fácilmente terminar estableciendo el resultado final de cualquier reto o logro que deseemos.

De cierto modo, nuestra labor como personas que trabajamos con procesos educativos no es más que facilitar una actitud abierta y receptiva hacia el aprendizaje en curso. Pero, ¿Cuáles son las premisas que nos ayudarán a lograrlo? Vamos a analizar cada una de ellas cuidadosamente.

HABLA SIEMPRE DE MANERA POSITIVA

Podemos interpretar cada dificultad en el aprendizaje como una inmensa oportunidad para el desarrollo y la mejora tanto personal como profesional y social.

Podemos guiar a las personas a las que enseñamos, hacia escenarios donde pueden aprender que la realidad es flexible. Además de descifrar cuáles son los medios que tenemos en ese momento, para así lograr el reconocimiento.

Una de las mejores formas para lograr estados de logros positivos es favorecer que el estudiante conecte con estas situaciones, lo que le ayudará a sentirse lleno de energía y motivado.

Por ejemplo, en lugar de decir "no puedo", "no se hacerlo" o "es muy difícil", trata de escribir y pensar sobre "qué me gustaría ser", "para qué lo quiero". A partir de estas preguntas positivas, aumenta la motivación y los aspectos claves de cada individuo y permite que éstos avancen. positive questions, key aspects and the motivation of the individual's raise and allows them to move forward.

FACILITAR LA RESPONSABILIDAD PERSONAL

Permite que cada uno de los miembros exploren sus propias motivaciones, ya que es el mejor camino para guiarlos en cada una de las etapas de aprendizaje. Usa las técnicas que proponemos en las unidades anteriores.

Una de las claves que puede favorecer esta segunda premisa es facilitar una atmósfera de reflexión dentro de un grupo que permita la expresión La forma en la que preguntamos define la respuesta.

En el uso de la lengua existe un factor cultural que resulta en mapas de creencias que la gente construye, de forma que las personas puedan categorizar sus propias experiencias para ser capaces de enfrentarse a su propia realidad. Por este motivo, es importante cuidar los modelos mentales de cada uno y el lenguaje que usamos para crear y mostrar nuestras experiencias de aprendizaje.



Permite que cada uno de los miembros exploren sus propias motivaciones, ya que es el mejor camino para guiarlos en cada una de las etapas de aprendizaje. Usa las técnicas que proponemos en las unidades anteriores.



natural de los sentimientos y emociones.

Cambiar de una perspectiva negativa ("No puedo") a una más positiva ("Lo necesito para...") nos permite estimular el deseo individual de logros. Escucharnos los unos a los otros dentro de un grupo y entender las limitaciones y deseos de cada uno, permite que todo el mundo comparta objetivos de aprendizaje.

HABLAR EN PRIMERA PERSONA DEL SINGULAR

Las personas a menudo tienen el hábito de mostrar su incomodidad interna, en lo que se refiere a la gente con la que suelen vivir. Por eso Esto debemos atender al proceso de las relaciones múltiples que ocurren mientras lideramos un grupo.

Para prevenir conflictos u oposiciones dentro de un grupo de trabajo, debemos lograr que cada uno maneje su propia realidad interna, de forma funcional y coherente. Así que tenemos que promover el uso de recursos reflexivos, deliberados y personales.

Para conseguirlo, es fundamental darle la oportunidad a cada miembro del grupo a expresarse, pero en primera persona del singular. Esto quiere decir, "Yo siento...", "Yo pienso...", "Yo necesito...", "Yo sugiero...", etc.

Cuando facilitamos que cada persona acepte su propio estado interno, estamos creando una atmósfera beneficiosa para una contribución colectiva auténtica, en la que escenarios de aprendizaje colaborativo emergerán de forma natural.

No es válido decir "Tú sabes un montón de X, y yo no lo sé", no es nada bueno comparar. Todo debería estar basado en nuestras percepciones y sentimientos.

43

permitimos Cuando nos conectar con nuestros estados emocionales internos forma abierta, podemos convertir nuestra confusión interna, frustración y ansiedad amplios mecanismos para mejorar el proceso de aprendizaje bajo una atmósfera en la que se enfatice la motivación, las ganas y el deseo a un progreso constante.

EVITAR GENERALIZAR

A menudo tenemos la costumbre de juzgar la realidad de forma categórica. En otras palabras, tendemos a buscar explicaciones que cubran nuestras expectativas de las decisiones cotidianas; muchas veces desde experiencias pasadas, puntuales y limitadas.

Esto podría darnos una visión limitada de lo que somos, de lo que queremos e incluso de lo que podemos conseguir. Por este motivo, es fundamental crear escenarios de trabajo que favorezcan una visión creativa de los retos de aprendizaje, más allá de las orientaciones personales que ya puedan existir dentro de un grupo. Es por esto por lo que facilitar situaciones de colaboración grupal será finalmente la clave.

Corroborar que "no soy bueno en este tipo de cosas", "no voy a aprender esto" nos incita a reflexionar el motivo, y qué deberíamos cambiar ese pensamiento, para después proponer alguna acción. Así que estamos

Ser conscientes de "quién soy" y "cómo soy" en el mundo, es el primer paso a considerar para conectar con nuestro mecanismo oculto, el cual previene la adaptación de la realidad actual. No hay nada mejor para ello que la reflexión de un grupo para entender quiénes somos en realidad, y cómo percibimos realmente el mundo que nos rodea.

Cuando permitimos que un grupo reflexione sobre este tipo de lenguaje, estamos creando una atmósfera adecuada para favorecer entornos creativos basados en la honestidad, responsabilidad, y respeto tanto colectivo como personal.



cambiando de una actitud negativa a positiva. Es bueno dentro del grupo que todo el mundo se dé cuenta de que somos débiles, tenemos algunas faltas y que todo el mundo tiene limitaciones, y por lo tanto, deseos.

EVITAR CONNOTACIONES NEGATIVAS

Como hemos dicho al principio de esta unidad, tenemos recursos limitados para enfrentarnos a las situaciones del día a día. Sin embargo, el hecho de usar la lengua de forma negativa puede hacer que percibamos algunas situaciones cotidianas como "problema", en lugar de percibirlas como una oportunidad para progresar y aprender.

Palabras como problema, dificultad, escasez o limitación, nos hacen pensar que nuestra propia realidad siempre será maleable. Sin embargo, podemos guiar a los grupos de trabajo y a cada uno de los miembros hacia lugares donde esas palabras se reemplacen por otros sustantivos como solución, cambio, progreso o mejora. En este proceso de aprendizaje continuo es donde sucede la experiencia de aprendizaje total.

GESTIONAR LA DIVERSIDAD

Hoy en día, dentro de los grupos humanos encontramos situaciones complejas en las que creencias, culturas, comportamientos y formas del entendimiento de la realidad son completamente diferentes.

Desarrollar procesos educativos en contextos donde la globalización y la sinergia social crece entre los diferentes ciudadanos y lugares de todo el mundo, puede guiarnos a contextos educativos donde necesitamos añadir nuevas herramientas para manejar y prevenir cualquier conflicto.

Una de las formas para alcanzar ese objetivo es facilitar el diálogo y la expresión grupal, estados que promueven el respeto hacia principios personales de cada miembro, y también trata de encontrar cada uno de ellos.

Cuando hablamos de principios, nos referimos a esas creencias personales que nos permiten explorar de manera honesta y responsable todas nuestras relaciones, tanto con nosotros mismos como con otras personas.

Una atmósfera educativa que favorezca el desarrollo personal, profesional y social en un grupo, debería permitir que cada uno de los miembros explore no sólo sus principios referentes, pero también su propia identidad personal dentro del grupo.



Experience from a tutor: Siegfried Haus is a voluntary tutor in a learning course project to teach older adults the basics of ICT. As older and a voluntary learner and teacher myself, I prefer an informal and personal tone and a personal contact to my learners. I even visit learners at home, when they have problem with their computer and I even bring my wife sometimes, who is suffering from Alzheimer's and enjoys to come with me. However, everybody needs to find their own style of teaching. In these two videos, Siegfried Haus tells more about his teaching style and motivation and gives tips for new tutors.

Nuevo aprendizaje





Cuando creamos contextos educativos que favorecen la expresión personal o los principios individuales, estamos favoreciendo que cada uno de los miembros pueda expresarse de modo honesto. Gracias a estos escenarios de colaboración mutua, cada persona puede contrastar sus creencias con las de los otros estudiantes y miembros del grupo. Por lo tanto, esto puede convertirse en un mecanismo de crecimiento personal y desarrollo.

Los grupos de trabajo colaborativo pueden fortalecer comunicación justa y real. Como resultado, surge la posibilidad de aprender y explorar nuevas habilidades personales, que al mismo tiempo favorecen el enriquecimiento colectivo de un grupo. Así es como aparece el comportamiento funcional, el cual favorece un aprendizaje de por vida y la reinterpretación de lo que se entiende como aprender algo nuevo.



TECNOLOGÍA

Las comunidades virtuales son buenos lugares para conectar con otra gente. Podemos hacer amigos (como sucede en Facebook), crear grupos (como Google) o tener seguidores (como Twitter), incluso las herramientas no tan orientadas a la comunidad pueden crear conexiones entre la gente; nos podemos suscribir (como en Youtube y en ciertos blogs) o establecer relaciones entre escritores (como Wikipedia). En cualquier comunidad virtual, el sentido de identidad es importante, solemos tener un perfil (o muro) e incluso un avatar que nos representa.

No importa cómo los llamemos (amigos, grupos, suscriptores, seguidores...) las conexiones entre las personas nos permiten saber qué ideas tiene la gente y qué quieren decirle al resto del mundo. Hay comunidades que crean conexiones muy fuertes entre sus miembros (como pequeños grupos de Facebook donde la comunicación es bidireccional) o conexiones más débiles (como Twitter, donde la comunicación es principalmente de una dirección). Aprende a diferenciar las características de cada una, así podrás sacarles provecho:

- Comunidades conectadas: sólo existe una conexión entre los miembros, pero no comparten un espacio virtual común. Como ejemplo tenemos Twitter, Youtube, Pinterest o los blogs. Generalmente, (a menos que el propietario diga que su perfil es privado) podemos ver toda la información publicada. No hay forma de participar e interaccionar con otras personas, tu única opción es proporcionar una pequeña retroalimentación (en forma de "me gusta") o comentarios a la persona que tiene la autoridad. Estas son las comunidades más fáciles de acceder, ya que normalmente no se requiere de una invitación.
- Comunidades de espacio compartido: En ellas hay un fuerte componente de inclusión. Ejemplos de estas son los grupos de Facebook, foros o listas de correo electrónico. Algunas veces están moderadas, lo que significa que no siempre podemos acceder de forma gratuita, puede suceder (pero no necesariamente) que sean privadas. En estas comunidades los miembros pueden empezar a crear fuertes lazos entre ellos. Esta es la comunidad tradicional que puede crearse en un curso.
- Una mezcla de los dos tipos: por ejemplo Google+, Blogs en los que tienes permiso para comentar, o autores en Wikipedia.

Comunidad virtual



Técnicamente, una comunidad virtual es una red social de individuos que interactúan para buscar intereses u objetivos comunes, esta red es mediada por servicios online. Los miembros de una red, seguirían reglas técnicas que definen su inclusión y cómo participan. Por otra parte, cómo se organiza la comunidad, y los ámbitos que cubre se decide por la comunidad en sí misma.

Buena práctica: SenriorenNetz Erlangen: Este proyecto no solo nos enseña cómo usar las conexiones u otras herramientas de las TIC, sino que son redes reales en sí mismas. Son un grupo de voluntarios adultos quienes ofrecen ayuda sobre las TIC y cursos para otros adultos. Esto funciona muy bien, desde 1997, ya han sido entrenados más de 5000 participantes en diversos cursos. Lee más sobre este proyecto aquí: LINK



COMPARTIR UN ESPACIO

Por motivos de aprendizaje, las redes pueden ser creadas en un ambiente potencialmente controlado, como en un grupo colaborativo pero sin un producto o resultado definido a conseguir, sólo con un objetivo en común entre todos los miembros.

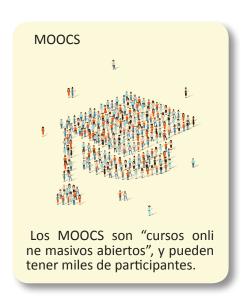
- Crea un foro para tus alumnos en tu curso. Deja que compartan lo que piensan, descubren o lo que les gusta. También pueden ayudarse los unos a los otros en alguna dificultad que encuentren a lo largo del curso. Esto sería una red muy simple. Desafortunadamente, finalizaría cuando termine el curso.
- Mantén una red viva enviando recordatorios o noticias, algo así como "Mira todos los mensajes populares", "Ven y lee lo que te has perdido" enviando un resumen. Aquí la mejor idea sería crear una lista de correo electrónico que facilite enviar noticias y recordatorios a todos los miembros.
- Antes de que las redes puedan autoabastecerse, requieren de mucho acompañamiento. Ten en cuenta las sugerencias de las unidades anteriores, usando la motivación de todos los miembros como combustible y como lenguaje positivo.

Intenta esto:

El primer paso para promover la conexión entre tus estudiantes sería crear una comunidad en tu curso. Los alumnos serán capaces de compartir sus descubrimientos y pensamientos. La forma más fácil para lograrlo es con un foro privado. Pero ten cuidado, deberías intentar que todos los participantes tengan algo en común, puede ser un objetivo, interés, motivación, etc. debe haber algo que obtengan (una situación en la que todos salgan ganando), de lo contrario el foro terminará muriendo debido a la poca participación.

Algunas herramientas que puedes usar para compartir un espacio son Google Group (groups.google.com) para la comunicación, y wiki para el conocimiento (www.wikispaces.com). Para enviar mensajes y recordatorios a todos los miembros, Google Groups funciona muy bien, pero si prefieres un diseño más elaborado, también dispones de Mail Chimp (www.mailchimp.com).

Otro ejemplo del uso de las redes para el aprendizaje son los Cursos Online Masivos Abiertos, considerados como un entorno virtual de aprendizaje (VLE) que tienen muchas características de la red. Comparados con los VLE tradicionales, estos MOOCS pueden tener miles de personas registradas, y es el instructor quien proporciona los recursos principales y propone actividades, pero es imposible supervisar el trabajo de todos los estudiantes, así que las tareas ahora son responsabilidad de la red.





Los miembros de los grupos organizan los espacios (normalmente foros) y colaboran entre ellos. El aprendizaje se produce por la interacción de todos los participantes, aquí,las pedagogías conectivista y constructivismo se unen perfectamente. La mejor forma de saber cómo funciona un MOOCS es uniéndote a un curso, prueba a entrar en www.edx.org o cursera.org.

DESCUBRE EL MUNDO EXTERIOR

Las comunidades públicas (como los blogs, Twitter, Youtube) hacen posible que cualquier persona pueda seguir o suscribirse. Puedes descubrir cuáles son las tendencias principales (Tema de Tendencia/Trending Topic en Twitter), o puedes encontrar temas de tu interés (Hashtags en Twitter, o categorías en blogs, canales en Youtube, etc.). Cómo se clasifica la información en cada una de las plataformas es distinta, pero el concepto es el mismo y puedes sacar provecho de ello. Este es un trabajo de búsqueda que lleva su tiempo, pero una vez descubres algo que te gusta, terminarás adorándolo.

El hecho de encontrar a alguien que consideres interesante (para tu curso, para tu interés personal, tu carrera, etc.) es sólo el principio. Cuando esto pase, deberías intentar ver a quién sigue esa persona (o qué cosas le gustan/disgustan). Entonces, podrás encontrar más personas a las que seguir.

- Ve a Twitter, registrate y accede (www.twitter.com)
- Usando la herramienta de búsqueda de Twitter, prueba a encontrar las palabras (temas) de tu interés.
- Cuando encuentres a alguien que pueda parecerte interesante (lee sus mensajes) síguelo.
- Observa a qué personas sigue, si crees que estas pueden ser interesantes, síguelas también.
- Tómate tu tiempo (algunos días después) para ver qué cosas están apareciendo en Twitter (respecto a la gente que sigues).
- Mira periódicos, vídeos o páginas web que te gusten. Cuando encuentres algo que te parezca interesante compartir con el resto del mundo, haz clic en el icono de Twitter, así la gente sabrá qué cosas te gustan.
- Espera unos días.
- Mira tu cuenta de Twitter, quizás alguien nuevo haya comenzado a seguirte. ¿Quién es esa persona? ¿Ha compartido algo de tu interés?

La blogosfera



Fue denominada en 2002, tratando de significar "el mundo de los blogs" y es observada como contenedor de referencias entre posts y blogs. Como por ejemplo www.reddit. com o slashdot.org.

Finding



It can cost a little to find somebody, do not despair. Once you find somebody, you will be his/her biggest fan

Prueba esto





AFINANDO NUESTRO MUNDO

A medida que empezamos a encontrar gente a la que seguir y nuevas fuentes de información, nuestra red social se hace más amplia y más compleja de manejar. Podemos incluso tener más de una identidad, una relacionada a nuestra carrera profesional y otra para cualquier afición que tengamos. También puede ocurrir el caso de que algunas redes se centren únicamente en objetivos específicos (como www.linkedin.com que es para nuestro trabajo, o www.slideshare.net para compartir presentaciones), otras tratan de ser muy visuales, como www.pinterest.com.

Sorprendentemente, la calidad del contenido en las redes ya no es un problema. La comunidad suele excluir el contenido "malo o inadecuado" y promover el buen contenido y hacer que sobreviva. También, las personas que publican contenido que más adelante es reconocido, incrementan su reputación, lo que hace que te consideren como alguien fiable y de confianza. La comunidad también puede equivocarse con todas estas decisiones, pero todo parece que funciona bastante bien. El contenido y la gente pueden ser recompensadas de distintas formas, con estrellas, "me gusta", favoritos, retuits, votos en positivo y en negativo, etc. eso hace que aumente su nivel o su karma. No importa qué nombre utilicemos... la red en sí misma regula qué debería ser promocionado o qué debería permanecer casi "escondido". Siempre eres bienvenido a votar a la contribución de otras personas, pero ten cuidado, otra gente podría hacer lo mismo con tus mensajes, ¿estás preparado para esta responsabilidad?

Cuando ganas popularidad suficiente, te conviertes en una persona influyente (influencer en inglés). Esta es una forma de ejercitar tu poder sobre la red. En la sociedad de Internet, no necesitamos la aprobación de un canal de televisión o las compañías publicitarias para llegar a millones de personas, sólo necesitamos el respaldo de algunos miles de personas. Como ejemplos tenemos los vídeos virales o los mensajes que enviamos por Twitter.

Algunas recomendaciones:

- El lenguaje se vuelve muy importante, la forma en la que comunicamos nuestras ideas también influenciará cómo otras personas te siguen y te proporcionan retroalimentación.
- No sólo el lenguaje es importante, sino el medio o el mensaje que quieras transmitir. Ese mensaje permanecerá en Internet de por vida (o casi), no te arrepientas de publicar algo.
- Seguir a un montón de personas y ser miembro de demasiadas comunidades no es una buena idea a menos que puedes tratar con muchas fuentes de información. De lo contrario, terminarás quemando

Pinterest



"El catálogo de las ideas del mundo", tal y como lo llamaron. Trata de compartir ideas de una manera muy visual.

Video viral



Un vídeo (normalmente un vídeo gracioso) que se difunde por Internet. Algunas compañías sacan provecho de ellos con propósito publicitarios. Busca en Google "vídeos virales" para ver algunos.

Quema el canal



Puede pasar que recibamos demasiada información diaria hasta el punto en el que el canal deja de ser útil, ya que los buenos mensajes se mezclan con otros no tan buenos y nos sentimos agobiados; tendemos a dejar de leer la buena información.

5. CONEXIÓN

Tecnología



el canal. Puedes crear filtros en tu cuenta de tu correo electrónico (Gmail lo permite) para organizar tu bandeja de entrada.

 Cuida tu reputación dentro de la red, observa lo que otras personas ven de ti, del mismo modo que tu miras el perfil de otra persona cuando quieres saber algo de ellos.



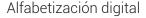
EXPERIENCIAS

LA EXPERIENCIA DE RONNIE SAUNDERS

Hola a todos, mi nombre es Ronnie Saunders. Estoy retirado de la universidad de Dublín desde 2008 y he sido el encargado del Aprendizaje Abierto y a Distancia durante muchos años. En el periodo de mi ejercicio introduje el primer curso online que estuvo disponible en Irlanda en aquellos tiempos.

Módulo de la genealogía

El curso tuvo una duración de 9 semanas y con sesiones de 2 horas. Generalmente, la estructura de la clase se basaba en presentar un discurso sobre un tema en particular o una fuente particular de datos y cómo la gente podía investigarlo en el contexto de su propia familia. La segunda parte de la sesión estuvo enfocada a hacer que las personas trabajaran directamente online. La mayoría de los estudiantes mostraron un interés en la asignatura y me di cuenta de que, incluso cuando el curso había finalizado, muchos de ellos seguian conectándose a la plataforma de aprendizaje para continuar con la investigación. Al principio del curso se esperaba que, debido a la utilización del entorno de aprendizaje en cuestión, los estudiantes



Un prerrequisito para cualquier persona inscrita en el curso era que tuviera un grado en alfabetización digital. Muchos de ellos lo tenían conocimientos básicos pero también problemas con el aprendizaje online que debían resolver por ellos mismos. Éstos incluyen la habilidad de aprender a hacer búsquedas y de pensar de manera lateral en cómo enfocar los problemas. Enseñar a la gente a evitar las adversidades de estas búsquedas - era muy gratificante y podias claramente ver como los estudiantes se daban cuenta de que podian buscar cosas de una manera que no fuese rígida- y basarlas en la propia familia de la gent. Creo que lo más importante de hacer un curso sobre genealogía es no hacerlo de manera abstracta.

Enseñar a la gente mayor

Enseñar a la gente mayor, siendo yo una persona mayor pienso que es muy importante que si alguien más joven enseña a los mayores no subestime su inteligencia, es decir, no subestimar la capacidad de una persona adulta de aprender.

Consejos para tutores





El primer consejo para tutores sería ser más pacientes porque a veces cuando estás en otro ambiente, incluso le pasa a la gente joven, que es más difícil acostumbrarse a ello. Otro consejo sería hacer cosas prácticas ya que es muy importante y mientras se llevaba a cabo el curso intentamos no lidiar con abstracciones siempre y cuando tuvieran algo concreto que hacer. Si hay un resultado final, es muy satisfactorio ver a alguien que ha estado trabajando a fuero durante una semanas hacer descubrimientos de su familia sobre cosas que n conocía. Descubrir estas cosas es una buena recompensa para ellos, ver como la gente alcanza sus metas desde donde empezaron no es una abstracción.

LA EXPERIENCIA DE SIEGFRIED HAUS

Mi nombre es Siegfried Haus, soy un técnico y consultor de software jubilado. Trabajé durante muchos años en IBM y enseñé a otros empleados como trabajar con distintos softwares. Ahora que mi principal actividad es cuidar a mi esposa la cual sufre Alzheimer, soy muy activo en la Diakonie Fürth (una organización de asistencia social de la iglesia protestante) y ayuda a otras personas que también sufren está enfermedad en la familia. Esta organización del bienestar también ofrece cursos, como los cursos sobre las TIC. Me preguntaron si podía ayudarles con este curso, y más tarde me convertí en un tutor del proyecto "LearnHaus".

Trabajé como tutor del proyecto "LearnHaus". El proyecto ofrece cursos online para adultos (nivel principiante y avanzado) y hay dos modalidades: totalmente online o mixto. Este curso fué un curso online. Sin embargo, cuando había problemas los participantes podían llamarme y a veces incluso les visitaba en sus casas para resolver los problemas planteados en las TIC, ya que eran todos de la misma ciudad. La duración de un curso era de dos meses y se explicaba una unidad por semana. Antes de que el curso empezara, me formé como tutor online (también dentro del proyecto LernHaus).

Desde el principio, todo el mundo del curso actuaba de manera muy informal. Nos llamábamos por nuestros nombres y éramos francos con todo. Para el tutor más joven, que ayudaba de manera online, fué más difícil de llevar ya que estaba acostumbrado a una manera más formal de dirigirse a los adultos. Sin embargo, para nosotros está fué una de las mayores ventajas. Todo el mundo se sentía en casa sin estarlo.

En general, estaba muy interesado en adquirir conocimientos. Soy una persona autodidacta; todavía hoy en día aprendo cosas sobre la tecnología y durante la clase. También me gusta enseñar cosas y compartir mis conocimientos con mis participantes, comunicarme con la gente en general y conocer a gente nueva. La gente que participa en el curso de las TIC tiene la misma edad y realmente me gusta el aspecto personal y social tanto como cuando alguien finalmente supera sus miedo a la tecnología y yo soy capaz de ayudarles desde un nivel más informal.



- Reflexiona sobre el tono o lenguaje que utilizas cuando tratas con los adultos. Desde mi punto de vista, el tono informal es mejor pero eres tú quien debe encontrar su propio estilo.
- · Si hay una formación para tutores disponible, apúntate.
- Deja que todo sea simple e informal.
- Debes estar en el mismo nivel que tus estudiantes. Sé un preparador más que un profesor.
- Acepta que como tutor no tienes porque saberlo todo.

EL PROYECTO DE SENIORENNETZ

SeniorenNetz Erlangen más que un proyecto es una comunidad activa de ciudadanos mayores, quienes ofrecen cursos gratis o muy baratos además de información sobre ordenadores, internet y otros aparatos y nuevos medios en general. Los cursos, talleres y presentaciones están dirigidos por mayores, que se comprometen de manera voluntaria con esta comunidad. Pues, los mayores pueden aprender de otros mayores.



La organización de apoyo es la Bavarian Red Cross. Se creó en 1997 y solo existe en Alemania.

Ofrece varios cursos cada año, son presenciales y se imparten en su propia aula de formación con una máximo de 8 personas por curso. Los participantes tienen disponible un ordenador para cada uno de ellos. Normalmente se concretan una o dos citas y la información se limita al curso. Si hay más cuestiones o problemas, los voluntarios pueden ayudarte.

Desde 1997, más de 5000 participantes fueron formados en distintos cursos sobre las TIC. Se ofrecieron más de 100 eventos distintos (talleres, cursos) por año.

El concepto de que los mayores aprendan de otros mayores presenta muchas ventajas así como que los tutores estén formados o tengan mucha experiencia.

http://www.seniorennetz-erlangen.de

6. CREACIÓN



Después de que un grupo de aprendizaje alcance su estado de madurez, es decir cuando sus miembros tengan la suficiente experiencia y confianza, es tiempo de dar paso a la creatividad y concepción de nuevas ideas, productos e innovaciones. La creación es un poder que puede ejercerse o bien con el equipo o de manera invidual y representa la manera natural de trascender.

En esta unidad aprenderás a:

- Guiar a las personas a través de su propia manera de pensar en la vida.
- Decidir cómo guiar a la gente hacia la mejor versión de ellos mismos.
- Ayudar a la gente a crear con la tecnología y expandir su mejor él/ella.
- Saber cómo guiar a los estudiantes de manera que logren conocer la mejor manera de aprender cosas nuevas.

Las siguientes serán las competencias claves a desarrollar:

- Creatividad
- Orientación hacia los resultados.
- Conciencia de nuestro rol.

Conocimientos que lo facilitarán:

- Las herramientas y servicios de las TIC pueden usarse para crear.
- La capacidad de la red de influenciar a los otros y de empoderarnos.
- El impacto y los beneficios en nosotros mismos y la sociedad gracias a una participación activa.

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo principal de trascender nos convertimos en creadores, difundimos lo que sabemos y creamos una identidad ante los otros. Las actividades involucradas en este proceso (diseño, recogida de información, producción, diseminación y retroalimentación) enriquecen el mismo proceso de aprendizaje desde una manera más práctica y orientada hacia la meta. También queremos beneficiarnos de los procesos emocionales y experienciales involucrados durante la creación y percibir cual es el alcance del impacto que tenemos.

Internet ha hecho posible que mediante la tecnología nos podamos convertir en comunicadores globales y de manera inmediata, a un muy bajo coste. El dinero ya no es una excusa, podemos difundir nuestros conocimientos e ideas en todo el mundo, de esta manera, nos podemos convertir en influenciadores y promover el cambio.

La creación empieza teniendo como base el conocimiento, el aprender una disciplina, y el dominar la manera de reflexionar. Aprendes a ser creativo cuando experimentas, exploras, cuestionas las suposiciones, utilizas la imaginación y sintetizas la información. No obstante, preferimos no centrarnos en estos aspectos (que fueron introducidos en la unidad de pensamiento complejo) sino en la creación, que es la concepción que tenemos cuando nos referimos a la capacidad y el deseo de crear contenido nuevo y comunicarlo más tarde, también relacionado con con la creatividad. Sin embargo, aquí nos centraremos en el factor de la comunicación en todas sus versiones; la red nos ha convertido en creadores de diversos medios como textos, videos, fotos, etc. en este mundo instantáneo y global. Podemos hacer esto porque nos gustaría escribir acerca de algún tema (como un afición), queremos aumentar el valor de nuestro yo virtual (reputación, imagen) o queremos promover un cambio (el poder de influenciar a los otros).

Cada una de las motivaciones tiene distintas cargas de creatividad, papel de la conciencia y componentes de orientación. En un contexto educacional podemos beneficiarnos de estas habilidades, pero nuestra intención es que las mezclemos con las ideas, pasión y deseo de empezar un plan y alcanzar nuestros objetivos. Necesitamos saber cómo comunicar, cómo entender a nuestro público, definir nuestra meta, que es lo que queremos alcanzar y aprender a tratar con las ideas y las respuestas de la otra gente.

Hay muchas maneras de ser creativo. En lo que respecta a los entornos educativos, podemos decir que la mejor manera de aprender, involucrarse y transmitir es enseñando. Tendrás que organizar tus ideas si quieres comunicar algo y así entonces, podrás percibir el efecto de lo que has hecho.



Nos referimos a la concepción como la capacidad y el deseo de las personas para crear contenido nuevo y comunicar este contenido a los otros con un fin. ¿Cuál es tu propósito?

La mejor manera de aprender es enseñar



El test definitivo para saber si has entendido un concepto es que seas capaz de expresarlo con tus propias palabras. Si en vez de enseñar prefieres compartir tus pensamientos, hay un montón de herramientas y plataformas que te ayudarán a crear y comunicar, aún así necesitas una razón o propósito; ¿cuál es el tuyo?

La razón más primitiva por la cual una persona empieza a escribir un blog, crear un canal de videos, un podcast o nuevo contenido es, principalmente, la de llamar la atención. No hay ninguna razón para escribir algo si nadie lo va a leer; sin embargo siempre hay alguien que recibe la información, incluso aún si lo escribimos para nosotros mismos. También hay un objetivo, que puede ser:

- Una afición o placer, mostrar lo que el creador conoce y cuán orgulloso está de ello
- Mejorar la reputación o imagen de uno mismo. En otras palabras, su identidad, y esto tiene un sentido de propiedad.
- Causar un cambio. Influenciar a los otros, esto es un modo de poder.
- Una tarea, deberes, por parte del profesor o en el trabajo.

Un creador muestra al resto de la gente sus conocimientos, extrae nuevos conceptos, ideas y nuevos puntos de vista sobre la realidad y el conocimiento ya existente; un creador expresa lo que siente. Se comunica con el mundo, pero lo más interesante de todo es lo que ocurre cuando esta comunicación se convierte en bidireccional, entonces se crean comunidades. A éstos se les conoce como seguidores.

Los profesores o formadores pueden transmitir pasión acerca de un tema, no se trata de tener conocimientos sino de tener habilidades sociales y motivacionales. ¿Cómo podemos ayudar a que esto pase? En las próximas secciones lo descubriremos. Mientras tanto, queremos introducir algunos aspectos interesantes necesarios para tratar la concepción relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación, las herramientas y servicios disponibles, sus fines, contexto y otros aspectos.



En un escenario, la creatividad se da cuando mezclamos la pasión con el compromiso. La comunicación adquiere más importancia cuando tenemos que transmitir lo que hemos creado. ¿Se puede enseñar la creatividad? No exactamente, pero podemos favorecer su aprendizaje.

APRENDER MEDIANTE LA ACCIÓN DE COMPARTIR

Para poder comunicar algo, primero se necesita entender de qué va el tema. Incluso cuando solo quieres hacer una pregunta, ya necesitas saber algo de antemano. Además, la comunicación no solamente tiene en cuenta el contenido sino que también importa la finalidad y el objetivo; por lo tanto, cuando un formador les pide a los alumnos que escriban sobre un tema en concreto, implica que los alumnos conozcan el contexto y el medio. Escribir un documento sobre un hecho histórico que estará publicado en el blog del colegio y por lo tanto, abierto al público no es lo mismo que escribirlo para nuestros compañeros de clase los cuales ya tienen una base de conocimiento sobre ello. De la misma manera que no es lo mismo escribir un texto que hacer un video. Durante este proceso es necesario que no solo pensemos en lo que queremos comunicar sino extraer los aspectos del tema que son más prácticos para alcanzar el fin y el objetivo. Deberíamos

ICT

No olvides que cuando hablamos de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aquí el término "Comunicaciones" se incluye porque juega un papel importante, y nos beneficiaremos de ello.

también enfatizar aquellos aspectos de las ideas que queremos compartir para llegar mejor al público. Debemos pensar a quién va dirigida la información, qué queremos que entiendan y qué impacto queremos causar.

La comunicación tiene un componente muy emocional para los alumnos adultos y mayores, por lo tanto, el tema a tratar debería estar relacionado con su área de interés, beneficiándose así de su experiencia anterior y relacionándolo con sus objetivos vitales. Si relacionamos el contenido del curso con su motivación interior incrementaremos la experiencia de aprendizaje aunque falte un componente importante: la tecnología.

En todo este tiempo atrás, nunca había sido tan fácil y económico compartir y comunicar información. Hoy en día, sin embargo, si alguien quiere decir algo al mundo entero, puede hacerlo a través de un blog y publicar un texto en tan solo unos minutos. La tecnología además, nos permite recibir respuestas, es decir, los lectores pueden poner comentarios al contenido que ha sido previamente publicado, lo que hace que la comunicación se convierta en bidireccional:

Permitiendo que la comunicación tenga una vía de retorno (las respuestas), causamos un gran impacto emocional en la persona que han publicado el contenido principal.

Si hacemos posible que la gente comente o proporcione más información, incrementamos el valor de lo que se ha publicado. Estos comentarios pueden ser desde correcciones a sugerencias, nuevos datos o puntos de vista, etc. Gracias a éstos, la persona que publica el contenido puede seguir aprendiendo y descubriendo nueva información pero de esta manera, también, aumenta la calidad de la información.

La tecnología ofrece buenas oportunidades para comunicarnos de distintas maneras, pero los formadores deberían potenciar la creatividad entre los alumnos. Ser original, auténtico y arriesgado es una buena manera de cambiar los resultados normales por los excelentes. Si no quieres alcanzar ningún resultado, la mejor manera es ser normal. Pero si lo que quieres es conseguir algo (ya sea bueno o malo), entonces deberías ir más allá de la zona de confort.

Cuando se publica contenido online la gente puede contestar y esto puede ser positivo si motiva al alumno a seguir escribiendo y indagando sobre el tema o negativo pero constructivo o tóxico. En este caso, deberemos ser capaces de superar este tipo de pensamientos, aún así también forman parte del proceso de aprendizaje.

Otro aspecto de las TIC es la capacidad de crear redes, tal y como hemos visto en la anterior unidad, y lo que puede pasar cuando empezamos a publicar acerca de algo que nos gusta. Cuando hacemos algo con pasión, le añadimos emociones y ponemos nuestra fuerza interior, entonces marcamos la diferencia respecto a lo que ya se puede encontrar en Internet. Empezaremos a tener seguidores y suscritos con los mismos intereses que nosotros, y habremos creado una comunidad virtual que nos permita descubrir cosas nuevas que nos gustan.

No alimentes a los trolls



Llamamos "trolls" en Internet, a aquellos que escriben un comentario o contestan con el único ánimo de empezar un debate sin sentido, no les alimentes intentándoles convencer de algo que no quieren ver, es inútil.

Puedes crecer una vez salgas de tu zona de confort. No esperes ser un experto para compartir tus hallazgos, nadie espera. Simplemente, estáte preparado para recibir respuestas y aceptalas.

Círculo virtuoso de la adopción, creatividad e inclusión.



El impacto de nuestras creaciones puede ser tu motor para seguir aprendiendo y creciendo.

Buena práctica:

Memowrimo: Esta experiencia en Irlanda muestra la combinación de las TIC y la memoria escrita: se creó un espacio online donde los participantes podian intercambiar sus trabajos.

- 学
- Relaciona el contenido de tu curso con los objetivos y la experiencia de los estudiantes adultos y mayores. Disfruta de la acción de crear.
- El mismo proceso de creación merece tu atención y podemos aprender un montón de ello (diseño, finalidad, contexto, objetivo).
- Diseña y planea también una estrategia de diseminación y beneficiate de las respuestas que obtienes de la comunidad.

Como resumen::

EL MEDIO ES EL NUEVO MENSAJE

Por supuesto, el contenido del mensaje ha sido y seguirá siendo el componente más importante cuando hablamos de comunicación. No obstante, hoy en día el medio está ganando cada vez más protagonismo y se ha convertido en una parte importante del mensaje.

Gracias a los avances de la tecnología, ahora es posible que no solamente compartamos imágenes, videos y audios sino que también lo hagamos con composiciones, álbums, lugares, etc. de manera muy simple y desde cualquier sitio (siempre y cuando llevemos un smartphone con nosotros). McLuhan dijo que el medio afecta a la sociedad en la que juega un papel importante tanto por ser el medio mediante el cual se entregan los contenidos como por las características de éste.

Escribir en redes virtuales o comunidades como podrían ser Facebook o Google+ demanda un gran sentido de la identidad. En este contexto no dejas que tu mensaje se divulgue por el mundo, incluso si lo haces público (no restringiendolo a tus seguidores o amigos) por lo general no es accesible para todo el mundo. Es más recomendable esta manera de compartir cuando aspiramos a recibir buenas respuestas de nuestros seguidores aunque debemos recalcar que estas comunidades suelen utilizarse para compartir nuestros intereses, lo que encontramos, lo que nos gusta o nos disgusta pero no para crear nuevo contenido. Se pueden crear grupos o espacios que no estén ligados a nuestra identidad, por lo tanto que no estén ligados a nuestra vida, y poderlos utilizar para hablar de un cierto tema y seguir recibiendo respuestas de otros miembros.

Por otra parte, se reduce la identidad en las plataformas colaborativas para escribir (como las wikis), el producto final pertenece a todos los autores de éste aunque es posible saber quien ha escrito cada parte. El contenido puede actualizarse y se mejora continuamente, pero también puede ocurrir lo contrario. Debido a que la responsabilidad del contenido está compartida, nadie puede sentir que es el encargado de dar la información por correcta.

Finalmente, también están las herramientas de publicación que ponen al autor en el primer papel (como los blogs, youtube, twitter, podcasts, "El medio es el mensaje"



Esta es una idea de Marshall McLuhan (1911-1980), el filósofo que inventó el término aldea mundial y que pudo predecir la web 30 años antes de que ésta fuera creada.

videocasts, etc.). Aquí el autor se dirige a un público general, el mundo, y escribe lo que quiere a veces dejando que los demás comenten y le proporcionen respuestas.

Los nuevos medios le dan alas a la creatividad, y no solamente nos referimos a los videos (como Youtube) sino también a las imágenes y textos cortos que se incluyen en las páginas web en un contexto (el propósito) y que se utilizan para compartir nuevas ideas. El mensaje que comunicas puede ser global o restringido a una cierta área, conocimiento o público. La fiabilidad, confianza y prestigio de lo que estás transmitiendo la da el medio que utilizas para hacerlo. También aporta un fuerte sentido cultural del que deberías ser consciente, tanto como creador como alumno.

EL PODER

Incluso las historias más simples o irrelevantes pueden tener un gran impacto en todo Internet, esto es lo que pasa con los videos que se vuelven virales. Éstos pueden haberse hecho a propósito por las compañías con la finalidad de crear campañas de marketing para difundir su marca por Internet de manera económica. Sin embargo, los videos más virales son aquellos que han sido creados por alguien anónimo (o al menos sin un fin) y que acaban siendo difundidos y siendo conocidos para todo el mundo. El cómo algo se convierte en viral es un fenómeno sociológico que trata de comparar a la gente conectada a Internet con su identidad de la vida real. Los youtubers o creadores de medios, utilizan su habilidades creativas para captar la atención de los demás.

Busca en Google algún youtuber famoso (trata de utilizar los términos correctos de búsqueda en google.com)

- · ¿Cuáles son los temas de los que hablan?
- ¿Cómo se comunican? ¿Cuáles son los recursos o lenguaje que utilizan?
- · ¿Cuántos seguidores (o visitas) tienen?

Todas las tecnologías disruptivas que han ido apareciendo, han alterado las balanzas tradicionales de poder, y Internet no es ninguna excepción. No porque es posible publicar algo de manera global y simultánea en Internet, sino porque tenemos el poder de influenciar a los otros y de promover el cambio al alcance de nuestras manos. Aunque los dos aspectos son cruciales, el más necesario es la capacidad de la red para compartir y divulgar (como ya dijimos en la anterior unidad).

Podemos utilizar Internet para defender nuestra posición frente a un tema o influenciar a los otros, esta sería una manera de ejercer nuestro derecho

Videos virales



Los videos virales son videos online que ganan una rápida popularidad entre la gente a través de internet. Se comparten en páginas web de entretenimiento, mensajes e-mail o mandando sugerencias a amigos.

Intenta hacer esta actividad:

de expresión como parte de una ciudadanía digital. Algunos ejemplos de ello son la Primavera Árabe u otros movimientos sociales, donde las redes sociales fueron consideradas tan poderosas como las armas o los tanques, e incluso algunos gobiernos intentaron censurarlas. Éstos son ejemplos del poder de la comunicación en Internet. Tus comentarios, mensajes e ideas en esta plataforma también pueden tener un gran impacto. Ésto va más allá de las paredes de la escuela, hasta hora, hacer un discurso a tus compañeros, colgar un póster en el pasillo de la escuela o imprimir un diario tenía un impacto muy reducido. Por lo tanto, para que el alumno piense más cuidadosamente sobre el contenido, la finalidad y el objetivo, debe ser consciente de este impacto.



Arab Spring refers to the democratic uprisings that arose independently and spread across the Arab world in 2011. The movement originated in Tunisia in December 2010 and quickly took hold of Egypt, Libya, Syria, Yemen, Bahrain, Saudi Arabia, and Jordan.

- ¿Sobre lo qué te gustaría escribir? ¿Qué te gusta y disfrutas?
- ¿Necesitas algo antes de escribir sobre ello? ¿Necesitas aprender algo?
- Primero busca (utiliza tu herramienta de búsqueda favorita, como Google) un tema sobre el que te gustaría escribir. Mira videos, blogs, sitios de organizaciones, etc. sites, etc.

Reflexiona sobre eso:



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

En esta unidad te proponemos que el alumno se convierta en el protagonista, el que en primer lugar crea, luego comunica y finalmente obtiene. Podremos obtener respeto, identidad y autoestima, no importa el objetivo siempre y cuando haya motivación. Un estudiante adulto o mayor debería poder llevar esto a cabo de manera tradicional ya que la comunicación es una de las habilidades básicas (una de las 7 competencias clave en educación como la Comisión Europea indica). Otras habilidades relacionadas con la interacción de la gente pero que se aprenden a lo largo de nuestra vida son la empatía, la cordialidad o el cómo enfrentar el rechazo. Lo que mezclamos aquí es el uso de la tecnología, no solamente porque es un nuevo medio el cual nos permite comunicar y comunicarnos, sino porque también enriquece el proceso.

La comunicación en la sociedad de la información tiene características nuevas, deberíamos volver a aprender cómo comunicar tal y como lo haciamos cuando estabamos en la escuela; los mensajes escritos y estáticos ya no pertenecen a estos tiempos. El uso de referencias (enlaces, autor, fuentes), adjuntos, dinamismo como las respuestas a hilos, conversaciones con mensajes interconectados, la importancia de lo inmediato, de los estilos, la necesidad de añadir información emocional de alguna manera, la percepción del creador y del receptor, el impacto en masa y la pérdida de control cuando los mensajes son remitidos, la seguridad, privacidad, categorización de la información, taxonomía y una lista mucho más larga, hacen que tengamos que hablar sobre la comunicación mediada por los ordenadores como una nueva habilidad que hay que aprender, y la cual introduciremos en la siguiente sección.

Las tecnologías disponibles (cámaras en móviles, cámaras de deporte, video procesado, recursos, etc.) y las distintas maneras de comunicar (podcasts, blogosfera, canales de video, foros, etc.) disponibles y que fomentan nuestra creatividad. Es importante remarcar que tenemos a nuestro alcance nuevos ecosistemas que actúan como comunidades formadas por los miembros, es fácil interactuar los unos con los otros y construir juntos, crear un nuevo tipo de conocimiento (la inteligencia colectiva). La creatividad ahora tiene el fertilizante perfecto para crecer junto con nosotros.

El alumno tendrá que dirigir sus objetivos racionales junto con la fuerza emocional interior y organizar los recursos (tiempo y materiales) de una actividad a largo plazo. Cuando nos comunicamos y recibimos respuestas, las cuales pueden ser positivas o negativas, debemos seguir trabajando, ser constantes y perseverantes. Esto, hará que aumente la capacidad por la adaptación y mejorar el papel de la persona frente al resto de la gente, esperando aumentar la confianza y seguridad en uno mismo.

La comunicación

La habilidad de transmitir la información de unos a otros de manera eficaz y eficiente.

Creatividad

El uso de la imaginación o de las ideas originales para crear algo; la inventiva. La habilidad de percibir el mundo de distintas maneras, para encontrar patrones escondidos, hacer conexiones entre fenómenos que aparentemente no están relacionados y generar soluciones.

Consciencia del rol

La habilidad de ver tu papel en el mundo, o en un entorno dado; tu habilidad para entender la expectación puesta en una situación y de ver claramente cómo se cumplen las expectativas.

Orientación hacia resultados

La habilidad de identificar acciones es necesaria para completar una tarea y obtener resultados; la habilidad de cuadrar horarios, plazos, cuotas y objetivos de rendimiento.

Enfrentar el rechazo

La habilidad de gestionar el rechazo a nivel personal, basado únicamente en tu autoestima; la habilidad de verte como un ser de valor más de tu papel o posición en la vida.



TAREA DE REFLEXIÓN

Tal y como hemos visto en esta unidad, las personas necesitan aprender a reflexionar sobre sus necesidades educativas interiores mientras lideran las relaciones con los demás.

Nuestro papel como formadores, es el de dirigir a las personas de manera que todos sea libres y se sientan responsables de reflexionar sobre sus propias necesidades emocionales y educativas. Para alcanzar este objetivo, debemos adquirir ciertas habilidades que ayudarán a que las personas lo haga de manera correcta, mientras conservan la riqueza de las relaciones con los otros.

Ahora practicaremos las principales claves que nos ayudarán a alcanzar este nivel de autorreflexión. Una vez más, te proponemos que hagas este ejercicio por ti mismo para así, más tarde, poder introducirlo dentro de tus grupos educativos.

En primer lugar, escribe en una hoja de papel los ocho aspectos clave que fueron seleccionados por el grupo. Una vez lo hayas hecho, revisa cada uno de los aspectos y ponles una nota del 0 al 10 de acuerdo al grado de satisfacción que sientas en la manera en la que los estás gestionando. Una vez hecho esto, escribe lo que crees que deberías aprender para alcanzar el nivel máximo de satisfacción de tus metas personales.

Ahora piensa en todas las acciones que puedes realizar para alcanzar tus objetivos. Es muy importante que no te sientas condicionado por los juicios o por experiencias anteriores, tan solo haz una lista de la ideas que te podrían ayudar a alcanzar tus metas soñadas. En esta lista puedes incluir las necesidades, recursos, habilidades y competencias que necesitas; éstas son los intereses generales basados en nuestras capacidades y expectativas.

Este es el primer paso para crear conexiones entre los alumnos, y donde se pueden ayudar los unos a los otros. Consiste en dar a los alumnos la oportunidad de compartir las ideas con el fin de encontrar objetivos comunes a la vez que se facilita que durante el proceso se creen conexiones entre los alumnos.

Para decidir cuales son las acciones que deberías llevar a cabo, puedes dibujar una tabla, o lo que conocemos como Mapa de Impacto. Escribe dentro de cada actividad lo que te gustaría mejorar sobre los temas o aspectos que estás aprendiendo.

Como formador (y como lector de este manual) puedes reflexionar sobre esto. En tu clase, puedes hacer que tus alumnos piensen acerca de su situación, los sentimientos y las necesidades.

Mapa de impacto

EASY	DIFFICULT
WITH	WITH
HIGH	HIGH
IMPACT	IMPACT
EASY	DIFFICULT
WITH	WITH
LOW	LOW
IMPACT	IMPACT

Dibuja una matriz con cuatro combinaciones distintas con las palabras: fácil y difícil, y con un gran impacto o poco impacto. Ahora, clasifica las actividades en la matriz.



NUEVO APRENDIZAJE

Hasta ahora hemos visto cómo la percepción de la motivación personal y las habilidades acaban influenciando nuestros resultados en cualquier proceso de aprendizaje. Además, a través de las diferentes unidades, hemos presentado distintas herramientas las cuales, precisamente, facilitan el desarrollo personal de las personas que se enfrentan al desafío de aprender algo nuevo.

Factores tales como la percepción de las cosas, el liderazgo personal, el factor de crear un grupo, así como la manera de marcar los objetivos, nos permiten definir nuevos mecanismos gracias a los cuales podemos activar los espacios educativos cargados de motivación personal y rendimiento.

Pero ¿cuál es la verdadera clave para conseguir esto? En esta unidad, exploraremos la pregunta final la cual nos ayudará a desempeñar todo lo que hemos visto hasta ahora pero en la realidad.

Aprender a comunicar requiere mucha paciencia y entusiasmo, pero no te preocupes. A lo largo de esta unidad, describiremos las herramientas básicas y las premisas las cuales proporcionarán los recursos de peso que facilitarán un diálogo altamente creativo al mismo tiempo que afrontamos el desafío de aprender en grupo.

HACIA UNA NUEVA REALIDAD DE LAS COSAS

Alguien que acepta el desafío de incorporar nuevas habilidades, ya sean personales o técnicas, tiene que asumir el siguiente hecho: tener la conciencia que hay competencias que han de ser cubiertas en comparación con las habilidades y conocimientos que la gente quiere adquirir.

El trabajo educativo necesita estimular por una parte la motivación y el deseo por alcanzar la meta pero es mucho más importante transformar cualquier estado de ansiedad o frustración en energía la cual gestiona mucho mejor las personas que participan en distintos espacios educativos.

También es importante respetar los procesos cognitivos de cada una de las personas que forman el grupo de aprendizaje y a las cuales acompañamos. Muchos estudios se han basado en la investigación de las distintas fases de pensamiento de los humanos.

¿Cuáles son estas etapas? Vamos a conocerlas.



En una fase inicial de creatividad es posible sentir cierta frustración, dudas o simplemente barreras que nosotros mismos nos hemos puesto.



FASE DE LOS HECHOS OBJETIVOS

En esta etapa es esencial que dejemos que cada persona entre en contacto con el estado natural de su situación personal, en lo que respecta a todo el conocimiento que quieran incorporar durante el proceso de aprendizaje.

El ser conscientes del estado natural de cualquier desafío educativo nos permite definir cuáles son los estados por los que deberíamos empezar y al mismo tiempo los desafíos que queremos señalar.

FASE DE LOS SENTIMIENTOS

Cuando las personas entran en contacto con la realidad a la vez está entrando en contacto con el propio mundo interior. Nuestra manera de pensar y abordar la realidad, es lo que define los estados emocionales que influencian el verdadero estado de nuestro aprendizaje.

Cuando las personas se enfrentan a nuevas situaciones, hace juicios sobre los posibles resultados que puede conseguir, es en este punto donde marcamos las distintas posibilidades de realización debido al carácter preventivo de la gente. Algunos atraen el éxito mientras se desarrolla el desafío. Otros, por otra parte, alimentan los miedos y los obstáculos.

Precisamente cuando la gente se para a escuchar todo lo que le pasa, es cuando podemos tomar ventaja de las serie de recursos emocionales, los cuales pueden facilitar la exploración de nuestras necesidades reales para alcanzar lo que queremos con éxito.

FASE DE NECESIDADES REALES

No hay nada más simple en la vida de una persona que el analizar una situación de manera objetiva. Sin embargo, detrás de cualquier análisis racional de los hechos, siempre aparece la carga emocional que lo provoca.

Escuchar a tus emociones, facilitará el contacto con tu realidad personal. Por lo tanto, cuando las personas entran en contacto con sus verdaderos sentimientos, descubren las nuevas necesidades que tienen que atender si quieren superar los desafíos más significativos del día a día.



FASE DE LAS ALTERNATIVAS

Hasta ahora, hemos visto que la gente aborda los desafíos diarios entrando en contacto conlas situaciones personales que se nos presentan. Además, en estas situaciones acabamos generando mucho contenido emocional.

Nuestra manera de pensar y juzgar lo que se nos presenta, es lo que influencia nuestro estado afectivo. Por lo tanto, es esencial que escuchemos nuestros estados emocionales internos y los pensamientos que lo sustentan.

Cuando la gente presta atención a sus emociones internas, están creando grandes oportunidades de detectar cuales son sus necesidades y como podrán alcanzarlas. En otras palabras, aprendemos a distinguir lo que de verdad queremos y porque es importante para nosotros.

Una vez hemos alcanzado este punto, ya podemos explorar nuestras necesidades personales de manera natural. Entonces, empezamos a dibujar distintos escenarios y alternativas para alcanzar lo que queremos de manera más eficiente.

Como podemos comprobar, aquella gente que haya respetado este orden de reflexión, empezará a sentir la necesidad de aportar posibles soluciones para crear la realidad que desea.

FASE DE ACCIÓN

Cada uno de los procesos de reflexión personal tiene un paso fundamental; nos referimos a la acción. Nada de lo que queremos o nos ocurre, se podría afrontar de manera creativa y de distintas maneras si no fuera por el gran desafío personal de trasladar todo lo que observamos, pensamos y sentimos, algo que es muy gestionable y nos dirige a la solución parcial o definitiva de lo que queremos.



Las alternativas no son solamente en la elección del contenido y objetivo de lo que se quiere crear, sino también el medio sobre el que se sustentará y de cómo permitiré la participación de los demás.



LA TECNOLOGÍA

En los 90, la mayoría de las organizaciones e instituciones eran las que publicaban contenido en Internet, era difícil y caro y requería conocimientos técnicos. Además aún no existía una cultura de compartir. En los 2000 ocurrió un cambio, apareció la explosión de la burbuja punto.com (que ya has visto en la unidad 1 'Conciencia'), la web 2.0. Después de esto, la gente empezó a unirse a la red, de hecho, en 2006 la revista Time nombró a la gente "tú" como la persona del año, la más influyente.

En la era de la web 2.0. (después de la burbuja punto.com), aparecieron nuevas herramientas y servicios, más colaborativos, fáciles y simples de usar (comparados con los anteriores). Un excelente ejemplo de este fenómeno son los blogs y el ecosistema de los blogs los cuales forman la blogosfera.

Un blog es un tipo de página web con unas características generales que lo hacen muy distinguible:

- 1. Tiene un sentido individual: la persona explica lo que quiere. Es importante conocer esta característica desde los dos puntos de vista, la del creador, porque su manera de escribir proporciona un buen sello de identidad. Por otra parte, desde la perspectiva del lector, es importante, porque la persona que lo lee debería ser consciente que la información es completamente subjetiva, de manera informal. Por supuesto el contenido puede ser falso o ficticio.
- 2. Ésta organizado en orden cronológico, como si fuera un diario. Las noticias más recientes se encuentran arriba, se llaman las "entradas" o "posts" del blog. Cada entrada contiene una fecha y también debe incluir etiquetas. Las etiquetas ayudan a categorizar la información, y por lo tanto hacen que sea más fácil encontrarla.
- 3. Un blog debe incluir una sección para la participación y para reunir respuestas. Está claro que el autor del blog es quien ha escrito el texto principal (el post) y nadie puede modificarlo, pero los visitantes, deben tener la posibilidad de escribir cualquier cosa que deseen que esté relacionada con el post.

La tres anteriores características de los blogs, ofrecen las grandes potencialidades de estas plataformas de comunicación.

 Todo el mundo puede tener un blog. En la cultura de la blogosfera no importa cual sea el tema que escojas siempre y cuando te guste escribir y compartir tus pensamientos con el mundo. Puedes escribir sobre cualquier cosa que te apetezca (aficiones, noticias, ficción, etc.) y si a la La persona del año 2006



Tu eres la persona del año por "tomar las riendas de los medios globales, fundar y enmarcar la nueva democracia digital, trabajar por nada y ganar a los profesionales en su propio terreno", tu controlas la era de la información. Bienvenido a tu mundo.



Wordpress o Blogger son dos plataformas muy comunes para publicar blogs y además no tienes que pagar por ellas. otra gente le gusta, te seguirán. Por lo tanto, hay dos papeles distintos: el escritor y el seguidor. Como ejemplo, imagina que te gusta cocinar y que te gusta compartir las recetas con tus amigos, pues en un blog podrías compartirlas con el resto del mundo.

- 2. Es cronológico, la gente que te sigue puede visitar el blog frequentemente. Un buen blog es aquél que se actualiza varias veces por mes. El seguidor entonces, visita el blog para ver qué ha pasado, si hay nuevo contenido. Si a un seguidor le gusta mucho el tema del blog, empiezan a aparecer nuevas relaciones. En nuestro ejemplo, si a alguien le gusta cocinar, es muy posible que se haga fan de tu blog.
- 3. La gente puede proporcionar más información a cualquier post, por lo tanto es habitual que los comentarios sean tan útiles como los posts principales. Por ejemplo, si en el post se explica una receta nueva, es posible que la gente haya probado nuevos ingredientes y comenten que tal les ha quedado.

Debido a las anteriores características, los blogs se han convertido en una herramienta muy fácil de usar y donde todo el mundo se puede expresar, comunicar y aprender a través de Internet

Podemos escapar de las maneras más tradicionales de publicar, simplemente usando grandes cantidades de texto o imágenes (como en pinterest.com) que nos sirven para construir un escaparate para vendernos a nosotros mismos.

- Existen lugares como Pinterest que permiten publicar imágenes. Por lo tanto, puedes divulgar información de manera fácil, ya que hay muchas páginas que ofrecen imágenes sin derechos de autor o imágenes para el dominio público. Por ejemplo puedes hablar sobre un político, película, libro, lugar, etc. y escoger una imagen, después poner tu texto aunque a la gente le gusta más que publiques tus propias imágenes (del sitio donde has estado, lo que has visto, etc.).
- Normalmente usamos más los vídeos (www.youtube.com) para ver algo, gracias a los móviles hoy en día te puedes grabar a ti mismo explicando algo y rápidamente subirlo a Youtube. Intenta ser creativo y habla sobre algo que te guste, que te haya sorprendido o hayas descubierto. Comparte tu pasión acerca de un tema y verás como la gente empieza a seguirte. Para este fin, deberías crear un canal.
- El texto es una de los principales modos de comunicación, puede ser largo (como hemos mencionado antes, en el caso de los blogs) o corto (como twitter). Difunde tu conocimiento por todo el mundo usando los medios con los que te sientas más cómodo y que se acoplen mejor a tu propósito. Por ejemplo, LinkedIn.com es una red social para profesionales, mientras que facebook.com es para amigos y familiares.

Ejemplo de buena práctica: WBTT para H&S: Este proyecto funcionaba con videocasts en el área de la sanidad y la seguridad. Para conocer los requisitos especiales de los distintos grupos (gente con distinto contexto cultural e idioma, gente con discapacidad auditiva), se crearon videos cortos, ya que el impacto visual puede ser más fuerte que los distintos grupos destinatarios.



La historia de un formador en este proyecto: Ramona Ciuca (RO) explica aquí porque los videos son una buena herramienta para este tipo de proyecto.



AUMENTA EL IMPACTO

Aunque es agradable publicar algo con el único propósito de difundir lo que piensas, este solo ese primer paso. Empecemos a marcar la diferencia, aumentar nuestro impacto y influenciar a los demás.

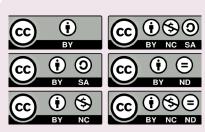
- Una vez empieces a crear contenido, si éste es interesante verás como empieza a aumentar el número de tus seguidores, suscritos o simplemente la gente que está vinculada a tu cuenta. Esto pasa en Youtube, por ejemplo, te creas un canal para tus videos y a la gente puede que no solamente le gusten tus videos sino que también se una a tu comunidad.
- Cuida a tus seguidores, muestrales que sus sugerencias y comentarios te importan.
- Después de que publiques algo, la gente te podrá encontrar en Google, pero aún así debes mantener una actitud activa; usa las redes sociales y otras comunidades para hacer saber a la gente lo que has hecho. Es importante que use varios canales distintos. Por ejemplo si publicas algo en un blog, puedes utilizar tu twitter y facebook para difundirlo en más canales.
- Finalmente, si creas cosas que a la gente le pueda interesar, podrás ganar dinero poniendo anuncios. Google Adwords te puede ayudar, y darte dinero por cada persona que pincha en el anuncio. Esto funciona en videos de youtube y en las principales plataformas de blog.

Quiere a tus seguidores. La red social es un lugar en el que la gente reclama tu atención de manera continuada.

LICENCIA

La licencia tradicional a la que estamos acostumbrados en las películas y los libros es la de Copyright. Significa que no podemos copiar ni distribuir la licencia sin tener los derechos de explotación (normalmente del editor). Este era el modelo de distribución donde se requería una gran inversión para publicar un libro o proyectar una película en todos los cines del país. Las licencias de Copyright se crearon para proteger la inversión y asegurar los ingresos.

En Internet, ya no es necesario que haya un editor. Un escritor, un pequeño grupo de rock o un club de cine amateur pueden poner un libro, canción o película en Internet por muy pocos costes. Si publicas algo en Internet con licencia copyright, sería como ponerle puertas al campo. Las licencias de Copyright no están hechas para Internet, se crearon para el mundo físico de los libros, CDs o DVDs.



Examples of Creative Commons license.

BY = Attribution; you should recognise the author

NC = Non Commercial; not allowed to make profit

ND = Not Derivate; not allowed to make changes

SA = Share Alike, allowed to make changes, but you should make public with CC Internet se creó para compartir y distribuir, aunque es posible publicar un libro bajo la licencia de Copyright, mientra restringes la copia y la distribuyes. Los nuevos tipos de licencia intentan reconocer la autoría del producto, a la vez que permiten que se copie. Una de las licencias más comunes es Creative Commons la cual nos permite usar algo bajo ciertas condiciones o circunstancias por ejemplo si no sacamos provecho, o restringiendo la modificación. Otro tipo de licencias, son el Copyleft, GNU, MIT, etc.

Finalmente, piensa en las ventajas de no restringir tu trabajo. Si creas algo y lo publicas con una licencia abierta, no solamente estás permitiendo que la otra gente tenga acceso a ello sino que también lo estás distribuyendo. Además, si mejoran o actualizan tu trabajo, deben citarte y compartirlo bajo los mismos términos que lo hiciste tú. Esto, tiene la gran ventaja de que podrás llegar a más gente, conocerán tu talento y te ayudarán a difundir y mejorar la calidad y el valor de tu trabajo.

¿Sabes bajo cual licencia está este manual amparado?



Siempre debes citar la autoría: www.ed-way.eu y el programa Erasmus+, no puedes vender el manual para sacar provecho y si copias y pegas el texto, o lo modificas, lo debes compartir bajo las mismas condiciones. En caso de que no cumplas estas condiciones, estarás violando los términos de uso, de la misma manera que lo sería hacer copias de un libro con licencia Copyright (al menos sin el permiso del autor)

SEGUIMIENTO

- Hay algunas herramientas disponibles para saber cuánta gente ha visitado tu página web, o cuanta gente compartió un mensaje que pusiste en Twitter o en otras redes sociales. Google Analytics es una aplicación gratuita y tan solo añadiendo un código a tu web, registrará cualquiera de los visitantes que accedan a tu página web. También hay herramientas que te ayudan a monitorizar las redes sociales como por ejemplo un mensaje en Twitter. Desafortunadamente, éstas son de pago; aún así, son muy útiles para saber el impacto y la difusión que ha tenido lo que has publicado tan solo contando los "me gusta", "retweets" o cualquier otra mesura que te proporciona la herramienta que utilizas.
- Es estimulante saber que un alumno está escribiendo algo porque hay alguien al otro lado de la pantalla. Incluir un formulario de contacto, un buzón de correo virtual para recoger respuestas o cualquier otra manera para que la gente pueda escribir comentarios y hacer sugerencias (como en un foro) aumentará la motivación de los alumnos para seguir desempeñando su tarea.
- El hecho de que los estudiantes creen algo nuevo no solo es algo bonito sino que es fundamental para conocer el impacto que su contenido tiene en los otros. Puede ser agradable porque a todos nos gusta saber cuánta gente nos lee o comparte nuestras publicaciones, pero también es crucial porque podemos usar esa información para saber de hemos hecho bien nuestro trabajo o no. Esta es una buena manera para seguir mejorando y aumentar la calidad del próximo contenido que publiquemos. Como ya hemos dicho antes, considera usar los datos de Google Analytics o cualquier otra herramienta de seguimiento.



Google Analytics

Google Analytics es una herramienta que no es de pago y que puedes utilizar para saber cuántos visitantes ha tenido tu página web. Pero no solamente esto, también puedes saber el país de origen y como te han encontrado estos visitantes.



EXPERIENCIAS

WBTT PARA H&S - HERRAMIENTAS DE FORMACIÓN PARA LA SALUD Y SEGURIDAD BASADAS EN LA RED

El principal objetivo de este proyecto era diseñar, implementar y transferir metodologías de uso fácil e instrumental de formación para garantizar la seguridad en el trabajo en el ámbito de la limpieza civil e industrial. Los principales productos (videos de formación para la prevención de riesgos profesionales como asistencia a la gente) fueron desarrollados en formatos de aprendizaje online y por lo tanto están disponibles de manera online.



El proyecto fue coordinado por la organización cooperativa de trabajadores españoles Ilamada Confederación Española de Cooperativas de Trabajo Asociado (COCETA), que colaboró con los siguientes socios: la asociación de familias Associação Nacional para a Acção Familiar (ANJAF) y el desarrollo de NGO Associação Portuguesa de Saúde, Higiene e Segurança no Trabalho para o Desenvolvimento e Cooperação Internacional (APSHSTDC) de Portugal, las cooperativas e istituto Istituto Nazionale di Formazione della Lega delle Cooperative e Mutue (Inforcoop)y la organización de medios Oltremondo de Italia, la compañía de educación y formación Balkanplan de Bulgaria y el Grupo para la Integración Europea (GIE) de Rumania.

01.10.2013 - 30.09.2015

Todo el material está disponible en inglés, italiano, portugués, español, búlgaro y rumano. Cada video aborda uno de los principales riesgos identificados en las empresas de servicios sociales: los factores de riesgo relacionados con el estrés musculoesquelético, exposición a productos químicos, a agentes físicos y biológicos, y a aspectos ambientales y organizacionales. El proyecto ha desarrollado una herramienta nueva para la evaluación de riesgos en el cuidado en casa. Se trata de una mapa de riesgos que se completa a través de la primera detección en la casa del paciente, cuando empieza el servicio.

La salud y la seguridad en el trabajo es una de las áreas en las que la Unión Europea tiene un mayor impacto - con un marco legal sólido que cubre el máximo número de riesgos con el mínimo número de regulaciones. Ésta área es hoy en día una de las más importantes y más avanzadas de la política social de la UE. El aprendizaje y la formación online apoyaron la rápida y eficiente divulgación de este campo para prácticas profesionales y procedimientos para los operadores sociales y asistentes de atención.

Las respuestas recibidas revelaron que las imágenes muchas veces

transmitían mucho más que las palabras. Todos los participantes estuvieron de acuerdo en que para identificar mejor los riesgos de trabajo en atención domiciliaria y limpieza civil e industrial (problema que se aborda en el proyecto), el impacto visual era más fuerte que los ejemplos de palabra. Por lo tanto, se probó la eficacia de los videos como herramientas de formación.

http://www.wbtths.com

LA EXPERIENCIA DE RAMONA

Mi nombre es Ramona Ciuca y estoy trabajando en GIE desde 2011 como investigadora y formadora. Trabajo como formadora en el campo de la Educación para Adultos y formación vocacional, formando a otros futuros formadores y como evaluadora acreditada de competencias profesionales. Soy licenciada en Relaciones Internacionales y Estudios Europeos y tengo un máster en administración europea. Tengo experiencia con personas jóvenes y mayores, coordinando grupos multiculturales y monitorizando los estados de formación profesional.



El principal objetivo del proyecto "WBTT para H&S - Herramientas de formación para la Salud y Seguridad basadas en la red" era el de diseñar, implementar y transferir el uso de metodologías de fácil uso.

Mediante este proyecto pudimos llevar a cabo una investigación sobre los cambios de salud en el sector social, datos que sugerían claramente que la prevalencia de los problemas de salud en la fuerza de trabajo social eran altos. Por lo tanto, hicimos un estudio científico adoptando un enfoque global de los riesgos y problemas para el sector, teniendo en cuenta la exposición combinada a varios factores de riesgo. Involucramos representativos de distintos tipos de organizaciones en el campo de la asistencia. Recibimos muy buenas respuestas de todos ellos, pero especialmente de una organización que tenía entre su plantilla personas con discapacidad auditiva, y a los cuales les entusiasmo usar nuestros videos de formación. Estos videos cortos y divertidos que hemos desarrollado en el proyecto, mostrando los riesgos en el lugar de trabajo y las medidas que hay que tomar para evitarlos, se dirigen muy bien a personas con discapacidad auditiva la formación profesional de los cuales a veces puede resultar más complicada.

Considero que el uso de herramientas de formación basadas en las TIC (videos, aprendizaje online, etc.) en distintas lenguas y la formación multicultural de los trabajadores sanitarios son unas de las acciones más importantes a llevar a cabo para reducir las barreras culturales y de lenguaje y a la vez facilitar el acceso al sistema sanitario.

7. ADAPTACIÓN



Ya hemos aprendido a usar la tecnología para propósitos de aprendizaje, y asociar herramientas y servicios para nuestras propias necesidades y motivaciones con el objetivo de usarlos para lograr nuestros objetivos. Aún así, aún falta una última cosa; lo único constante en la historia es el cambio - así como nuestras habilidades y competencias. De este modo, nuestros propios objetivos no son una excepción.

En esta unidad aprenderás a:

- Tratar con la complejidad presente en la sociedad actual, relacionada con la tecnología de la información y de la comunicación.
- Saber cómo conectar los modelos humanísticos con tu propia forma de trabajar.
- Descubrir la estructura del modelo Ed-Way para lograr un proceso de aprendizaje nuevo y creativo.

Las siguientes serán las competencias clave a desarrollar:

- Resistencia
- Motivación
- Pensamiento constructivo

Estos serán los conocimientos que lo harán posible:

- Nuevas tecnologías y herramientas, nuevas oportunidades y riesgos que se puedan concebir.
- Lugares para aprender y ayudar a otras personas.



INTRODUCCIÓN

Cuando afrontamos algún tipo de cambio, existen dos posibilidades: adaptarnos a ellos, o no adaptarnos pero aceptarlos. De hecho, rechazarlos también es una opción, aunque es la peor decisión. Tener la mente abierta mientras tenemos un pensamiento crítico y constructivo es el primer paso; la tecnología evoluciona, cambia constantemente, deberíamos aceptar este hecho.

La adaptación implica aprendizaje en un sentido muy amplio, desde el uso de las herramientas hasta la adquisición de actitudes y valores. El manual Ed-Way no tiene como prioridad enseñar a usar una herramienta específica, sino enseñar las potencialidades y proponer su adopción; aún así, el mejor enfoque es aprender a aprender. Los estudiantes deberían ser capaces de pedir ayuda e información, pero también proporcionar ayuda en el uso de una herramienta, entender cómo la gente la usa, el beneficio y el impacto que esa herramienta puede tener, concebir el futuro de la sociedad mediada por las TIC, y ayudar a construirlo.

Una de las habilidades principales en el siglo XXI será ser capaces de salir adelante del cambio y adquirir habilidades para saber manejar este cambio. De hecho, alguien analfabeto no será quien no sepa leer o escribir, sino aquellos que no sepan aprender, desaprender, y re-aprender (de Alvin Toffler, Herbert Gerjuoy). En un mundo mediado por la tecnología, las competencias necesarias estarán más relacionadas al ser humano e influenciarán el modo que nos comunicamos con nuestra familia, colaboramos con amigos, ayudamos a otras personas, y al final, cómo vivimos.



Historia de un instructor: Cathal, de Irlanda: Paciencia y una mente abierta: Proporciona a los estudiantes la sensación de que está bien cometer errores, y hacer que el estudiante esté cómodo contigo. Existen consejos muy útiles para aumentar la motivación de tus estudiantes.

TENDENCIAS GLOCALES

Hoy en día existen tendencias, las encontramos en cualquier lugar, son como una corriente que seguimos y a veces ni nos damos cuenta de ello. Formamos parte de estas corrientes, local y globalmente, un ejemplo muy cercano; un buen restaurante en nuestro vecindario al que todo el mundo le gusta ir; o globalmente, y que por lo tanto afecta a millones de personas, el "Ice Bucket Challenge" (búscalo en Google para saber qué es). Estos ejemplos no son muy significativos, pero existen tendencias que causan un gran impacto en la sociedad, por ejemplo la economía; como la decisión de la Tesorería Federal de los Estados Unidos o del Banco Central Europeo para reducir el precio del dinero (la tasa de interés). Otros ejemplos pueden ser las guerras en otras partes del mundo, que también afecta al comercio, finanzas, bienes y suministros o el precio del petróleo. Las tendencias glocales, tienen un impacto local y global, debemos pensar globalmente y actuar localmente. Siguiendo con los ejemplos anteriores, un cambio en la



"Glocalización" , como dijo Roland Robertson , "significa la simultaneidad - copresencia - tanto de la universalización como de las tendencias particulares."



tasa de los intereses afectaría a que fuese más difícil la concesión de una hipoteca, o una guerra en otro país hace que tengamos que acoger a los refugiados. El concepto "glocal" nació a raíz de un movimiento social en los Estados Unidos, "piensa global, actúa local", ahora, esta idea se describe como "relaciones o conexiones entre los comercios globales y locales, problemas, etc." (Diccionario de inglés contemporáneo de Longman). Gracias a la tecnología, el término "glocal" tiene distintos significados para nosotros, está relacionado con el concepto de poder, ya analizado en las unidades anteriores, el límite entre global y local es confuso, ya que todo puede tener un impacto en otras personas. Estamos formando el futuro de la sociedad, dándole forma a la sociedad del futuro.

Hay un montón de tendencias: globalización, medio ambiente, cambio demográfico, convergencia tecnológica y digitalización, nuevos gobiernos, políticas de seguridad, y por supuesto, nuevas tendencias de educación. Nosotros estamos interesados en las tendencias relacionadas con la tecnología.

- Las personas e Internet; así es como interaccionamos los unos con los otros, Internet se está convirtiendo en una extensión de nosotros mismos (física y mentalmente). Ahora es común tener varias cuentas de e-mail y un perfil en Facebook. En los próximos años esa presencia será más relevante; nuestros hábitos, costumbres, hobbies, preocupaciones, habilidades, trabajo publicado, eventos en los que participamos, viajes que hemos hecho, gente que conocemos, cosas que hemos comprado y cursos a los que hemos asistido. La tecnología incrementará nuestra presencia digital en la red.
- El "Internet de las cosas" hará posible estar conectados con nuestro entorno. No es (únicamente) saber cuándo empezar o parar la calefacción o tener un robot que limpie el suelo de nuestra casa. Nuestra ropa, accesorios, equipaje, llaves... también tienen que ver con nuestro entorno; transporte público, coches, puertas, ascensores...
- "Big Data" (Grandes datos); mientras navegamos, buscamos algo en Internet, entramos en una tienda, pagamos con nuestra tarjeta de crédito, usamos una app de nuestro restaurante favorito para obtener algún descuento... todo estará registrado. Los anuncios serán mucho más personalizados, nueva información, o sugerencias, llegarán "justo a tiempo". La conexión más fuerte se establecerá entre productores (personas que generan conocimiento útil) o información a tiempo real, cada vez que vayamos a cualquier sitio, compartamos información con los compañeros del trabajo o simplemente hagamos pública esta información. También esperamos que nuestros compañeros estén conectados y reciban la información que compartimos. Nos convertiremos entonces, en unos "adictos a estar conectados".
- La robótica y la automatización, inteligencia artificial y las máquinas automáticas cambiarán el mercado laboral. Ya están empezando a surgir cuestiones éticas debido a que los robots "sustituirán" a los



Asociaciones psicológicas están notando el incremento de una nueva adicción, la tecnoadicción. Esto nos recuerda hasta qué punto la tecnología nos influencia, y cómo de cuidadosos deberíamos ser cuando enseñando a través de ella, promoviendo un uso inteligente de la misma.



La robótica va a extenderse hasta tal punto que nos estamos planteando hacerles pagar una tasa de seguridad social como hacen el resto de trabajadores. Cambiará nuestra vida tal y como sucedió en la segunda Revolución Industrial.



- trabajadores y por lo tanto aumentará el paro, o si estamos preparados, tendremos nuevas oportunidades laborales.
- Educación; ser más internacional, con más recursos (materiales que pueden ser reutilizados), más cantidad de información disponible y con más dificultades para encontrarla. La tecnología hará posible que aprendamos en nuevos lugares y de distintas formas.

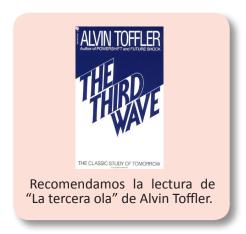
Empezamos este manual con la unidad de "conciencia", proponiendo algunas actividades a los estudiantes para que conozcan la capacidad de las redes sociales y otras herramientas y recursos relacionadas con la identidad y la seguridad. Ahora, en esta última unidad, le proponemos al lector que busque en Internet algún tema de los anteriores que les haya sido curioso por algún motivo.

EL SHOCK DEL FUTURO

El cambio es el proceso por el cual el futuro invade nuestras vidas, y hoy en día, ese cambio es como una fuerza muy potente que nos afecta tanto personal como psicológicamente. Comparados con otros momentos en la historia, nunca antes, estos cambios habían sucedido tan rápido y con tales efectos. A menos que podamos dominar este cambio, nos excluiremos de la de la sociedad actual; lugar de trabajo, familias (generaciones jóvenes), negocios (comprar por ejemplo), accesos de interés (el gobierno por ejemplo) y otras oportunidades. El mayor peligro al que nos enfrentamos es tratar de negar los cambios o no ser conscientes de ellos. Como lector de este manual, estamos seguros que no perteneces a este grupo de personas. El segundo desafío está relacionado con nuestra resistencia al cambio; sabemos que existen, pero nos sentimos irracionalmente molestos.

La idea general sobre el cambio es pensar que es lo que va a pasar, cómo será el futuro, qué deberíamos esperar y las cosas nuevas que aparecerán, actividades e ideas que serán necesarias para vivir en el futuro. Como bien dijo Alvin Toffler, la nueva teoría sobre el cambio no es acerca del destino del viaje, sino cómo de rápido hacemos este viaje. Tenemos que cambiar la mentalidad, no intentar adaptarse a nuevos escenarios, sino adaptarse al cambio continuo de la vida.

Estamos expuestos continuamente a una gran cantidad de información (aplicaciones nuevas, servicios, cursos, habilidades, trabajos...) y de la misma manera que nos debemos adaptar al cambio, también debemos ser conscientes del impacto y efecto que tiene. Nuestros recursos son limitados y hay muchas tecnologías que duran poco tiempo (algunos pocos meses o años) mientras que otras perduran en el tiempo y tienen un gran impacto. Como afirma Gartner (consultora americana y de investigación de las tecnologías de la información), la tecnología emergente sigue cinco fases distintas, y aunque algunas de ellas empiezan con grandes expectativas, a veces acaban en desilusión. Por lo tanto, es bueno poner todo en contexto







y no aceptar que todo acerca de la tecnología son ventajas, ser crítico con ella también resulta ser positivo.

Go to google and search for the gartner graphic of technology. Observe the graphic to see the current technologies that are emerging, others that have too much protagonism, and the others that are starting to become productive.

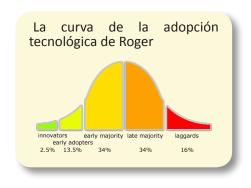
Try this

LA TIERRA ES PLANA

Cristóbal Colón en 1492 inició su viaje con la certeza de que la Tierra era redonda y que por lo tanto, podría llegar a la India por el oeste. Después de 36 días viajando, encontró tierra. Hoy en día, en un minuto, una compañía que esté establecida en cualquier ciudad de Europa, requiere los servicios de otra en la India. Esto se llama externacionalización y consiste en subcontratar personal de otros para realizar una cierta actividad. La primera globalización ocurrió durante el descubrimiento de los nuevos mundos (es decir, después de 1492 y hasta el año 1800). La principal fuerza eran los caballos, el viento o el vapor; los países se volvieron globales. En la segunda globalización (1800-2000) el mundo se hizo más pequeño, la fuerza recaía en las compañías y la revolución industrial; las compañías se hicieron globales. La tercera globalización (después del 2000) convirtió el mundo incluso en algo más pequeño, ahora la fuerza es la gente, las personas son quienes se han convertido en globales.

Ahora tanto colaboramos como competimos globalmente; podemos trabajar para una compañía que está al otro lado del océano o encontrar intereses y aficiones comunes con alguien que vive al otro lado del país. No nos preocupamos por el lugar en el que está la gente con la que mantenemos el contacto. Las oportunidades, ya sean de aprender, comprar, compartir, etc. ya no dependen del sitio. Ni siquiera necesitamos estar en contacto, tan solo coger nuestro móvil y compartir o comprar las cosas sin necesidad de preocuparnos. Desafortunadamente los riesgos también pueden aparecer en cualquier sitio (por ejemplo, un virus o un fraude).

La ciudadanía digital ahora es global, y el mundo tecnológico es plano y pequeño. Esto implica que ahora los ciudadanos digitales deberían ser consumidores preparados o inteligentes, capaces de comunicarse en un nuevo medio de manera apropiada (llamado etiqueta digital) teniendo en cuenta las leyes y ética digitales, los problemas que conciernen la salud y bienestar (como la dependencia digital) y la seguridad.





Podemos comprar cualquier producto de cualquier parte del mundo y recibirlo en tan solo unos dias, acceder a un servicio sin importar donde esté. En este aspecto, nos estamos convirtiendo en consumidores globales, de la misma manera que somos productores globales. Y no solamente ello, también somos impulsores del cambio (como pasa con la recogida de fondos colaborativos o en change.org) e influyentes (como pasa con wikileaks or anonymous).

En este sentido, no te sientas abrumado, cualquier innovación (tal y como dijo Everett Rogers) comporta que un grupo de personas la adopte tan pronto como sea posible (innovadores), otros hacen uso de ella pronto (adoptantes) y el resto (que representa el 34% de la gran mayoría) empiezan a usarla cuando ya se ha probado y extendido entre los innovadores y los adoptadores tempranos.

En esta tierra plana, hay muchas cosas las cuales deberías tener en cuenta, de hecho el primer peligro es la capacidad de tratar con información y evitar sentirse saturado. No te preocupes si no eres parte del grupo de la gente que adopta rápidamente la tecnología, no estreses si no sabes qué es lo que está pasando alrededor de ti. Conectate con la gente y las fuentes de información (tal y como has aprendido en las anteriores unidades) y estate preparado para descubrir y aprender nuevas innovaciones. Si estás interesado en un cierto tema o innovación, probablemente serás de los que lo adopte primero, siempre prestando atención a las noticias y aprendiendo de la fuente original, adquiriendo la información primaria. No te olvides de que estar en primera línea también conlleva una gran responsabilidad, deja que el resto conozca tus hallazgos o descubrimientos.

La tecnología te ayudará en tus tareas y deberes, facilitará la comunicación e incrementará tu bienestar, todo parece positivo. Reflexiona acerca del siguiente texto.

El rey no se tomó de buena manera que su hijo, dejando las calles principales subsidiarias, fuera deambulando por el terreno para hacerse a sí mismo un juicio del mundo, así que le dió un carruaje y unos caballos:

Lee el siguiente cuento breve... ¿sabes cuál es la moraleja?

"Ahora ya no necesitas caminar más" fueron sus palabras.

"Ahora ya no se te permite caminar" era el significado"

"Ahora ya no sabes caminar" fue el efecto.

De Günther Anders.

"En el alma de la era de la segunda revolución industrial" 1956, p. 121



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Como ya hemos apuntado en la anterior sección, nuestro principal objetivo es que el estudiante o alumno se adapte a los cambios, sin importar cómo será el futuro. Para ello, una actitud de aprendizaje permanente es el mejor aliado.

Después de todas la unidades y de los métodos propuestos, los alumnos deberían poder encontrar su propia motivación hacia la planificación y realización con el objetivo de satisfacer sus propias necesidades. El hecho de ligar la actividad de aprender una asignatura (en tu curso) junto con la capacidad de la tecnología y las actividades emocionales y experienciales debería ayudar a que florezca la motivación por continuar aprendiendo una vez el curso haya terminado.

Los cambios pueden ocurrir en contextos muy variados de nuestra vida (como con la familia, en el trabajo, amigos, etc.) y nuestra capacidad para tratar con estos desafíos junto con actuar de manera consciente es lo que nos ayudará a tratarlos de una manera más racional. Esto no significa que lidiemos con ello correctamente a pero al menos, si cometemos un error, podremos aprender de él. En los próximos años pueden ocurrir un montón de cambios en las estructuras sociales y serán facilitadas por la tecnología, por lo tanto es bueno saber que existen para así poder aprender de elos

La tecnología nos ofrecerá nuevas maneras de comunicación, descubrir nueva información estar conectados con la gente y con las cosas. Estas oportunidades son vistas como un tipo de herramientas de la red, servicios y aparatos electrónicos. Observarás algunas de estas oportunidades en los medios (como la televisión o mientras lees) que descubriremos mientras navegamos o cuando formamos parte de una red social. Por supuesto, puede que a veces nos la impongan los amigos o compañeros. Lo que queremos decir es que puede que una herramienta no nos resulte útil a nosotros; para estar integrados debemos utilizarla. Es importante tener una actitud positiva y constructiva, observar los beneficios de la misma manera que adoptamos la nueva tecnología porque seguimos el consejo o las reglas de los otros

Motivación

Deseo aumentado de hacer cosas, de descubrir y planear actividades.

Resiliencia

La capacidad de recuperarte rápidamente de las dificultades, dureza.

Pensamiento constructivo

Actuar racionalmente, hacer buenos juicios, interpretar el entorno y responder de manera que se fomente tu crecimiento y desarrollo.

Autocontrol interno

La habilidad de mantener acciones racionales y objetivas cuando te enfrentas a una situación estresante y emocional.

Flexibilidad

La habilidad de estar preparado para modificar, responder e integrar los cambios con una resistencia personal mínima.



TAREA DE REFLEXIÓN

Teniendo en cuenta las 6 anteriores unidades, es decir: consciencia, aprendizaje activo, colaboración, pensamiento complejo, conexión y creatividad, reflexiona el cómo estos conceptos están ligados a nuestrad necesidades y expectativas como alumnos de un tema de nuestro interés. En esta fase, deberíamos construir una relación que tenga sentido y de apoyo entre los alumnos, basada en la confianza y objetivos comunes. ¿Cuáles serían los próximos pasos? ¿Qué deberíamos hacer para seguir aprendiendo juntos? ¿por cuáles herramientas deberíamos iniciar?

En un trozo de papel con 6 filas y varias columnas, puedes pensar en las actividades y herramientas aprendidas durante las 6 unidades que tengan un gran impacto para alcanzar tus metas. Dependiendo del tipo de tema que desees aprender o de lo dinámico o complejo que sea el contexto preferirás unas actividades u otras.

	Actividades (basadas en nuestra estrategia)	Competencias, habilidades (crecimiento personal y del grupo)	Validación (como sabremos que la hemos alcanzado)
Consciencia			
El estudiante activo			
Colaboración			
Pensamiento complejo			
Conexión			
Creatividad			

Comparte estas ideas con el grupo, también las motivaciones, expectaciones y deseos, de esta manera el grupo sentirá la necesidad de dar forma a sus objetivos educacionales y a las posibles estrategias de aprendizaje.

El papel del instructor en esta fase, pasa a ser más simplificado. En este punto, el papel del instructor es el de promover la puesto en común de ideas y clasificarlas de acuerdo al orden de prioridades expresado por el grupo.

Selecciona las ideas de los ejercicios anteriores que te han parecido interesantes, como una manera de ampliar tu aprendizaje. Clasificalas de acuerdo a los siguientes criterios.

Ideas A. Gran impacto para tu aprendizaje y sencillas de llevar a cabo.

Ideas B. Gran impacto para tu aprendizaje pero complicadas de llevar a cabo.

Ideas C. Poco impacto en tu aprendizaje pero sencillas de llevar a cabo.

Durante todo el libro hemos subrayado la importancia de dos habilidades distintas: las técnicas y la relación que debería ser integradas. No olvides que puedes utilizar el aprendizaje en los dos sentidos.



Ideas D. Poco impacto en tu aprendizaje y complicadas para llevar a cabo.

Empieza a trabajar con las ideas A immediatamente a partir de la práctica en grupo. Desarrolla las ideas gradualmente en tu tiempo libre, utilizando práctica distribuida con las ideas B. Deja las ideas C y D aparte, porque todas ellas llevarán al grupo hacia la frustración, incomodidad e incluso a los conflictos personales y grupales.

Las ideas A llevarán al grupo hacia los mejores resultados de rendimiento y preservarán la motivación de cada persona mientras respetan sus expectativas y capacidades. Las ideas B serán buenas para el grupo asumiendo que se realice correctamente el papel de enseñar conocimientos técnicos que el grupo necesita para hacer frente a sus propios objetivos.



UN NUEVO APRENDIZAJE

A lo largo de las diferentes unidades hemos estado revisando diferentes modelos y etapas para el acompañamiento de nuestros grupos educativos. Se han propuesto distintos métodos y actividades para cada unidad, centradas en un área de habilidades y competencias. Como profesor/a, puedes aplicar estos métodos, actividades y herramientas basadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para que tus estudiantes colaboren, sean más creativos o solucionen problemas, no sólo relacionadas con el tema durante el curso, sino también cuando este finalice.

VALIDACIÓN

Como instructor, tienes el deber de validar el conocimiento, habilidades y competencias adquiridas por tus estudiantes. Basándonos en esa evaluación, los estudiantes aprobarán o no el curso. El reto aquí consiste en el hecho de que las habilidades blandas y las competencias transversales que se proponen en el manual, no pueden ser evaluadas de forma tradicional (como por ejemplo un examen). Es un objetivo del Ed-Way proporcionar algunas formas de validar. Por este motivo, aunque seamos conscientes de estas limitaciones, proponemos distintos métodos de validación.

Monitoriza la actividad de los estudiantes mientras están aprendiendo una actividad, es decir, mientras estén haciendo un trabajo colaborativo o un debate en una plataforma. No te centres en el producto final, sino en cómo se ha producido, la dinámica y relación entre los estudiantes.

Permite que el estudiante explique cómo se ha sentido haciendo alguna actividad. Concede también un tiempo para que efectúen las tareas de autoreflexión y compartan su opinión. Preguntas como: "¿Qué cosas has aprendido?" Te permitirán validar hasta qué punto tu actividad les ha afectado, hará posible incrementar su conciencia sobre lo que ha pasado y la mejora que han logrado.

Pregunta a los estudiantes las dificultades y retos que han encontrado, no sólo relacionado a las TIC, sino también cuando han tenido que debatir, ponerse de acuerdo, encontrar, escribir, etc. Cualquier adversidad, complicación, dilema y alguna otra angustia que el estudiante pueda explicar que haya encontrado durante la actividad, te proporcionará mucha más información que el simple hecho de saber que han superado la actividad. Esto sucede de dos formas: primero, te permitirá que mejores como profesional. Segundo, el aprendizaje requiere esfuerzo. No hay éxito sin sacrificio. Ser conscientes de estas dificultades y retos es una muy buena lección aprendida por el estudiante.



Los exámenes y tests son las herramientas más utilizadas para evaluar el conocimiento de los estudiantes. No podemos aplicar este método a las habilidades blandas.



Propón a tus estudiantes el catálogo, lista, orden, o simplemente nombra las herramientas TIC que han usado para una actividad, describiendo los beneficios de usarlas, dificultades, nuevas habilidades y actitudes que puedes adquirir, etc. Eso puede ser registrado a modo de diario.

- ¿Cómo te has sentido durante la actividad?
- ¿Cuáles han sido tus errores? ¿en qué podríamos mejorar?
- ¿Qué has aprendido de otras personas?
- ¿Cómo te sientes ahora con tus compañeros, comparado con el principio del curso?
- ¿Te has dado cuenta de los cambios en tu percepción de las TIC (u otros temas)?

Aquí podrás observar algunos ejemplos de preguntas que pueden ser usadas para actividades de autorreflexión.

GESTIONANDO EL CAMBIO

El curso ha terminado, los estudiantes han estado compartiendo un espacio virtual y/o físico. Con suerte, habrán disfrutado la experiencia, pero cuando todo termine, este será el primer cambio; una vez el curso ha terminado, es tiempo de empezar a aprender. Permite que tus estudiantes tengan tiempo para pensar sobre los próximos pasos a seguir una vez haya terminado el curso.

Oriéntalos hacia nuevas posibilidades para seguir aprendiendo, recursos u oportunidades, y proporcionales herramientas TIC que puedan usar para mantener el contacto (con los compañeros de clase u otras personas que hayan encontrado en otras redes sociales). Utiliza las técnicas expuestas en la primera unidad (conciencia) ayudándoles a encontrar aquello que les rodea y las oportunidades disponibles. Esto permitirá que conecten con su motivación personal con los recursos disponibles.

Facilita la creación de un grupo durante todo el curso para seguir compartiendo y ayudándose los unos y los otros. Puedes utilizar algunas técnicas de la tercera unidad (colaboración) y de la cuarta (pensamiento complejo).

Promueve la acción y compromiso. Facilita la conexión que han establecido (con los compañeros de clase u otras personas) sobreviva y que se mantengan las cosas que han ido haciendo (unidad de creatividad). Trata de cambiar de:

- Me gustaría
- Necesito

Aprendiendo en una clase o a través de un curso, es solo una pequeña porción de todas las oportunidades de aprendizaje que una persona tendrá a lo largo de su vida.



Creo

A preguntas-acción tales como:

- ¿Qué ideas se te ocurren?
- ¿Qué primer paso podrías tomar?
- ¿A quién más podrías pedirle ayuda?

El beneficio de trabajar en grupo para esta actividad es que todo el grupo puede ayudar a cada estudiante a crear su mapa de impacto. Esa sería la siguiente actividad que los alumnos harían una vez finalizado el curso. El reto principal es concebir el futuro no solo relacionado con la tecnología y el tema que estamos aprendiendo, sino también sobre nuestro propio futuro y el futuro en sí mismo. Como ya se ha mencionado en la sección anterior, en lugar de poner mucho esfuerzo en tratar de adivinar el futuro, deberíamos promover que los estudiantes incluyan como parte de su estrategia, el descubrimiento, aprendizaje y adaptación continua.

EASY	DIFFICULT	
WITH	WITH	
HIGH	HIGH	
IMPACT	IMPACT	
EASY	DIFFICULT	
WITH	WITH	
LOW	LOW	
IMPACT	IMPACT	
	1	

Recuerda el mapa de impactos aprendido en la unidad 6. Podemos escribir y clasificar las acciones que nos sean fáciles o difíciles y si tienen alto o bajo impacto.



LA TECNOLOGÍA

APRENDIZAJE CONTINUO

Bajo el principio de un aprendizaje permanente, y también del proyecto "Ed-Way", nunca dejamos de aprender. Esto puede suceder en distintas maneras, formal o informal. Seguro que aprenderás mucho más mientras estás organizando un evento, trabajando, o ayudando a otras personas; que durante un curso. Estamos intentando en este manual y curso que adquieras la actitud de seguir aprendiendo gracias a la tecnología.

En este sentido, encontrarás diversos recursos por internet para apoyar tu aprendizaje. Algunos de ellos están estructurados, otros son cursos online, otros no están tan estructurados como videos, tutoriales, blogs... y finalmente, los más valiosos son los que te conectan con las personas y permiten que aprendas de todas ellas.

Encuentra en Google algún curso sobre un tema de tu interés. Compartelos con tus compañeros. Prueba esto

Lo primero, es que los cursos online or MOOCS son fáciles de encontrar, ya que están disponibles usando buscadores como google, algunos ejemplos de cursos online son https://www.edx.org o https://es.coursera. org. Universidades, institutos, y academias están aumentando su oferta de cursos online, ya que son una buena fuente de aprendizaje online. Los MOOCS (Cursos Online Masivos y Abiertos) se aprovechan del aprendizaje virtual (eLearning) permitiendo que miles de estudiantes se apunten en un curso y después, aprovechando las pedagogías constructivistas y conectivistas, permiten conectar a las personas y guiarlas en su propio aprendizaje basado en sus propias necesidades.

Estas plataformas y otros recursos informales (videos, blogs, tutoriales... y también personas) te permitirán seguir aprendiendo acerca de los temas que te gusten. Aún así, hay una cosa más que aprender, que es:

Avances tecnológicos. Están apareciendo continuamente nuevas aplicaciones y aparatos que pueden sernos útiles en nuestras necesidades. No te restrinjas a aprender sólo el contenido, sino también los medios. Por ejemplo, si te gusta el ecologismo y sostenibilidad, también puedes buscar por nuevas aplicaciones y aparatos, como ahorradores de energía, aplicaciones para mantener una granja ecológica, controlar la contaminación, etc. Si te gusta el arte y la historia



local, busca aplicaciones que sean ofertadas por tu oficina de turismo local, museos o asociaciones.

- Nuevas habilidades y actitudes. Nuevos entornos requieren adaptación, puede ser a modo de reaprendizaje de habilidades y competencias o adquiriendo nuevas. Todo esto es la actitud y voluntad para seguir creciendo y aprendiendo. No te centres sólo en aprender nueva información, intenta aprender nuevas formas de vivir y hacer las actividades que te gustan.
- Sé abierto a distintas fuentes. Nunca te restrinjas a cursos formales y actividades de formación. En este libro te seguimos enseñando las ventajas de la conexión con otras personas, unirse a comunidades virtuales y colaborando con otras personas. Esa será la mejor forma de seguir aprendiendo.
- Do not learn about the topic you like, try to be at the cutting edge, it
 is more exciting; be aware of what happen around the World. That is
 newspapers or other media sources that broadcast what happens
 related to the topic you are learning. You can also join or subscribe to
 specialised channels (including podcasts, blogs, aggregators). Again
 searchers like Google are your best ally. If you get a good news source

SIEMPRE CONECTADO

Siempre llevamos con nosotros el teléfono móvil, tenemos conexión a Internet y por lo tanto podemos acceder a una gran cantidad de información y personas. Es una gran ventaja, no sólo porque sea útil en caso de que quieras leer algo, sino por algo más importante; podemos acceder al conocimiento en el contexto que sea necesario o por el contrario, podemos ser nosotros quienes generen la información, justo en el lugar en la que es creada. Eso sucede por ejemplo cuando estamos viajando y tenemos una duda sobre un edificio, entonces buscamos esa información en ese mismo momento en el que surge la duda, justo en el momento necesario, y tiene mucho más valor que si lo buscamos al llegar a casa. Además, si estamos en un evento o vemos algo interesante, podemos compartir con el resto del mundo nuestras opiniones. Estamos accediendo a nuevas formas de comunicación.

Gracias a que llevamos smartphones con nosotros, podemos añadir y usar nuevas aplicaciones, servicios y herramientas independientemente de dónde estemos. Gracias a los smartphones, la tecnología nunca antes había sido tan personal e individual (comparada con los coches, la televisión, u otras innovaciones). La información se añade a todo aquello que creamos (como la localización por GPS) y navegamos por Internet, los resultados se basan en el lugar en el que estemos.





Las máquinas están empezando a aprender sobre lo que nos gusta, nuestros hobbies, trabajos, intereses, actividades, etc. Un ejemplo podría ser cuando buscamos desde nuestro móvil en Google.com o, si tienes un móvil con sistema Android, el panel en la pantalla que nos ofrece tiendas o lugares cercanos que solemos visitar. Incluso también te suele pedir que pongas un comentario sobre estos lugares.

Existen aplicaciones (para nuestros móviles) que se usan específicamente con fines didácticos, como por ejemplo iTunes University, o cualquier otra herramienta que se dedique a temas específicos como aprender una lengua.

Gracias a estar siempre conectados podemos buscar y aprender mientras estamos aburridos en una cola, en una parada de autobús o esperando a alguien. Esto es siempre una buena oportunidad para estar conectados, pero el mayor potencial llega cuando podemos acceder a toda la información que necesitamos en el mismo momento en el que la necesitamos.

Las comunidades de aprendizaje virtual pueden ser creadas con herramientas sencillas como Whatsapp, u otros grupos de Google, Instagram o Facebook. Cualquier herramienta capaz de crear conexiones y proporcionar un sentido de "grupo" pueden ser útiles para aprender. Por ejemplo, Telegram (la gran competencia de Whatsapp), tiene grupos abiertos a los cuales puedes unirte y hablar de un tema en concreto (normalmente, estos grupos los dirigen ciertas organizaciones).

Este manual Ed-Way es una versión online impresa en el curso online, puedes unirte a él visitando la página www.ed-way.eu. Ya se han unido otros instructores que quieren implementar las herramientas TIC en sus cursos y compartir sus experiencias. Todos juntos, podemos aprender los unos de los otros. ¡Únete a esta comunidad!

ISBN 978-84-9430585-6