

Principios rectores del Computer Clubhouse

2012-06-01

Principios rectores del Computer Clubhouse

El Enfoque de Aprendizaje de los Clubes Juveniles de Informática (Computer Clubhouse) se diseñó buscando que jóvenes provenientes de diversos entornos socioeconómicos se convirtieran en aprendices más capaces, creativos y seguros de sí mismos. Resume este documento, para facilitar su consulta, los cuatro principios que los rigen: 1) Aprender diseñando; 2) Seguir sus propios intereses; 3) Construir una comunidad; y, 4) Respetar y confiar.

El Enfoque de Aprendizaje de los Clubes Juveniles de Informática (Computer Clubhouse) se diseñó buscando que jóvenes provenientes de diversos entornos socioeconómicos se convirtieran en aprendices más capaces, creativos y seguros de sí mismos. Resume este documento, para facilitar su consulta, los cuatro principios que los rigen: 1) Aprender diseñando; 2) Seguir sus propios intereses; 3) Construir una comunidad; y, 4) Respetar y confiar.

EL ENFOQUE DE APRENDIZAJE DEL

COMPUTER CLUBHOUSE

Principios Rectores



https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EDUTEKA_PrincipiosClubhousePD.pdf El Enfoque de Aprendizaje del "Computer Clubhouse" [1] se diseñó para estimular, a jóvenes provenientes de diversos entornos, a convertirse en aprendices más capaces, creativos y seguros de sí mismos.

El Enfoque de Aprendizaje del "Computer Clubhouse" se basa en la investigación educativa, en la psicología social y de desarrollo, en las ciencias cognitivas y en el proceso de desarrollo del adolescente. Construye sobre la investigación del papel que juegan el afecto y la motivación en el aprendizaje, la importancia del contexto social y la interrelación entre el desarrollo individual y el comunitario. Aprovecha las nuevas tecnologías para apoyar nuevos tipos de experiencias de aprendizaje y para atraer y cautivar a los jóvenes marginados por los enfoques educativos tradicionales.

PRINCIPIO 1: APRENDER DISEÑANDO

La investigación muestra que las personas aprenden mejor cuando se comprometen activamente en explorar, experimentar y expresarse; y no solamente, cuando pasivamente reciben información.

Cada vez más y más escuelas se enfocan en aprender-haciendo, e involucran activamente a los estudiantes. El "Computer Clubhouse" sigue una estrategia similar, pero va un paso más allá: sus miembros no solo usan activamente los computadores, sino que los utilizan para diseñar, crear e inventar. No se trata solamente de aprender-haciendo, sino de aprender diseñando.

Cuando los miembros del "Clubhouse" diseñan sus propias ilustraciones, animaciones, robots o composiciones musicales, aprenden valiosas destrezas técnicas al tiempo que aprenden sobre diseño e invención: cómo conceptualizar un proyecto, cómo usar los materiales disponibles, cómo perseverar cuando se presentan problemas y encontrar alternativas y cómo ver un proyecto con los ojos de otros.

PRINCIPIO 2: SEGUIR SUS INTERESES

Cuando a las personas les interesa su trabajo están dispuestas a esforzarse más y a hacerlo durante más tiempo; en el proceso, aprenden más.

Los “Clubhouses” ofrecen a sus miembros gran variedad de opciones, lo que les permite encontrar proyectos y actividades que realmente les atraigan. Los miembros escogen cuándo asisten, cuándo se retiran, en qué proyectos trabajan y con quién lo hacen.

Pero administrar un “Clubhouse” no es simplemente dejar que los jóvenes hagan lo que quieran. Los “Clubhouses” deben proveer mucho apoyo y estructura para que los jóvenes puedan identificar sus intereses, convertirlos en proyectos significativos y aprender de la experiencia. La estructura del “Clubhouse” se manifiesta de muchas formas: en la selección que hace del software, en la distribución del mobiliario, en la colección de los proyectos que sirven de ejemplo, en los materiales de apoyo y en la orientación que dan sus mentores y personal. La clave está en brindar opciones y estructura de manera que los miembros tengan la libertad de seguir sus fantasías, pero con suficiente apoyo para poder transformarlas en realidades.

PRINCIPIO 3: CONSTRUIR UNA COMUNIDAD

Cuando las personas piensan acerca de pensar, normalmente se imaginan la famosa escultura de Rodin: El Pensador, una figura solitaria que apoya su cabeza en una mano. Pero en la década pasada, ***la investigación educativa ha enfatizado la importancia de las interacciones sociales en la forma en que la gente piensa y aprende.***

Los “Clubhouses” están diseñados para fomentar el crecimiento de una comunidad de aprendizaje, en la cual jóvenes de distintas edades comparten ideas y trabajan juntos en proyectos, con el apoyo del personal y de mentores adultos. A los jóvenes no se les asigna un grupo específico de trabajo. Por el contrario, las comunidades emergen con el tiempo. Los equipos de diseño se conforman informalmente, aglutinándose alrededor de intereses comunes. Las comunidades son dinámicas y flexibles, y evolucionan para satisfacer las necesidades del proyecto y los intereses de los participantes.

Mediante sus interacciones y colaboraciones con una comunidad diversa de miembros, personal y mentores, los miembros del “Clubhouse” desarrollan nuevas perspectivas sobre el mundo que los rodea y también nuevas formas de entenderse a sí mismos.

PRINCIPIO 4: RESPETAR Y CONFIAR

Las comunidades solo florecen si se construyen sobre una base de respeto y confianza, en la cual las personas respetan las ideas, opiniones y valores de los otros.

En los “Clubhouses” se trata a los jóvenes con confianza y respeto y se espera que ellos den el mismo trato a los demás. En muchos contextos, los jóvenes se muestran reticentes a probar ideas nuevas, por temor a ser juzgados o ridiculizados. En el “Clubhouse”, el objetivo es crear un ambiente en el que los participantes se sientan con la confianza suficiente para experimentar, explorar e innovar. Los jóvenes cuentan con el tiempo suficiente para ensayar sus ideas, pues se entiende que las ideas (y las personas) necesitan tiempo para desarrollarse.

El personal y los mentores del “Clubhouse” no están simplemente repartiendo elogios para mejorar la autoestima de los jóvenes. Los tratan más como colegas, dándoles retroalimentación honesta y estimulándolos a considerar nuevas posibilidades. Siempre están preguntando: ¿Qué más puedes hacer? ¿Qué otras ideas tienes?

****El enfoque de aprendizaje del "Clubhouse" comparte**

muchas ideas y objetivos con las iniciativas

de reforma educativa**

|

La Clase Tradicional

|

La Reforma Educativa

|

|

Adquirir hechos, información

|

Aprender a través de la indagación participativa

|

|

Los estudiantes trabajan individualmente

|

Los estudiantes colaboran

|

|

Aprendizaje de destrezas aisladas

|

Aprendizaje de destrezas en contexto

|

|

Énfasis en la memorización

|

Énfasis en la comprensión

|

|

Asignaciones de corto plazo

|

Proyectos de largo plazo

|

|

Disciplinas separadas

|

Conexiones entre disciplinas

|

|

La misma lección para todos

|

Apoyo a diversos estilos de aprendizaje

|

|

Maestro: sabio en el estrado

|

Maestro: guía al costado

|

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Recomendamos leer el artículo

<https://eduteka.icesi.edu.co/ClubJuvenilComputadores.php> “Origen y principios guía del Club Juvenil de Informática (Computer Clubhouse)” escrito por Natalie Rusk, Mitchel Resnick & Stina Cooke

CRÉDITOS:

Documento escrito por Mitchel Resnick, Grupo de investigación [Lifelong Kindergarten](#) del Laboratorio de Medios de MIT. Traducción al español por [Eleonora Badilla-Saxe](#).

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 01 de 2012.

Última modificación de este documento: Junio 01 de 2012.*

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2095