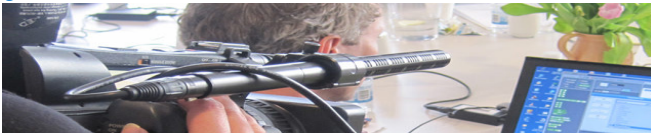


LABlearning^{FLASH 01} verano 2012

El proyecto LABlearning está financiado por el programa Aprendizaje a lo largo de la vida de la Comisión europea. Su objetivo es motivar jóvenes con desventaja o que están fuera del sistema a través de su involucración en proyectos y laboratorios de aprendizaje basados en las nuevas tecnologías, así como ofrecer guía a las instituciones interesadas y maestros en Europa.

Contacto: www.lablearning.eu

¿ENSEÑANDO EN LOS LABS?



¿Por qué necesitamos usar la palabra *enseñar* en los labs? ¿Significa que la enseñanza no se está llevando a cabo? Si es así, ¿cómo están aprendiendo los jóvenes?

De hecho, la enseñanza puede tener lugar en los laboratorios basados en las nuevas tecnologías, pero el aprendizaje en los laboratorios no está organizado por actividades dentro del aula. Lo que llamamos la enseñanza puede tener lugar fuera de ella o en relación con determinadas necesidades en el proceso de aprendizaje.

Los laboratorios se organizan en forma de proyectos, y los jóvenes están involucrados en todas las fases de los proyectos: la definición de la misión, la planificación del trabajo en equipo, la búsqueda de los recursos propios y colaboradores, la distribución de tareas entre los miembros del equipo y la ejecución del proyecto en sus diferentes fases.

Los jóvenes con el tiempo producirán los resultados finales y los presentarán a los usuarios o a los clientes involucrados en el proyecto.

¿Dónde está el "maestro" en todo esto?

MENTORIZACIÓN



El profesor es un mentor. El mentor no proporciona conocimiento, no trata de hacer que los jóvenes escuchen, entiendan o recuerden. El mentor básicamente, apoya el proceso de aprendizaje de los jóvenes, dando consejos, dándoles un empujón o un consejo cuando sea necesario, usando su experiencia profesional para facilitar las actividades de aprendizaje.

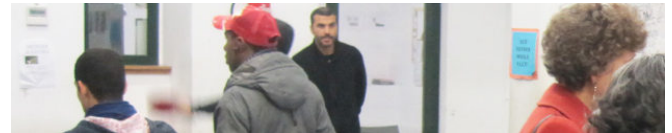
El mentor proporciona la progresión y la fluidez.

Por lo que el mentor trabaja al mismo nivel que los alumnos, ofreciendo contactos, ideas y redes - y vinculando los equipos a otros profesionales necesarios en diferentes proyectos.

Esto significa que el mentor no está solo. También se forman equipos de apoyo a las necesidades específicas de los proyectos. A menudo, colaborará con diseñadores de la comunidad, la gente de la comunidad, los usuarios finales y profesionales de instituciones o empresas y tal vez con las empresas diseñadoras de juegos o animadores.

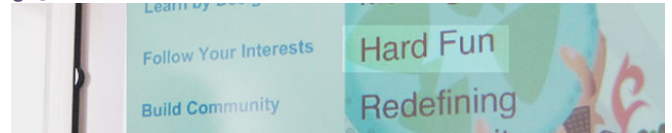
La función general del mentor es ayudar a coordinar estos recursos y actividades y guiar a los equipos de jóvenes a través de sus proyectos - el papel específico del mentor es reflexionar sobre los procesos de aprendizaje e intervenir cuando se necesita apoyo u orientación.

EXPERTO EN NUEVAS TECNOLOGIAS



La mayoría de los profesores no están familiarizados con estos roles. Están acostumbrados "controlar" los procesos de aprendizaje; están acostumbrados a organizar los procesos de aprendizaje. Muchos de los profesores no se sienten cómodos trabajando en proyectos basados en el uso extensivo de todo tipo de nuevas tecnologías. Es importante que a los profesores que participan en los laboratorios usando nuevas herramientas se les de tiempo y espacio para aprender sobre sus nuevos roles, para discutir sus nuevas funciones con colegas e inspiradores - y para tener los tiempos necesarios para la reflexión durante los proyectos. Muchos maestros tienen miedo a trabajar en proyectos con tecnologías avanzadas. No se sienten calificados para guiar a los equipos de jóvenes. Por supuesto los mentores deben estar interesados en las nuevas tecnologías, y deben aprender sobre ellas y sus posibilidades, junto con los jóvenes, no se espera que los mentores sean expertos en tecnologías. El papel clave de los mentores es apoyar y guiar el proceso de aprendizaje, no ofrecer apoyo profesional. Por lo tanto, los laboratorios basados en nuevas tecnologías deben estar siempre apoyados por otros profesionales, mentores de comunicación, de nuevas tecnologías, diseñadores multimedia, diseñadores de juegos, etc., y los mentores deben colaborar estrechamente con esos recursos, tanto si son contratados o voluntarios.

¿QUIEN ESTÁ APRENDIENDO?



Así pues, por un lado los maestros deben aprender a colaborar con los equipos de jóvenes y profesionales de los media, y por otro lado deben aprender a involucrar a la comunidad en los proyectos. Actores comunitarios podrían ser los usuarios finales de los proyectos, las empresas privadas o instituciones culturales - o profesionales en fases específicas de los proyectos.

Entonces, ¿quién está en realidad aprendiendo con los laboratorios?

¡Todo el mundo! El aprendizaje no se limita a los mensajes del maestro hacia el alumno, sino que se reparte entre muchos jugadores y situaciones diferentes. Los equipos de jóvenes están en el centro del aprendizaje y de los proyectos, pero muchos otros jugadores podrían estar profundamente involucrados en el aprendizaje, incluidos los propios mentores.

Así que, en resumen, el mentor se encontrará a sí mismo gestionando dos nuevos roles principales: la coordinación del proyecto y guiando el aprendizaje del equipo.

Una vez que el maestro se ha familiarizado con estas nuevas funciones, sin duda, disfrutará de ellas y ¡aprenderá mucho!

Más sobre los laboratorios en www.lablearning.eu