

DESARROLLO DE TALLERES

PRÁCTICAS DE FORMACIÓN DESDE EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

Autor. Jonatan Lopez Castillo. Centro de Manufactura en Textil y Cuero, Servicio Nacional de Aprendizaje, Jlopez565@misena.edu.co

Objetivo:

- Comprender los elementos a nivel metodológico, para el diseño y construcción de un reto de aprendizaje.
- Socializar experiencias de formación en donde se ha implementado la construcción de retos de aprendizaje.

Fundamento Conceptual

Challenge Based Learning (CBL) es un enfoque de enseñanza desarrollado por APPLE a partir del proyecto "Apple Classrooms of Tomorrow—Today" (ACOT) cuyo objeto radica en asumir los desafíos en diseño para el siglo XXI. El proyecto reúne grupos de expertos para reflexionar y proponer ideas disruptivas e innovadoras en relación con educación, media, tecnología, entretenimiento, recreación, espacios de trabajo y sociedad (Nichols, Cator, & Torres, 2016). El enfoque se fundamenta en doce aspectos: *Todos somos aprendices, Moverse fuera del aula, Aprender, inspirar y autodirigirse, Reto, Articulación de contenidos y habilidades del siglo XXI, Límites de la aventura, Espacio y libertad para equivocarse, Ralentizar para el pensamiento crítico y creativo, Uso auténtico y poderoso de la tecnología, Atención sobre el proceso y producto, Documentación, Reflexión*. Asimismo involucra tres fases y diez aspectos para su desarrollo (figura 1)

Figura 1. Desarrollo metodológico CBL.



Tomado y adaptado de: Challenge-Based Learning. An Approach for Our Time. Johnson et al (2009)

Esta propuesta articula el aprendizaje vivencial y gesta la creación de soluciones a problemas del contexto, promueve el desarrollo de habilidades frente al diagnóstico de escenarios, define situaciones en tendencia, articula saberes de diferentes especialidades y conecta a los equipos de trabajo para que desde la experiencia y práctica se generen alternativas disruptivas e innovadoras (Johnson, Smith, Smythe, & Varon, 2009)

Desarrollo Metodológico

Se proponen tres momentos (apertura, desarrollo y cierre). En apertura se socializan experiencias de aprendizaje desde el enfoque con elementos a nivel conceptual y características, En desarrollo los profesores diseñan un reto para sus estudiantes a partir de un contexto, brecha o situación y se socializa lo construido en grupo. En el cierre se concluyen los aprendizajes y reflexiones generados en el espacio y se comparte material de apoyo. La estructuración del taller y descripción de actividades se relaciona a continuación:

Tabla 1. Estructura del Taller

MOMENTO	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD	TIEMPO PROPUESTO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y bienvenida a profesores comentando finalidades y estructura del taller. 2. Propuesta de una actividad en la generación de un avatar a través de la aplicación de bitmoji y compartirlo a través de un mural virtual. 	30 minutos
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 3. Presentación de los fundamentos teóricos y conceptuales del aprendizaje basado en retos, estructura y ejemplos de implementación. 4. Conformación de equipos de trabajo para elaborar de acuerdo con la estructura una propuesta de reto desde el área de conocimiento específico. 	45 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 5. Conclusiones del espacio de taller por parte de los participantes 	15 minutos

Referencias bibliográficas

- Fidalgo, A., Sein-Echaluce, M., & García, F. (2017). *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 1-8.
- Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., & Varon, R. K. (2009). *Challenge-Based Learning: An Approach for Our Time*. California: New Media Consortium.
- Nichols, M., Cator, K., & Torres, M. (2016). *Challenge Based Learning Guide*. Redwood: Digital Promise.
- Perez Cajas, L. (2019). Aprendizaje basado en retos, una construcción integral de conocimiento en un curso de tecnología. *Revista de la Universidad del valle de Guatemala*, 56-59.