

Paisajes/itinerarios de aprendizaje

«Todos aprendemos de maneras distintas. Necesitamos crear un sistema educativo, tanto digital como físico, que nos permita ser y aprender de forma diferente». Rosan Bosch

Qué son los paisajes de aprendizaje.

Comencemos con el visualizado de este vídeo para aprender sobre ellos:

<https://www.youtube.com/embed/SAqBo5MqpDQ?si=QagTP0mKkzuZrdGf>

Un paisaje de aprendizaje es una **forma de programar** o una propuesta metodológica que orienta —de manera consciente— la personalización del aprendizaje, creando diferentes itinerarios formativos.

Los fundamentos

El diseño de un paisaje de aprendizaje articula varias capas de fundamentos teóricos y prácticos, a saber:

1. **La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.** Formula que no hay una única inteligencia, sino que se compone de un conjunto de capacidades, o inteligencias múltiples, diferentes e independientes. Esta es la capa que promueve la personalización de actividades y un enfoque inclusivo en su diseño.
2. **La taxonomía del dominio cognitivo de Benjamin Bloom.** Define una organización de las habilidades cognitivas en orden de complejidad creciente. Esta capa es clave para diseñar actividades en función de estándares y proponer criterios de evaluación de las evidencias de aprendizaje. Recuerda cómo emplearla visitando el [post](#) «¿Qué tal si una escalera nos ayuda a aprender?».
3. **El aprendizaje autónomo y cooperativo.** Esta es la capa que favorece la autodirección de los aprendizajes. La clave está en que cada estudiante pueda elegir un itinerario y

completar los retos que le ofrece el paisaje, cumpliendo actividades que involucran tanto un aprendizaje autónomo como cooperativo.

4. **Gamificación.** Es una técnica de aprendizaje que recupera el uso de la mecánica del juego como son los retos, los niveles, las reglas, los roles y las recompensas para lograr objetivos. Esta capa permite crear escenarios motivadores y personalizados con recursos multimedia e inventar actividades interactivas gracias a la integración de tecnologías.
5. **Mapa visual.** El paisaje de aprendizaje es fundamentalmente visual. Esta característica se observa tanto en la capa de diseño del paisaje como en la implementación. Para diseñar un paisaje se emplea una matriz que combina, en el eje horizontal, las inteligencias múltiples; y, en el eje vertical, los niveles de la taxonomía de Bloom. Esta matriz se socializa con los estudiantes y también se puede agregar una capa gráfica que contextualice el paisaje y lo haga más atractivo.
6. **Evaluación auténtica.** Este enfoque propone evaluar las competencias y los desempeños de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. Además, es la capa que permite testear los aprendizajes en conexión con situaciones del mundo real y de problemas significativos de naturaleza compleja. Se sustenta en una concepción constructivista sobre el aprendizaje y en el concepto de [aprendizaje significativo](#) de Ausubel, en la [perspectiva cognoscitiva de Novak](#) y en la [práctica reflexiva de Schön](#).
7. **La organización del espacio.** El nombre de paisaje de aprendizaje alude ineludiblemente al espacio. Por ello, Hernando et al (2018) incide en que no es un aspecto menor considerar cómo se organiza para crear condiciones favorables que contribuyan al desarrollo de las actividades y de las interacciones. Esta es una capa clave al momento de implementar la metodología en un aula física, pero también en entornos virtuales.

[image.png](#)

Lea Sulmont, 2022

Empieza a crear un paisaje utilizando la [matriz de programación de paisajes de aprendizaje](#) y la aplicación Genially.

Cómo generar itinerarios para paisajes de aprendizaje

<https://www.youtube.com/embed/1roEfqhVeqc?si=pnrK4B5T9E6cEhgg>

- Revisa algunos [ejemplos de paisajes de aprendizaje](#) (Educación 3.0) para inspirarte.

Revision #2

Created 2023-05-30 07:59:00 CEST by Karmele Expósito Heras

Updated 2023-11-13 19:52:59 CET by Karmele Expósito Heras