

FC y Aprendizaje Basado en Retos \ (CBL\)

1. ¿Qué es?

El **aprendizaje basado en el Reto (CBL en inglés Content Based Learning)** es una iniciativa introducida por Apple originalmente para su uso en la educación K-12, pero ahora se utiliza en la educación superior también. Se trata de un modelo estructurado del curso que tiene una base en las estrategias metodológicas inductivas. En vez de presentar a los estudiantes un problema para resolver, el CBL ofrece conceptos generales de los que los estudiantes obtienen los retos que tendrán que abordar. Además, el CBL fomenta el uso de las tecnologías web y móviles, tales como herramientas y wikis colaborativos, que están disponibles para los estudiantes, pero que no se utilizan a menudo en los cursos. Este modelo es, con frecuencia, interdisciplinar en su enfoque, y alienta proyectos que involucran a la comunidad en general. La combinación de lo que permite a los estudiantes elegir su desafío y la vinculación de estos desafíos a la interacción de la comunidad aumenta la inversión de los estudiantes en un resultado productivo.

<https://www.youtube.com/embed/QMPxMkWLWHA>

En este vídeo se presenta un caso concreto en entorno Apple. Si nuestro entorno es Windows o Linux, solo tendremos que buscar las herramientas alternativas

2. ¿Cómo funciona?

El CBL comienza con una “gran idea”: se trata de un tema amplio que tiene un impacto en la escuela o en la comunidad, tales como inscripción en el curso, el desempleo, el consumo de energía o la inmigración. La gran idea es generalmente presentada por el instructor, pero los estudiantes discuten y evalúan, tratando de determinar sus componentes o “preguntas esenciales.” A través de un proceso de discusión y de investigación, los estudiantes identifican una selección de preguntas que podrían ser viables para su proyecto. El objetivo de este ejercicio es derivar el reto o problema que los alumnos abordarán, en general, un reto que implica una acción a nivel comunitario. Una vez que han identificado el reto, llevan a cabo las entrevistas y las

soluciones de investigación, la documentación de su trabajo con la tecnología de acceso común, como cámaras web, teléfonos con cámara, cámaras digitales, blogs y wikis. El trabajo del estudiante con cualquiera de estas herramientas puede ser presentado para su evaluación por el instructor para asegurar que los estudiantes están trabajando. Una vez que los estudiantes están satisfechos porque tienen lo que necesitan de su investigación, buscan una solución y delinean un plan de acción, documentándose a medida que avanzan. Las imágenes grabadas, el audio y el vídeo de las fases anteriores del proyecto proporcionan la materia prima para el paso final: la publicación en la web de un vídeo con observaciones y reflexiones sobre los éxitos y fracasos del proyecto.

3. ¿Quién lo está haciendo?

Esta metodología ha tenido un éxito considerable en el nivel K-12, aclamado por el New Media Consortium ya en 2009 como una solución para un sistema de educación pública con problemas. Pero el CBL se utiliza cada vez más en los proyectos de educación superior, como el trabajo de la Universidad Full Sail y en la Ball State University. YouTube se ha convertido en un lugar popular para la publicación de los resultados de los proyectos de CBL de los estudiantes de lugares como la Universidad Estatal de Kansas, donde CBL es ampliamente utilizado en Tecnología para la Enseñanza y el Aprendizaje. Los temas de los vídeos van desde el impacto de la pobreza sobre el aprendizaje, a los desafíos de reciclaje, a un terreno de juego para la gente en los Estados Unidos para aprender otros idiomas además del inglés.

En Riverside, California, los estudiantes de la Universidad La Sierra se han unido en competencias basado en los retos que implican la iniciativa empresarial, el márketing y relaciones con los clientes en las comunidades locales, a veces con premios en efectivo como incentivo. Las competencias se han centrado en los planes de márketing para una comunidad de desarrolladores que buscan atraer a los inquilinos a una plaza comercial de la localidad, ensayos sobre la forma de mejorar la educación en una escuela o negocio, y la creación del mejor plan de negocios para una empresa puesta en marcha.

4. ¿Por qué es importante?

En un sentido práctico, las actividades CBL ofrecen muchos de los beneficios de aprendizaje basado en proyectos, ya que involucran a los estudiantes en los problemas del mundo real y los hace responsables de la búsqueda de soluciones. Además, los estudiantes tienen la satisfacción tanto al investigar el asunto como al encontrar la solución. Debido a que estos proyectos están generalmente basados en la comunidad, los estudiantes individuales podrían cosechar los frutos de la interacción social y profesional, mientras que sus instituciones pueden beneficiarse del aumento

de las relaciones de la comunidad del campus. Como los participantes determinan dónde se encuentra un problema, cómo podría llevarse a cabo una solución, y cómo la tecnología puede ser aprovechada para lograr un resultado viable, aprenden el valor del pensamiento crítico y la reflexión. La recompensa del compromiso y la satisfacción de los estudiantes puede ser elevada. En 2008, los hallazgos del estudio de CBL de Apple mostraron que el compromiso de los estudiantes de noveno y décimo curso era de un 97% o más, y que la participación estudiantil alcanzó su punto máximo.

5. ¿Cuáles son las desventajas?

Para los estudiantes y los instructores, el CBL requiere un pesado compromiso de tiempo mayor que las actividades académicas más tradicionales. El modelo requiere que la facultad guíe a los estudiantes en la discusión en clase a la vez que renuncia a parte de su control habitual, a veces permitiendo que los estudiantes cometan errores que pueden descubrir por sí mismos después. También puede preocupar el hecho de que los estudiantes seleccionen temas sobre los que el instructor sepa poco, o incluso que opten por utilizar tecnologías que van más allá de la experiencia del instructor. También puede ser difícil de integrar las competencias básicas de un curso en el contenido del proyecto elegido. Añadir a estas dificultades la necesidad de guiar a los estudiantes con éxito a través de la interacción con los miembros de la comunidad, y la demanda de un instructor puede ser sustancial. Por otra parte, los métodos tradicionales de evaluación podrían resultar inadecuados para medir lo que los estudiantes aprenden en un proyecto basado en los retos.

6. ¿Hacia dónde se dirige?

La restricción que limita estos proyectos a un solo trimestre o semestre puede parecer artificial en cuanto a lo que los estudiantes pueden aprender y lograr y los beneficios que podrían potencialmente ofrecer a la comunidad. Muchos de los colegios y universidades que emplean CBL ya han realizado estas actividades interdisciplinarias; las instituciones pueden decidir estirar los programas CBL también. Un aspecto particularmente valioso de estos proyectos es que animan a los estudiantes a pensar en soluciones y los guían desde el concepto hasta la creación de instancias. Los estudiantes que tengan curiosidad por saber cuál es el siguiente paso lógico después de la finalización del proyecto pueden verse atraídos por los esfuerzos de postgrado en los mismos campos. Entonces, ya que los estudiantes ven que las acciones que realizan afectan a la sociedad en que viven, algunos podrían ser alentados a desarrollar actividades de la comunidad que van a trabajar más allá de las aulas.

7. ¿Cuáles son las implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje?

Uno de los elementos clave de CBL es su uso de la tecnología para implementar soluciones y para publicar los resultados, lo que obliga a los estudiantes a presentar sus hallazgos y reflexiones no sólo a su clase, sino también a su comunidad. Esta audiencia más amplia mejora la participación y permite a los estudiantes avenidas más amplias para el éxito. Además de lo que se aprende sobre el tema elegido, los estudiantes adquieren habilidades significativas a través de estos proyectos, incluida la forma de compartir el trabajo, colaborar, organizar y expresar de manera más eficaz. El enfoque basado en el desafío puede, por lo tanto, servir como punto de confluencia para los cambios en la enseñanza y el aprendizaje, llevando más lejos aspectos del aprendizaje experiencial, tecnología multimedia, interacción social, y la voluntad de mirar más allá de las paredes de la sala de clase.

8. ¿Cuál es su relación con el modelo FC?

Constituye una aproximación multidisciplinar muy atractiva para el alumno y su aprendizaje. Motiva a que los estudiantes aprovechen la tecnología que utilizan en su vida diaria para resolver problemas del mundo real. Su esencia es colaborativa y exige que los estudiantes trabajen con otros estudiantes, sus profesores y expertos en sus comunidades de todo el mundo para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que estén estudiando. Asumir y resolver los retos, actuar, compartir su experiencia, es parte importante de su esencia didáctica y todo ello aprovechando las posibilidades ubicuas de las tecnologías en un entorno FC.

Revision #1

Created 2022-02-01 10:57:41 CET by Equipo CATEDU

Updated 2023-03-30 12:14:32 CEST by Equipo CATEDU