

# LAB flash

**DIVERSIÓN DURA**

LABlearning FLASH 02 verano 2012

El proyecto LABlearning está financiado por el programa de Aprendizaje a lo largo de la vida de la Comisión europea. Su objetivo es re motivar jóvenes en desventaja o que se encuentran 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.

## ¿ENTRETENIMIENTO?



Cuando cambiamos el sistema de aprendizaje tradicional por un proyecto activo basado en laboratorios media, ¿lo estamos haciendo para hacer el aprendizaje más entretenido?

¿Necesitamos cambiar las clases porque los jóvenes se aburren? Porqué están acostumbrados a la música, películas YouTube ¿Es así? Quizás muchos jóvenes realmente se aburren en las clases, pero ese no es el tema. Los laboratorios tecnológicos no han sido creados para entretener a los jóvenes.

Algunas personas piensan que los laboratorios son un lugar donde los jóvenes pueden hacer lo que les plazca, jugar a video juegos, buscar en el YouTube y jugar con música y estar colgados del Facebook.

Algunas personas piensan que hacemos estos laboratorios para satisfacer a los jóvenes... Para ser más "como ellos" y "sus vidas"... Sin embargo, ese no es el caso. Al contrario.

## MÁS RETOS, MÁS TRABAJO...



De hecho los jóvenes trabajaran más duro que en las clases. A algunos de ellos quizás al principio no les guste, pero los proyectos media deben ser tan excitantes, tan seductores, que poco a poco ser irán involucrando más y más en las tareas del proyecto. La idea es que experimentaran un aprendizaje inmersivo. Aprendizaje que te hace olvidar que estás aprendiendo, olvidarte de ti mismo...

El uso de todo tipo de nuevas tecnologías no es para entretener los jóvenes, sino para permitirles desarrollar y expresarse ellos mismos - y empezar a aprender con las herramientas tecnológicas que ellos usan en sus vidas sociales.

Muchos de los jóvenes, y especialmente los jóvenes desmotivados, no están acostumbrados a utilizar de esta manera las tecnologías. Quizás controlan algunas herramientas en algunos medios sociales, pero no como fuente de aprendizaje...

Para muchos jóvenes aprender con las tecnologías y a través de proyectos será un trabajo duro. Serán retados con proyectos a niveles que ellos nunca antes experimentaron. Serna tomados muy en serio, y seriamente retados...

¿Porqué creemos que van a participar en este tipo de iniciativas en lugar de abandonar?...

## LOS PROYECTOS

contacto: [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)



Porque experimentaran una nueva de manera de sentirse personalmente involucrados en todas las facetas de los proyectos. No están acostumbrados a esto.

Los proyectos son proyectos reales, a menudo definidos y llevados a cabo en colaboración con personas u organizaciones de la comunidad - un banco, guardería, escuela, teatro, la ONG local, un centro para gente mayor, etc.

Los equipos de jóvenes estarán involucrados en la definición de la misión, en el planteamiento del proyecto, en la investigación, en los diálogos con los clientes, con avanzadas tecnologías y produciendo y presentando los resultados.

*Pero les será difícil de hacer esto, no se sentirán capaces. Tampoco lo serán los mentores. Pero aprenderán a hacerlo durante el proceso-aprenderán sobre la marcha...*

Lo importante es que los proyectos deben ser proyectos reales, tener una misión clara y producir resultados útiles para los estudiantes, la escuela o la comunidad.

## DIVERSIÓN DURA



La tecnología es usada durante todas las fases de los proyectos permitiendo una gran variedad de formas de expresión y a los jóvenes desarrollar contenidos de todo tipo de formas.

El amplio uso de los media fomenta diálogos críticos sobre diseño, usabilidad, estética, etc. Esto es lo que llamamos la diversión dura.

No es entretenimiento, sino trabajo duro que a la vez es divertido. Puede ser un duro trabajo aprender a editar un vídeo de alto nivel, pero también es divertido. No entretenimiento, sino diversión, orgullo, superación de obstáculos, dando nuevos pasos, enseñando tu trabajo a otras personas...usando tus talentos especiales, o encontrando nuevos...

Y en primer lugar: sintiéndose involucrado, aceptado, respetado, dedicado, casi olvidándose de uno mismo...

El Intel Computer Clubhouse Network ofrece 20 años de experiencia en este campo. La conclusión es: sí, puede ser hecho, si está ocurriendo...

Así que, diversión dura. ¿Esto significa que los jóvenes no pueden jugar con los ordenadores en los labs?

No. Ellos pueden usar los ordenadores para aprender. O, pueden diseñar sus propios juegos, o diseñar algunos de los proyectos basados en principios de juegos digitales. Producción, no consumo...

Más sobre los laboratorios en [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)