LECCIÓN: El MAPA del Ecosistema de Aprendizaje

Autores: EnAIP FVG

EntreComp Competence Framework

Movilización de recursos

Introducción

La unidad de aprendizaje se centra en **la investigación, movilización y organización de los recursos disponibles en un contexto de aprendizaje**.

El aprendizaje autodirigido y la **agilidad de aprendizaje** enfatizan la importancia de la adaptabilidad, la apertura a nuevas experiencias y la capacidad de aprender de diferentes fuentes en un contexto cada vez más caracterizado por la volatilidad, la incertidumbre, la complejidad y la ambigüedad.

Movilizar y organizar los recursos disponibles significa:

- Mejorar la **relación con los compañeros**
- Utilizar todo el **entorno de aprendizaje** (gimnasio, laboratorios, biblioteca, etc.) como tercer profesor.
- Aprovechar al máximo todas las **herramientas digitales y tecnológicas** de aprendizaje.

Las empresas escolares y empresariales , como socios de acogida para prácticas, experiencias laborales o aprendizaje dual **, son ecosistemas para el aprendizaje,** que ofrecen una amplia gama de recursos relacionales, organizativos y de contenido que se pueden explotar para mejorar la experiencia de aprendizaje.

La investigación y movilización de los recursos de aprendizaje disponibles involucra las tres dimensiones. En la matriz se destacan algunos recursos potenciales:

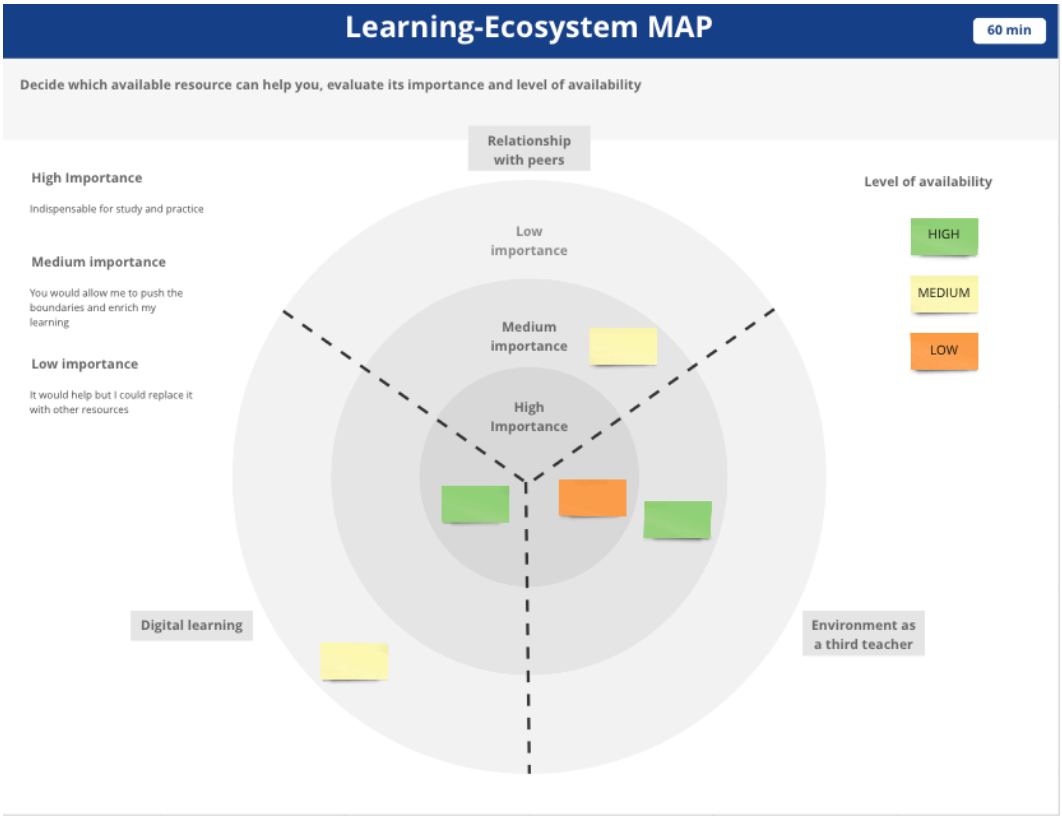
Dimensión	**Recursos**
Relación con los pares	Estudiantes de la misma clase Estudiantes de otras clases, incluso de diferentes años Estudiantes de otras escuelas

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

	Antiguos alumnos Amigos
El medio ambiente como tercer docente	Aulas y laboratorios Gimnasios Cantina Sala de ensayo musical Espacios de recreación interiores y exteriores Salas de estudio Equipamiento didáctico Material de papelería Mueble
Aprendizaje digital	Plataforma de e-learning Recursos educativos digitales Chat entre estudiantes Blogs Podcasts Plataformas de colaboración remota

Para mapear los recursos de aprendizaje, puede utilizar el lienzo "Mapa del ecosistema de aprendizaje":



Bibliografía y webliografía

- Jonathan G. Tullis, Robert L. Goldstone, (2020). "¿Por qué la instrucción entre pares beneficia el aprendizaje de los estudiantes?" Departamento de Psicología Educativa,

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Universidad de Arizona, 1430 E. Second St., Tucson, AZ 85721, EE. UU. (Enlace de acceso abierto).

- Morin Edgar, "Siete lecciones complejas de educación para el futuro", UNESCO (1999).
- O'Donnell, Wicklund, Pigozzi, Peterson (2010). "El Tercer Maestro", Cannon Design, VS Furniture, Bruce Mau Design.
- Taisis Subhi Yamin, "Agilidad de aprendizaje y aprendizaje efectivo a lo largo de toda la vida: un marco de un diseño cognitivo para el aprendizaje autodirigido".
- Warren G. Bennis, Burt Nanus, (2007). "Líderes: Estrategias para hacerse cargo". Esenciales de negocios de Collins.

Finalidad y destinatarios

La Unidad de Aprendizaje tiene como objetivo mejorar la competencia "aprender a aprender", proporcionando a los estudiantes de EFP (y superiores) una mayor conciencia de los recursos disponibles en el contexto escolar y de las habilidades para explotarlos.

Resultados de aprendizaje

- Reconocer y mapear recursos de aprendizaje en un contexto de aprendizaje
- Explicitar la relación de utilidad de cada recurso con los objetivos de aprendizaje
- Elegir una estrategia de aprendizaje combinando los recursos de aprendizaje adecuados

Descripción de las actividades de enseñanza y aprendizaje

El mediador de aprendizaje introduce los conceptos generales de "aprender a aprender" y "recursos de aprendizaje", subrayando cómo la escuela y el entorno laboral (ABT o aprendizaje basado en el trabajo) apoyan el aprendizaje de diferentes maneras:

- relacional (aprendizaje entre pares)
- Organización (espacios y equipos utilizables)
- contenidos (materiales y recursos digitales para el aprendizaje).

A continuación, los alumnos participan en la actividad práctica **"Mapeo de recursos de aprendizaje",** en la que**:**

- Identificar todos los recursos posibles disponibles
- clasificarlos de acuerdo con algún criterio de relación entre los recursos y los objetivos de aprendizaje
- Definir una estrategia de uso basada en sus propios objetivos de aprendizaje

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Recursos de apoyo
Los Científicos del Aprendizaje: https://www.learningscientists.org Marco de Competencias Digitales para Educadores (DigCompEdu): https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en Aprender a aprender | Bárbara Oakley - España | TEDxUniversidad de Oakland. https://www.youtube.com/watch?v=O96fE1E-rf8 Aprender a aprender: Poderosas herramientas mentales para ayudarte a dominar temas difíciles. Barbara Oakley: https://www.coursera.org/learn/learning-how-to-learn
Duración: 1h
Nivel de competencia: EQF 3, 4,

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.