



BELGRANO DAY SCHOOL

El aprendizaje como punto de partida

De aprender a aprender a la autonomía del aprendiz

Francisco Lehmann | Belgrano Day School

Desde dónde hablamos

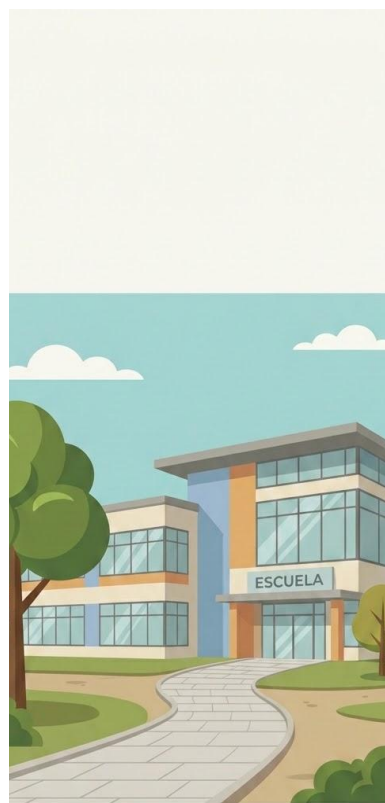
BDS es una institución del sistema educativo formal

Operamos dentro de regulaciones, tiempos, currículum y formas de acreditación establecidos



R&D - Ideas de frontera:

Orientan nuestro trabajo, aunque su plena realización sea un proceso continuo.



El aprendizaje es anterior a la enseñanza

El aprendizaje existe antes de la escuela y excede a la enseñanza.

La enseñanza puede orientarlo, enriquecerlo, provocarlo, acelerarlo y sistematizarlo.



Overtake:

El aprendizaje desborda la arquitectura escolar



”

"El aprendizaje es una actividad que las personas realizan por sí mismas, de manera proactiva, y no como un acontecimiento oculto que les sucede en respuesta a la enseñanza."

— **Barry Zimmerman**

Del aprender a aprender al Self-Regulated Learning

Aprendizaje Autorregulado

Proceso **activo**, **cíclico** y **proactivo** mediante el cual el aprendiz regula sus **pensamientos, emociones y comportamientos** en función de **metas de aprendizaje**.

metas · estrategias · monitoreo ·
motivación · autorreflexión
Mi compromiso

Barry Zimmerman

Uno de los principales referentes del campo del aprendizaje autorregulado.

PROCESO CÍCLICO ACTIVO

continuo en Espiral Ascendente



De autonomía esperada a autonomía enseñada

El artesano del aprendizaje

El aprendiz puede aprender a:

- Planificar y definir metas.
- Elegir y cambiar estrategias.
- Monitorear, evaluar su propio proceso
- pedir ayuda.



Un aprendiz autónomo no es quien no necesita ayuda. Es quien aprende qué necesita para aprender, cuándo y para qué.



El gran desafío: Cambiar el centro de gravedad

No se trata de sumar estrategias de reflexión,
feedback, sumar proyectos, dar más elección...

....a una arquitectura que sigue organizada igual.



El aprendizaje es el punto de partida del diseño.

¿Está **diseñada la experiencia educativa** para que el estudiante aprenda, de manera **explícita** y **progresiva**, a **dirigir su propio aprendizaje**?



La trampa: hacer mejor lo mismo

El riesgo

Cambiar herramientas (plataformas, IA) pero mantener la lógica de consumo y verificación.



”

Pregunta clave:

¿La tecnología solo distribuye contenido o construye condiciones para que el aprendiz regule su recorrido?

La función docente: mucho más que facilitar

La función docente es institucional: se distribuye entre distintos roles y mediaciones que deben articularse.

El aprendiz, a su vez, asume progresivamente mayor control sobre su proceso.

No implica ceder los estándares de calidad.
Se transfiere progresivamente el control del proceso.



**La mediación no desaparece:
se distribuye.**



Gobernanza

Gobernanza del proceso

Progresión de autonomía, feedback y evaluación.

Gobernanza del conocimiento

Selección, profundidad y validación de fuentes.



Cuanto más distribuido es el aprendizaje, más importante es la capacidad institucional para articularlo.

GAME OVER · OVERTAKE · TAKE OVER

Si el GAME OVER cuestiona una arquitectura, el OVERTAKE muestra que el aprendizaje ya la está desbordando, y el TAKE OVER plantea la posibilidad de otra diferente, entonces el verdadero cambio no será solamente tecnológico ni institucional.

Sobre todo debe cambiar la relación del aprendiz con su propio aprendizaje.



Para mirar lo que sigue:

¿Qué lugar le da cada una de estas experiencias al aprendiz en el gobierno de su propio aprendizaje?

