

### ► **Segunda tendencia: el afloramiento del aprendizaje informal**

En este documento encontrarás las principales características de las propuestas, retos y oportunidades de la primera tendencia: la pérdida de la exclusividad tecnológica del e-learning:

#### **1. Aprendizaje informal y competencias TIC**

- Aprender es un proceso que siempre ha formado parte de los humanos y de otros seres vivos; aprendemos intencionalmente o de manera inconsciente a través de una experiencia, y en condiciones y lugares diferentes.
- El resultado del aprendizaje es siempre la transformación de una conducta, la modificación de una mirada o la adquisición de nuevas formas de actuar.
- El aprendizaje informal es una de las consecuencias de nuestra actividad en la red con un potencial más elevado, pero su resultado depende del conocimiento y del dominio que tengamos de éste, y del uso que seamos capaces de hacer.
- Generación y aprovechamiento están mucho más relacionados con las competencias digitales de los usuarios y usuarias, la calidad de sus entornos personales y sociales, y su capacidad de reconocerlo, recogerlo para compartirlo.

#### **2. Aula virtual vs. PLE (Personal Learning Environment)**

- La habilidad de los estudiantes para desarrollar y articular sus propios entornos personales de aprendizaje es un elemento fundamental para hacer emerger el aprendizaje informal.
- El PLE es el punto de confluencia entre la vida digital de los estudiantes, la actividad educativa formal y otros ámbitos, como la función profesional, la actividad social o el seguimiento de los propios centros de interés.

Estos son conglomerados de herramientas, de contenidos, de contactos y de relaciones generados de forma personal, autónoma y poco planificada.

- El concepto de PLE parte del ámbito informal y actúa como condensador del

aprendizaje generado para ser utilizado en contextos y finalidades distintos a las plataformas de E-learning tradicionales.

### 3. Apertura curricular y flexibilidad en el diseño

- Los diseños curriculares rígidos, donde todo está programado y decidido previamente, no son el mejor aliado de los planteamientos educativos que busquen el aprovechamiento del potencial del aprendizaje informal y la conexión de la actividad formativa con la experiencia de los estudiantes.
- Incorporar lo que ha ocurrido informalmente implica estar abiertos al imprevisto y aceptar resultados diferentes de los previamente establecidos, pero más conectados con las necesidades, las expectativas y el universo de significados de los estudiantes.

### 4. Contenido abierto

- Son necesarios contenidos formativos de acceso abierto, editables y personalizables, que permitan un tipo de autoría distribuida y una concepción de los derechos y la propiedad intelectual regidos por licencias abiertas.
- Sólo así es posible la aplicación de formas de enseñar y aprender colaborativas, donde los estudiantes puedan ser a la vez destinatarios y autores del contenido y aprovechar, también, el conocimiento generado en sus entornos personales respectivos.

### 5. Interoperabilidad

- Plataformas actuales concebidas para implementar modelos de e-learning con un elevado grado de estructuración, son soluciones tecnológicas hechas a medida para llevar a cabo de manera eficaz una sola forma de entender la formación en línea.
- Eso dificulta las posibilidades de configuración de entornos creativos, y al mismo tiempo limita el comportamiento autónomo y responsable de los alumnos.
- La diversidad de aplicaciones, herramientas y maneras de organizar los entornos personales de aprendizaje, el aprovechamiento intensivo de los recursos que ofrece la red, la flexibilidad de utilizarlos y la libertad de compartirlos requiere que éstos tengan la máxima interoperabilidad posible entre sí.

### 6. Evaluar para aprender

- Todo lo imprevisto y nuevo que aflora a través de la experiencia formativa sólo puede ser valorado mediante métodos de evaluación que permitan medir el aprendizaje con relación al proceso y al contexto relativo donde ha ocurrido.
- En este sentido, ni siquiera medir una evidencia determinada o un resultado tangible, sin conocer la experiencia vivida por los estudiantes que han estado implicados, es suficiente para evaluar el aprendizaje alcanzado.
- Se precisan, pues, modelos de evaluación activos y participativos donde todos los implicados en la actividad formativa jueguen un papel destacado. Metodologías que permitan valorar el proceso seguido y reflexionar sobre los resultados obtenidos.
- La evaluación tiene que ser entendida como una parte del proceso formativo y no como una actividad final —o parcial— orientada sólo a la acreditación. No es suficiente acreditar la consecución de una competencia, el procedimiento debe contribuir activamente a que el estudiante tome conciencia de la posesión de dicha competencia.

### 7. Conexión entre la formación y la experiencia personal

- Conectar la formación con la experiencia vivida de los estudiantes requiere la aplicación de mecanismos adecuados y la existencia de un marco normativo que lo facilite en la línea del Reconocimiento de Aprendizajes de la Experiencia Previa (RAEP). Los mecanismos que se establezcan con dicha finalidad tienen que ofrecer soluciones en diferentes niveles de concreción.
- Procesos que faciliten el reconocimiento académico de aprendizajes adquiridos a través de la experiencia profesional que actúen a nivel de programas y de itinerarios formativos, y la vinculación de la experiencia diaria de los estudiantes con el día a día de la actividad formativa.
- Esta translación constante de un mundo en al otro sin duda permitiría adecuar mejor la formación a las necesidades y a las características personales de los estudiantes.

### 8. Edutainment

- Estudiar también puede ser una experiencia gratificante asociada al entretenimiento y al juego. Esto se conoce como Edutainment o aprendizaje basado en el entretenimiento.
- Estos elementos pueden estar presentes en la actividad formativa e, incluso, ser el hilo conductor. Este enfoque supone para el estudiante una aproximación fresca y motivadora a la actividad de aprendizaje, y a causa de la adaptabilidad de estos recursos en los dispositivos móviles de última generación se relaciona con el e-learning. Tienen como denominador común el hecho de que los estudiantes aprenden a través de patrones diferentes de los que habitualmente se aplican en las propuestas educativas formales.
- Dos tipos: uso de contenidos y recursos del mundo de la comunicación, ya sea directamente —podcast de programas de radio y televisión, películas documentales, cine de ficción o artículos de medios digitales o el uso del videojuego (serious game) como recurso formativo.