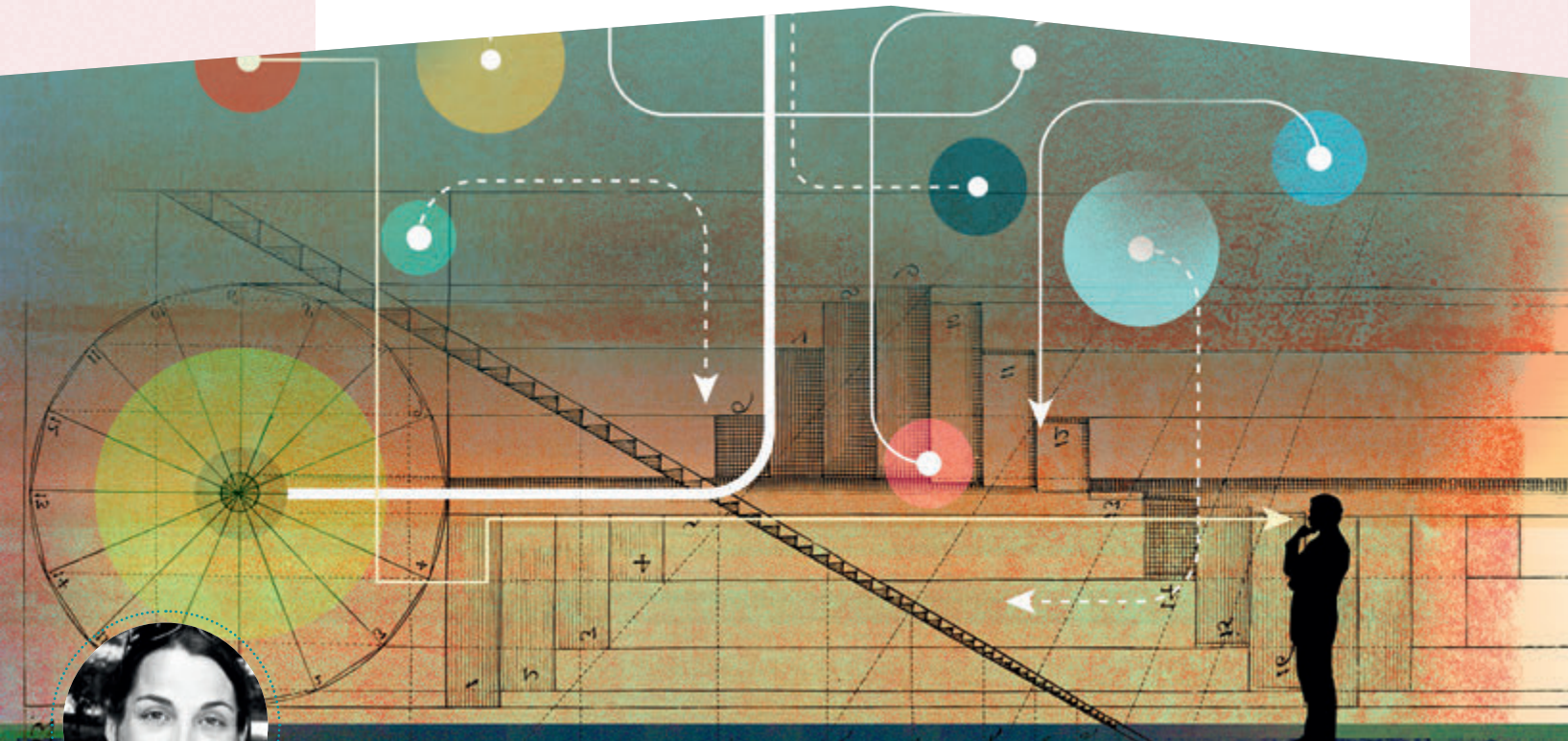


El docente como líder transformador del entorno en el aula



Beatriz Iranzo Serrano

CEO en Fully Creative empresa educativa, cultural. Máster en Gestión de la Calidad European Quality Formation. Máster en Psicología de la Educación ETSEA. Experta en mapas mentales y metodologías activas aplicadas al diseño de experiencias de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de proceso creativo.



DISPONIBLE EN PDF

¿Cómo el docente del s. XXI se convierte en un líder transformador?

Partiré desglosando cada uno de los términos esenciales del título del artículo que a continuación desarrollaré para el posterior diseño de la exposición y conceptualización integrada de los mismos, incluyendo en la parte final dos ejemplos que sustentan la presente redacción.

Utilizando Wikipedia y buscando el significado más básico de cada uno de ellos tenemos que:

- * Líder: es el que conduce, 'guía'.
- * Transformador: que transforma o modifica.
- * S. XXI: se caracteriza por el avance y expansión

de la digitalización y el control de la información a nivel global. También a esta época se le conoce como la era de la información.

Y los conectamos con:

Diseño: proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

Enseñanza: actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y

el entorno educativo o mundo educativo donde se ponen en contacto a profesores y alumnos.

Aprendizaje: proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Y si los conectamos, me atrevo a definir que un docente que combina su conocimiento junto con su experiencia y la colectiva, puede generar diseños que desarrollarán los procesos creativos necesarios dentro del ámbito académico. Por lo tanto, este docente se convierte en una respuesta. Esta respuesta será el detonante que empodere a una comunidad educativa que podrá transformar el entorno tanto físico como virtual. Por lo tanto, estará superando las barreras que conocemos descritas con el acrónimo de VUCA: volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad de condiciones y situaciones.

Adecuar experiencia y conocimiento a nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje permite combinar entre sí elementos. Estos, son generadores de retos y abren la escuela a su entorno. Permiten que la escuela se convierta en un motor social de cambio necesario para generar el mayor número de posibilidades a un alumnado que se convertirá en el protagonista en diversos momentos del proceso diseñado por aquel profesor transformador del s. XXI. Este profesor no solo cede el protagonismo al alumnado sino también a aquellos elementos descritos en cada uno de los desarrollos que realizamos desde Fully Creative y AGLAIA. Estamos inmersos en el diseño y desarrollo de un concepto nuevo que nos permite mantener el ritmo que exigen los cambios y situarnos en la vanguardia educativa.

El conectivismo mezcla el constructivismo y el cognitivismo para describir el nuevo aprendizaje del s. XXI en el que imperan los desarrollos digitales. El aprendizaje surge en colaboración y a través de la superposición de distintos contextos y elementos.

El profesor en este caso, debe generar movimiento en las aulas para que surjan posibilidades (conexiones) a través del diseño que integre esas personas con las posibilidades (red de aprendizaje) que surgen programando tanto de forma transversal, vertical como horizontal: entornos, contenidos educativos, culturales y tecnológicos en sus for-



mas más esenciales para que, teniendo en cuenta las necesidades, permita que exista motivación en los futuros agentes de cambios naturales que tras saber ser, saber hacer y saber, crean.

A estas alturas de la exposición podemos describir dos procesos creativos diferentes: el del profesor y el del alumnado.

El desarrollo de la creatividad creo que es fundamental en esta nueva concepción de la labor del profesorado ya que no son situaciones estáticas las que determinan su actuación sino retos diferentes acordes con la situación actual que envuelve a la sociedad en general. Como dice Downes: “en su corazón, el conectivismo es la tesis de que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, por lo que el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes”.



La función del profesor y sus habilidades son esenciales aunque no sea protagonista en todas las partes del proceso tiene que conocer el entorno y conectarlo no solo con su experiencia sino con la del su alumnado.

Existe un debate dentro de la comunidad educativo sobre qué es lo que se enseña en la escuela y cómo. ¿Contenidos o desarrollar las competencias del alumnado? Entiendo que si en los diseños se tienen en cuenta los retos que generan respuestas diferentes y propician el nacimiento en las aulas de agentes de cambio naturales indudablemente ambos son esenciales para que estas respuestas que se suceden sean creativas y además viables, replicables y transformadoras quedando definido en esta parte el proceso creativo del alumnado.



El liderazgo apoyado en el uso del pensamiento crítico por parte del profesorado en la elección de los contenidos y la programación de las experiencias permitirá que estos líderes transformadores que visualizamos en las aulas del s. XXI den lugar a nuevas conexiones generadas por la experiencia y el conocimiento ya no solo del alumnado sino que sumamos al diseño la de expertos de distintos ámbitos, comunidades especializadas fuera del entorno escolar que comparten su experiencia.

Estas redes de aprendizaje nos alejan de la era de la información del s. XXI y nos introducen en la era de la inteligencia reconocida en el Congreso Internacional del Pensamiento que tuvo lugar en

junio de 2009 en Kuala Lumpur por lo que en nuestra adaptación como docentes se hace inherente el desarrollo de habilidades que nos permitan innovar en la fórmula tradicional de la enseñanza y que tengamos en cuenta que es primordial que nos adaptemos a los procesos dinámicos que tienen que ser motivadores y emocionantes y además cumplir unos objetivos diferentes como pueden ser: aprender a aprender, aprender a pensar e interrelacionarse y transformar el entorno.

También es verdad, que no podemos olvidar que hay que dar respuesta a las nuevas formas de aprender, no solo las nuevas formas de educar (que defino en el presente como diseñar experiencias de enseñanza aprendizaje) ya que de esta manera puedo permitir que ambos elementos están representados en el proceso.

Actualmente, en el ámbito de la innovación educativa existen numerosas fórmulas que atienden a las características individuales del alumnado y durante todo el desarrollo sin mencionarlas de forma explícita hemos aludido a alguna de ellas y que el profesorado debe conocer para generar cualquier diseño que considere para el desarrollo de las experiencias.

El poder de transformar surge del conocimiento. El profesor gestiona su conocimiento y experiencia para transformar la escuela. En su ensayo "Gestión del Conocimiento en Educación y Transformación de la Escuela", Alberto Minakata Arceo nos habla de que la gestión del conocimiento en las instituciones escolares (particularmente en México) es un fenómeno del que se está tomando conciencia en forma reciente y si desarrollamos esta idea junto con las diferentes formas de adquirir conocimiento podemos vincular al proceso el contenido de las inteligencias múltiples junto con la Teoría de Bloom permitiendo que el diseño (programación) de experiencias de enseñanza aprendizaje atienda de forma integral al alumnado del s. XXI.

Si se dibujan diversidad de retos podemos posibilitar diversidad de formas de resolverlos por lo tanto podemos preguntarnos en esta representación del profesor como líder transformador del s. XXI, ¿qué respuestas son las adecuadas para que el profesor siga desarrollando diseños que no solo tengan en cuenta contenidos educativos plasmados en cualquiera de los currículos? Me permito contestar teniendo en cuenta mi criterio, experiencia y

conocimiento: aquellas que permitan el desarrollo integral de los que participan en las experiencias y que comienzan a ser los verdaderos protagonistas del s. XXI porque son los que van a generar y sostener ese cambio real a partir de las conexiones interrelacionadas.

La taxonomía de Bloom nos habla de tres estadios diferentes en el aprendizaje: Dimensión afectiva, Dimensión psicomotora y Dimensión cognitiva. Si además, las tenemos en cuenta en el proceso de diseño podemos definir estas experiencias de enseñanza-aprendizaje como significativas. El alumnado será capaz de recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear porque hemos determinado un diseño inclusivo.

Mi dominio en el desarrollo de diseños de experiencias de enseñanza-aprendizaje nace durante mi época de profesora-tutora en un centro escolar. Del área bilingüe comencé a investigar nuevas fórmulas trasladándolas a un desarrollo transversal entre las distintas áreas que permitieran que estas experiencias sean significativas y que me facultaran para hablar ahora de una nueva forma de entender la educación Fully CCET donde la cultura y la tecnología se suman a la educación como sustento de cualquiera de los diseños.

Estamos llevando a cabo varios proyectos que merecen la pena mencionar para justificar que otras fórmulas son posibles porque disponemos de las herramientas necesarias para ser líderes transformadores que no los protagonistas.

AGLAIA (Inteligencia, Creatividad y la Intuición del Intelecto) es una nueva forma de entender la educación porque basa el diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo híbrido de las mismas entre el plano físico y el virtual.

Las experiencias diseñadas por AGLAIA son proyectos innovadores y disruptivos que pretenden potenciar en las escuelas situaciones acordes con las necesidades reales actuales. Por tanto, AGLAIA se centra en el desarrollo de competencias y proceso creativo del alumnado y de los integrantes de la comunidad educativa, porque mejoramos las experiencias gracias a la colaboración de comunidades especializadas educativas, tecnológicas y culturales en su diseño, puesta en marcha y desarrollo. Y desde AGLAIA nacen los héroes.

Y dentro de este proyecto general: **Héroes Aglaia** es un desarrollo de gamificación ya prototipado en un colegio en Madrid durante en el curso 2016/17 CEIP La Rioja. El presente curso escolar (2017/18) se desarrollará en varios centros tanto a nivel nacional como internacional.

El proyecto se va a desarrollar en dos colegios en Madrid y varios de la Unión Europea ya que hemos vinculado el desarrollo a un proyecto ERASMUS+ que está en su tercer año de desarrollo del cual mencionaré en los siguientes párrafos: KA2 Mapas mentales e Inteligencias Múltiples en la Educación Primaria.

También, los Héroes se llevarán a cabo en Colombia de la mano de dos estudiantes de prácticas de la Universidad Autónoma de Madrid: Christopher Hess y Cristina Huete Ruiz apoyados por la UAM.

Se ha generado una aventura para que de forma cooperativa el alumnado se convierta en los héroes que encuentran los valores del s. XXI. La aventura se diseña a través de un proyecto que desarrolla sus actividades en un itinerario de aprendizaje que prima el desarrollo de competencias y la búsqueda de valores en un esquema de ABP, Juanjo Vergara nos acompaña en el diseño, que sigue el Viaje del Héroe. Este itinerario refleja actividades y retos basados en las inteligencias múltiples. El proyecto dará lugar a un juego multiplataforma para los próximos cursos donde los principales hitos son: desarrollo competencial e inclusión de valores adaptados a las necesidades educativas y sociales



del s. XXI. Actualmente dentro de las aulas se desarrolla utilizando además de rutinas y destrezas de pensamiento, la realidad aumentada. Todo encuadrado en los valores de las Hermanadas por la Educación para la Justicia Social (red de escuelas que trabajan a través de un marco común).

En el diseño de la experiencia hemos tenido en cuenta: Desarrollo de competencias, gamificación, ABP, TIC, desarrollos tecnológicos vanguardistas de la era digital, conectivismo desarrollando en proyecto no solo en el ámbito educativo sino también en el cultural ya que los valores y competencias son representados por artistas que comparten con nosotros su proceso creativo y han diseñado la imagen de los mismos (Factoría Cultural Madrid y The Cult House, JA Neto). Creamos mundos encontrando los patrones necesarios para que se lleven a cabo proyectos basándonos en retos reales involucrando el pensamiento lógico y creativo.

El proyecto antes mencionado KA2 Mapas mentales e Inteligencias Múltiples en la Educación Primaria es un proyecto en el que participo desde su inicio y en el figuro como coescritora junto con Nikos Makris y formadora. Según palabras de Nikos Makris el proyecto que llevamos desarrollando durante dos años y medio y que llega este año a su final en un evento multidisciplinar en Salónica es diferente y atractivo para los estudiantes y mejora nuestra tarea como educadores. En este proyecto además de formadora en ABP y aprendizaje cooperativo hemos puesto en práctica herramientas tan importantes como el mapa mental y la creación de itinerarios de aprendizaje en los colegios: 61st primary school of Thessaloniki (Grecia), Istituto

Comprensivo “Grosseto1” (Italia), Scoala Gimnaziala Mihai Eminescu (Rumania), Colégio Vasco da Gama (Portugal), Zespol Szkol Ogolnokształcacy Unióń Europejska (Polonia) y efkat lkokulu (Turquía) y hemos realizado una labor de investigación y práctica muy interesante el equipo formado por Nikos Makris, Donatella Saccocci, Adela Muresan, Edyta Imos, Nazli Donmez, Celita Leitáo y yo misma, educadores transformadores del s. XXI.

Por lo tanto la posibilidad de que el profesorado se convierta en el líder transformador del s. XXI está al alcance de todos si además se apoya en comunidades especializadas de los mundos que conecta.

“Esto es como la vida, un camino de aprendizaje, de pruebas, ver resultados y reformular hasta encontrar el modo que nos parece más correcto” (Javier Miranda).

Artículo escrito por Beatriz Iranzo Serrano CEO de la Empresa Fully Creative.

Fully Creative tiene la misión de trabajar en el diseño y desarrollo de proyectos educativos/formativos, aplicando la creatividad y la tecnología al desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para desenvolverse en un mundo en constante cambio y basándonos en la visión de ser la escuela de referencia, siempre a la vanguardia de las nuevas metodologías de aprendizaje y formación, que contribuya a fomentar entre sus clientes y empleados/colaboradores la libertad de pensamiento, el pensamiento crítico y creativo y el respeto profundo hacia los demás y hacia cualquier ideología. **RM**

