

Viaje de investigación educativa a EE.UU.

Etapa primera: Nueva York.

20/10/2015

Segunda Observación

Ques to Learn

Quest to learn <http://www.Q2L.org>

Quest to Learn

En esta ocasión tenemos la oportunidad de conocer la escuela *Quest to Learn*. Una escuela que trabaja con fondos públicos otorgados por el departamento de educación de la ciudad de Nueva York.

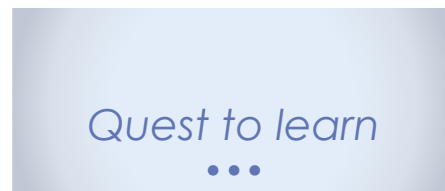
Hemos realizado una visita de dos horas en el transcurso de la cual tuvimos ocasión de asistir a diferentes clases. El número de alumno por clase se estima en unos 25 conducidos por un único docente. No existe sala de profesores, dado que trabajan en las aulas (aun cuando otro profesor esté trabajando con otro grupo de alumnos).

Es un proyecto educativo singular dado que se basa en el juego como estrategia fundamental de aprendizaje. El juego es la vía que permite trabajar una gran diversidad de competencias, por ejemplo las relacionadas con la comunicación, las interpersonales, las matemáticas, las vinculadas con la creatividad y el emprendimiento. Una prueba del desarrollo competencial que se consigue con éste método lo pudimos comprobar en una clase el objetivo de la cuál era que cada alumno se presentara al grupo a través de una representación iconográfica. Realmente fue una buena demostración de la capacidad de realización de presentaciones efectivas, bien construidas y desarrolladas. En ésta sesión los alumnos han demostrado que son capaces no sólo de realizar un diseño gráfico original que sea una representación simbólica de sus personas, sino que lo han comunicado exitosamente a sus compañeros. En la clase hemos podido constatar la normalidad con la que se expresan y con la que aceptan las aportaciones y los comentarios de sus compañeros .

En otra clase hemos tenido la oportunidad de apreciar una actividad de potenciación de estrategias de resolución de problemas con un planteamiento científico de la tarea. Por otro lado es interesante



destacar que en la escuela se genera un ambiente estimulante en el que, tanto alumnos como profesores, se muestran cómodos a pesar de que la actividad es incesante.



Las dinámicas del aula son muy activas y centradas en el alumno, no obstante no tenemos evidencias de que exista una definición clara y documentada del perfil de salida del alumno ni de las finalidades y valores que la escuela persigue con su proyecto educativo. Los alumnos se comprometen con el juego, siguiendo las normas y preparando en casa su participación en el mismo. Existe un perfil implícito de salida pero que no se ha consensuado y descrito.



Se nos dice que en el proceso de formación y desarrollo de los profesores se adopta un doble enfoque, esto es, por un lado el acompañamiento por parte de otro profesor para la acción docente y por otro la capacitación en el diseño de juegos.



Se aprecia un profesorado altamente competente en el desarrollo de actividades complejas de orientación competencial. Lógicamente, la evaluación tiene ese mismo carácter siendo, por consiguiente, formativa y formadora. No se percibe una motivación y compromiso con la persona del alumno similar a la de las escuelas kipp pero si con relación al diseño, creación, planificación y desarrollo de actividades muy sofisticadas en el contexto de secuencias didácticas y programación de aula basada en el juego.

Es relevante señalar que es un proyecto joven que no tiene aún evidencias de que sus planteamientos permitan alcanzar cotas altas en resultados académicos. Si se percibe que el alumnado está altamente motivado con las actividades que se realizan. Por lo tanto, en relación con las tasas de abandono se presume que se deben obtener unos buenos resultados.

El modelo pedagógico potencia el trabajo en equipo. Las dinámicas de aula se generan entorno a grupos preestablecidos pero flexibles, esto es, no únicos para todas las actividades. En cada grupo se evidencia la existencia del coordinador o líder del mismo.

El profesorado es joven y con un alto nivel de desarrollo de la competencia digital y con un nivel técnico elevado en relación al diseño y a la creación de juegos.

La escuela no cuida excesivamente los espacios y su distribución. La arquitectura del edificio es industrial, poco adecuada para su uso docente. No obstante, se han habilitado espacios para el descanso pero también para poder hacer proyectos en grupo de forma libre.

Conclusiones

El modelo de escuela se aleja del nuestro. El no partir de una identificación y definición del perfil de salida del alumno no beneficia en nada al desarrollo de los alumnos. No basta con definir y aplicar con precisión una metodología si no tenemos claro hasta dónde queremos llegar en nuestros procesos de aprendizaje.

No obstante se valoran como muy positivos y adecuados para nuestros centros la opción por unas metodologías centradas en el alumno con un claro carácter de desarrollo competencial y el uso de un modelo de evaluación en consonancia con la metodología

Desafortunadamente hay características del sistema pedagógico que se alejan de nuestras escuelas como el hecho de que no se trabaja en la escuela el saber ser y el saber estar. Los propios profesores no saben verbalizar que finalidades educativas persiguen con sus alumnos. El acompañamiento que se hace está demasiado focalizado en las metodologías, y en la pericia en su uso, descuidando a las personas.

Finalmente nos quedan algunas lagunas en el conocimiento a fondo del sistema. Por ejemplo no pudimos acceder al protocolo para poder establecer el juego y su relación con el curso, el nivel y el contenido o las competencias que se quieren desarrollar. El diseño y elaboración del juego y su encaje con la programación de aula y las secuencias didácticas parece tener una gran complejidad técnica.