



Capítulo 9

El objetivo de la educación es ayudar a las personas a que construyan sus proyectos de vida en torno a un nuevo itinerario de aprendizaje

9.1. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO VITAL DE CADA ESTUDIANTE

En las experiencias de innovación educativa que hemos llevado a cabo con gobiernos y organizaciones, el eje focal de toda la intervención y la secuencia formativa se ha centrado en ayudar a cada estudiante a construir su proyecto vital, en torno al eslogan: una persona un proyecto vital. Todo el itinerario se inicia con la adquisición de competencias genéricas donde el estudiante desarrolla las habilidades para desenvolverse de manera autónoma, después aprende y diseña en la práctica un proyecto emprendedor, y finalmente incorpora competencias avanzadas de liderazgo aplicándolas a su propio proyecto.

A continuación vamos a describir las bases y el objeto de los 3 procesos formativos que constituyen el aprendizaje secuencial para el desarrollo del proyecto vital de cada estudiante basado en EL MODELO 6-9. Se trata en definitiva de trabajar en una nueva senda para aprender otras cosas, de otra manera y con otro propósito, haciendo frente a los grandes desafíos del Siglo XXI.

9.2. BASES PARA LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE EN COMPETENCIAS GENÉRICAS – EMPRENDIMIENTO – LIDERAZGO

Lo hemos diseñado para que los estudiantes lo trabajen desde la formación básica y el bachillerato, ampliándose a la universidad y permitiendo que los estudiantes vayan adquiriendo nuevas habilidades y materializándolas en proyectos. Lo aplicamos de manera práctica y se concreta en una serie de trabajos y ejercicios que el estudiante va completando con la ayuda de una guía.

Las acciones se enmarcan en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), desde la base del constructivismo y el principio de aprender haciendo, rompiendo con el modelo de estudiar y memorizar para verter los contenidos en un examen. Y todo ello en respuesta a los siguientes desafíos:

- Mejora de la empleabilidad de los trabajadores que realizan tareas repetitivas en las cadenas de producción, por el trabajador innovador, emprendedor y con capacidad de liderazgo.

- Desarrollo de personas emprendedoras, flexibles, productoras de nuevas ofertas y capaces de ver oportunidades donde otras ven problemas.
- Superación del conocimiento como acumulación y memorización de datos e información, y sustitución por el conocimiento entendido como acción e innovación para crear valor desde la intencionalidad, el sentido y el criterio.
- Producción de trabajadores-emprendedores (tanto por cuenta propia como por cuenta ajena).
- Nuevos escenarios para el empleo, perfiles profesionales y nuevas formas del trabajo (*knowmads, coworking, networking, etc.*).
- Competencias para crear valor con el conocimiento, organizar y coordinar recursos para producir bienes y servicios útiles al mundo, superando el conocimiento como conjunto de datos e información para ser memorizados y repetidos.
- Aprendizaje a lo largo de la vida.
- Rediseño y resignificación global del sistema educativo que afecta a todos los niveles y subsistemas de la educación, poniendo al ser humano en el centro de la acción.
- Competencias no fungibles e imperecederas entre los estudiantes (*soft skills*, competencias genéricas) para enfrentar una realidad en cambio permanente.
- Competencias genéricas como base de los nuevos empleos y trabajos del futuro.
- Avance en torno a los cuatro pilares básicos que sustentan la educación (aprender a ser, hacer, conocer, convivir).
- Educación que ayuda al estudiante a producir su proyecto vital, desplegando su vocación y talento para alcanzar su sueño, adquiriendo competencias con las que diseñar y producir un proyecto.
- Propuesta que ayuda al estudiante a hacerse nuevas preguntas, descubrir posibilidades y convertirlas en oportunidades y nuevas realidades.

- Un nuevo modelo para aprender otras cosas, de otra manera y con otro propósito. Poniendo en crisis qué aprender, dónde aprender, cómo aprender, para qué aprender.
- Nuevos formatos y procesos de aprendizaje, evitando el uso de las nuevas tecnologías para "enlatar" y reproducir en ellas los contenidos y los tics de la vieja educación.
- Nuevas formas de ofrecer los contenidos: vídeos tutoriales, podcasts, contenidos teóricos, ejercicios prácticos, vídeos complementarios y guía del estudiante donde aplica lo aprendido a su proyecto vital.
- Utilización del MOOC como recursos de formación masiva para que profesores y estudiantes trabajen los proyectos (personales, profesionales, artísticos, emprendimiento, etc.).
- Cambio radical en la evaluación: permitiendo al estudiante que haga uso de todos los recursos que tenga a su alcance para completar su proyecto por el que será evaluado.
- Una nueva forma de evaluar: al alumno no se le cuestiona por los contenidos teóricos que ha memorizado, sino cómo ha aplicado esos conocimientos a su proyecto o a la resolución de problemas.
- Un nuevo modelo de evaluación que tiene como principal objetivo el convertirse en una nueva fuente de aprendizaje.
- Evaluación del alumno en función de los proyectos que pone en marcha, nuevos emprendimientos y valor social generado.
- Evolución de la visión tradicional del alumno, a la de estudiante-emprendedor como constructor y artífice de su destino, que aprende en paralelo al diseño de su proyecto vital.
- Nuevo rol del docente como guía y entrenador en el proceso, no como proveedor de contenidos, un motivador y un inspirador.
- Aprendizaje no lineal donde el estudiante no memoriza los temas y se examina, sino que el alumno elige y profundiza en aquellos contenidos que necesita para la construcción de su proyecto.

- Crecimiento de las comunidades de aprendizaje frente al aula tradicional y el trabajo individual donde el profesor dictaba sus clases.
- Aprendizaje cooperativo y en equipo.
- Estudiantes alineados con los retos del futuro, haciéndose responsables de su aprendizaje y de su vida, construyendo sus proyectos colaborativamente, creando equipos en torno a proyectos compartidos, inventando su futuro, el de su comunidad y país en los nuevos espacios de la formación.
- Rediseño y resignificación del espacio del aula hacia el concepto *Skill Fab Lab*.
- Enfoque a la innovación, permitiendo la comisión de errores y el aprendizaje de los mismos, priorizando la acción sobre la reflexión paralizante.
- Cambios normativos profundos: nuevos formatos, contenidos, formación masiva (MOOC), aprendizaje invisible, "a la carta", cooperativo, etc.
- Aprendizaje flexible donde el alumno confecciona su propio itinerario formativo o carrera, en función del proyecto vital que quiera llevar a cabo, donde estudiar se convierte en un medio, no en un fin.
- Nuevos escenarios para la creación de equipos, redes, alianzas, herramientas tecnológicas que ayuden a montar proyectos compartidos entre estudiantes.
- Nuevo contrato entre la institución educativa y los estudiantes, para ayudar a construir sus proyectos vitales, rompiendo con el discurso: estudia y saca buenas notas, al discurso: aprende y construye tu proyecto vital.
- Compromiso con el rediseño del currículo educativo en todos sus componentes para adaptarnos a los nuevos retos y desafíos de la sociedad (¿qué enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Dónde enseñar? ¿Cuándo enseñar? ¿Qué y cómo evaluar?).
- Empoderamiento de los estudiantes para construir sus proyectos vitales y su conexión con los grandes retos de su comunidad, del país y

de la humanidad, democratizando esas capacidades y poniéndolas al alcance de cualquier persona.

- Liderazgo político e institucional para acompañar el proceso en aras a reforzar los pilares de la nueva educación.
- Educación abierta para impactar en las realidades locales, centrada en la búsqueda de soluciones a problemas económicos y sociales, trabajo flexible, y las capacidades humanas para alcanzar la felicidad.
- Educación inclusiva para atender las demandas y dar cobertura a las personas, independientemente de su edad, nivel de estudios y situación; atendiendo a las necesidades de reciclaje profesional y aprendizaje a lo largo de la vida.
- Educación que tiende a la eliminación de los exámenes de admisión, reconociendo la diversidad de capacidades en las personas.
- Educación flexible capaz de conjugar las realidades y saberes locales y globales.
- Visión holística e integral del mundo y de las diferentes materias educativas.
- Reciclaje y capacitación docente en torno a las competencias genéricas, emprendimiento, liderazgo y nuevas tecnologías; como herramientas facilitadoras que hacen posible el cambio educativo y el surgimiento de iniciativas emprendedoras entre los estudiantes.
- Creación del espacio educativo como un entorno emprendedor que propicia todo tipo de iniciativas (artísticas, culturales, científicas, deportivas, etc); abriendo el horizonte para el desarrollo de proyectos profesionales, laborales y empresariales a los estudiantes.
- Creación de un ecosistema de innovación social que incorpora nuevos recursos y herramientas, como bancos de ideas y proyectos a partir de las ideas y proyectos surgidos de los estudiantes, comunidades de aprendizaje y redes de colaboración; constituyendo la base para el desarrollo de la comunidad y el país.

9.3. EL PORQUÉ DE LA SECUENCIA DE APRENDIZAJE COMPETENCIAS GENÉRICAS – EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

- Las competencias genéricas son la base del emprendimiento y el liderazgo, por tanto para desarrollar el emprendimiento y el liderazgo, primero necesitamos haber adquirido competencias genéricas, aplicándolas a resolver problemas de la vida real, empleo, pequeñas iniciativas personales, etc.
- El aprendizaje de competencias genéricas continúa en los procesos de formación en emprendimiento y liderazgo donde se va perfeccionando, aplicándolas a iniciativas y emprendimientos de mayor envergadura.
- Culminación con nuevos aprendizajes que permiten llevar a cabo un proyecto de emprendimiento o liderazgo en fase avanzada (desarrollo del proyecto vital).

El proceso de apropiación de las competencias genéricas es sumamente complejo, representando un esfuerzo de aprendizaje a lo largo de la vida, solamente desde su manejo podemos llegar a desempeños superiores relacionados con el emprendimiento y el liderazgo.

9.4. LA NECESIDAD DE UNA VISIÓN, UNA ESTRATEGIA Y UN LIDERAZGO POLÍTICO PARA AVANZAR EN UN NUEVO MODELO EDUCATIVO

El planteamiento que estamos realizando solo se puede llevar a la práctica si hay una voluntad de transformar la educación, desde un enfoque doble (de arriba abajo y de abajo arriba), desde una nueva visión paradigmática que tenga como propósito producir personas creativas, innovadoras, emprendedoras y líderes; y además hacerlo masivamente sin dejar a nadie atrás, con la mirada puesta en la creación de un país más rico, democrático y solidario. La hoja de ruta para hacerlo es la capacitación al profesorado en competencias genéricas - emprendimiento - liderazgo), como punto de partida para formar a sus estudiantes en esas materias al objeto que puedan desarrollar sus proyectos vitales.

Cambiar el paradigma educativo e implantar un nuevo modelo es una tarea demasiado compleja para poder abordarse en un periodo breve de tiempo,

se trata de un proceso que exige un esfuerzo de reciclaje que ha de ser impulsado desde el liderazgo político, a la vez que estimulado de abajo arriba desde el compromiso de los actores educativos.

El itinerario competencias genéricas – emprendimiento – liderazgo, se va complementando con otros aprendizajes adaptados a las necesidades concretas de los cursos y las carreras: creación del plan de empresa para aquellos estudiantes cuyo objetivo es desarrollar un proyecto emprendedor – empresarial, adquisición de competencias digitales, gestión del conocimiento, diseño del propio aprendizaje y construcción de conocimiento en la red, conocimientos y habilidades relacionadas con la innovación, creatividad, dirección, gerencia, etc.

HACIA UN MODELO BASADO EN EL PRINCIPIO DE APRENDER HACIENDO.

Todo el proceso de aprendizaje descansa en actividades prácticas, los estudiantes aprenden mientras diseñan sus iniciativas, proyectos y emprendimientos.

Todo el trabajo realizado y los avances se van concretando en una guía en torno a ejercicios y actividades de carácter práctico.

Los recursos con los que cuenta cada programa formativo están compuestos por módulos, temas, videos, podcasts, lecturas y vídeos complementarios que cada estudiante habrá de abrir y utilizar en función de sus necesidades de aprendizaje. Hay que tener en cuenta que detrás de cada persona hay un interés, por eso no podemos obligar a que todos los estudiantes aprendan las mismas cosas y al mismo ritmo.

La evaluación se efectúa en función del diseño y ejecución del proyecto (individual o grupal).

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE COMPETENCIAS GENÉRICAS.

A continuación presentamos la estructura del programa de competencias genéricas con sus unidades didácticas, cuyo objetivo es que el estudiante las entrene y aprenda, aplicándolas en la práctica a todas las facetas de su vida. Aunque el trabajo se puede enfocar en el desarrollo de su proyecto vital, este requisito no es requerido aún en este momento.

- Modelo general para entender las competencias genéricas.
- Dominio de la escucha.
- Dominio de la declaración.
- Dominio de las afirmaciones y los juicios.
- Dominio de las promesas y los pedidos.
- Nivel de excelencia de la dirección.
- Nivel de excelencia de las relaciones internas.
- Nivel de excelencia de las relaciones externas.
- Nivel de excelencia del aprendizaje y la renovación.
- Nivel de excelencia de la emocionalidad.
- Nivel de excelencia de la planificación.
- Nivel de excelencia de la evaluación.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO.

El programa de emprendimiento es un paso más para avanzar en el desarrollo de los proyectos de los estudiantes, incorporando de manera práctica nuevas habilidades en torno a las siguientes materias.

- Desarrollo del proyecto vital de cada persona en torno a un nuevo entendimiento del emprendimiento.
- Crear ideas, innovar y organizar los recursos (recursividad) para hacer realidad el proyecto.
- Gestionar los estados de ánimo y emociones en el proceso de llevar a cabo un proyecto.
- Aprender a escuchar de forma activa para satisfacer las necesidades de los demás.
- Convertir tu proyecto en una oferta atractiva.

- Aprender los procesos de prometer-pedir-hacer ofertas.
- Construir el prototipo de tu proyecto.
- Identificar a los clientes y a la red de colaboración de tu proyecto y trabajar con ellos.
- Diseñar narrativas seductoras para contar tu proyecto.
- Aprender a manejar de forma impecable los ciclos de trabajo asociados al proyecto.
- Diseñar el plan estratégico de tu proyecto.
- Aplicar las claves del liderazgo para el desarrollo de tu proyecto emprendedor.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE LIDERAZGO.

- Una vez diseñado y trabajado sobre el proyecto es necesario continuar perfeccionándolo incorporando competencias prácticas nuevas para impulsarlo desde el liderazgo.
- Claves del mundo actual. Identificación de nuevos espacios para el liderazgo.
- Autoliderazgo. El autodomínio personal y la apertura al cambio.
- Descubrir tu sueño, innovar y crear ideas. Técnicas para el liderazgo.
- Dominio de la creación de la visión, misión y plan estratégico aplicado al liderazgo.
- La inteligencia emocional aplicada al liderazgo.
- Creación de redes, organizaciones y equipos aplicada al liderazgo.
- La organización como fenómeno lingüístico: escuchar, hacer ofertas y construir narrativas en el ámbito del liderazgo.
- El enfoque al cliente, el desarrollo de prototipos y el ciclo del trabajo como dominios del liderazgo.

- Conducción del proyecto de liderazgo hacia el éxito.
- Dominio del liderazgo basado en principios. Adquisición de hábitos de liderazgo.
- Dominio de las leyes del liderazgo y ascenso de los diferentes niveles.

9.5. BASES PARA UNA EDUCACIÓN QUE AYUDE A CADA PERSONA A CONSTRUIR SU PROYECTO VITAL. UN NUEVO CONTRATO SOCIAL PARA CONSTRUIR UNA NUEVA EDUCACIÓN

La construcción de una nueva educación sobre la base de ayudar a cada persona a levantar su proyecto vital es una tarea de toda la sociedad, como reza el proverbio africano "para educar a un niño hace falta toda la tribu".

Por eso vamos a proponer una serie de herramientas que nos ayuden a alcanzar ese propósito a través de unas orientaciones generales y la introducción de una nueva forma de conversar entre los actores educativos (protocolo conversacional), que pueda servir de referente en las aulas, la comunidad y las familias a través de juegos y actividades sencillas.

LA NECESIDAD DE UN NUEVO CONTRATO SOCIAL Y PATRÓN CONVERSACIONAL PARA UNA NUEVA EDUCACIÓN.

La educación tradicional se basa en el objetivo de que el estudiante consiga unos resultados que se validan en las notas. Ahora apuntamos a un cambio basado en la producción de un aprendizaje práctico que se materializa en un proyecto que entronca con la pasión y la vocación del individuo.

Nuestra antigua educación se constituía en un patrón conversacional que daba sustento al viejo modelo educativo: "Estudia mucho, esfuérzate y produce buenas notas... Con esto conseguirás un título y luego un buen trabajo de por vida".

El nuevo patrón conversacional: "Aquí estás para producir tu propio proyecto vital, es importante que lo construyas a partir de tu pasión o vocación... La vida se ha vuelto compleja y tendrás que adquirir destrezas para inventarte tu trabajo... Nosotros podemos ayudarte pero necesitamos tu compromiso para hacerlo... Tú eres responsable de tu vida".

Lógicamente, el patrón conversacional propuesto entre autoridades educativas - profesores - comunidad - padres y estudiantes, habrá de modularse y adaptarse en función del contexto.

A continuación te ofrecemos un patrón que hemos diseñado y aplicado a numerosos proyectos .

Paso 1. Descubrir el elemento, la vocación y el talento de los estudiantes.

El punto de partida del proceso se inicia con el descubrimiento de la pasión, vocación y talento de cada estudiante; al objeto de hacerlo tangible y conducir toda la acción formativa en función de ese descubrimiento..

Como afirma Ken Robinson “descubrir tu pasión lo cambia todo”. Cada persona tiene un espacio (elemento) donde se siente realizada y feliz, encontrar ese espacio no es fácil (muchas personas mueren sin descubrirlo). La labor del docente y del conjunto de la “tribu” tiene que centrarse en ayudar a los estudiantes desde edades tempranas a que encuentren ese elemento.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para el descubrimiento de la pasión: “Dime qué te gusta, en qué se te pasa el tiempo volando, qué cosas harías sin que te pagasen, qué cosas harías aunque te costasen dinero, qué te gustaba hacer de pequeño, qué cosas se te dan bien, en qué cosas has destacado, etc.”

Propuestas de actividades (ejemplo): todos los niños y niñas hacen una representación creativa para declarar y dar a conocer a sus compañeros su pasión. Si todos conocen lo que les gusta a todos, todos se podrán ayudar entre sí.

Toda la comunidad y especialmente la escuela y el hogar, han de trabajar estas preguntas para descubrir y ayudar a dar a luz la vocación de cada niño y niña. Puede que a lo largo de la vida, la persona cambie su propósito, pero si tiene interiorizado el proceso de descubrimiento, pronto alineará y resignificará su vida en torno a un nuevo proyecto.

Aquí mostramos unas pautas generales para el trabajo de los docentes y la comunidad con los estudiantes, que no dejan de ser orientaciones dirigidas a los educadores, los cuales habrán de desarrollar materiales y pro-

puestas de trabajo sintonizadas con estos planteamientos. Estamos ante un proceso constructivo, nuevamente haciendo camino al andar, en el diseño de un paradigma y modelo educativo donde todos los actores de la educación podemos hacer nuestros aportes.

Paso 2. Crear la visión.

Tiene que ver con ayudar a los estudiantes a fijar la meta con claridad, con tener un deseo, una pasión o vocación no es suficiente, se necesita proyectar esa pasión al futuro, concretando claramente cómo se materializará en fecha y forma, crear una imagen de la obra terminada al objeto de propiciar un campo emocional que los lleve hacia ella y a la vez impulse y arrastre el aprendizaje y la voluntad.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para la concreción de la visión: "Cómo imaginas tu futuro consiguiendo tu meta, en qué fecha lo lograrás, qué elementos contiene esa imagen, cómo los representarás..."

Propuesta de actividades (ejemplo): elabora un dibujo o realiza una composición de imágenes y representa tu visión en una cartulina, por la otra cara describe la visión (dos párrafos). Ahora cuenta la visión a otros compañeros y compañeras. Finalmente pon la cartulina en la mesilla de noche para verla cuando te acuestes y te levantes. Tu mente consciente e inconsciente comenzará a buscar y proporcionarte los caminos para avanzar en el logro.

Paso 3. Conecta tu visión con un gran reto de la humanidad.

Para que la visión cobre fuerza, para que la pongas en relación con los grandes retos del mundo: el medio ambiente, la alimentación, la salud, la creación, etc. Este ejercicio conectará a los estudiantes con el sentido de la contribución y el legado en lo que hacen, los proyectará hacia el dominio de lo trascendente, con el propósito de contribuir al bien común, con la idea de hacer una diferencia con sus vidas y dejar una huella en el mundo (sentido del legado y la trascendencia).

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para el legado: "En qué campo se desarrolla tu visión, con qué actividad importante para la sociedad se relaciona, cómo contribuye al bien común, qué problemas soluciona a la gente, etc."

Propuesta de actividades (ejemplo): elabora un cuento de cómo tu visión contribuye al bien común y cuéntalo.

Paso 4. Elabora un prototipo para que el mundo lo pueda ver y tocar.

Para que el sueño o pasión de cada estudiante pueda tomar forma y comenzar a materializarse, debe aprender a representarlo, independientemente de su naturaleza podrán reflejarlo en un esquema, dibujo, maqueta, etc. Su primera representación deberán materializarla en unos minutos, luego mejorarla.

Pueden utilizar elementos básicos para hacerlo (cartulinas, rotuladores, pegamento...). Cuando hayan realizado el primer prototipo su proyecto estará en marcha, además podrán mostrarlo a los demás, comenzar a darlo a conocer, venderlo, conseguir que otros hagan aportes. A medida que ponen en común su prototipo y recogen la opinión de otros compañeros, podrán perfeccionar su obra.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para la primera versión tangible del proyecto: "Cómo podrías representar lo que quieres hacer, qué materiales necesitas, cómo se lo mostrarás a otras personas, cómo recogerás sus aportes para mejorarlo, etc."

Propuesta de actividades (ejemplo): proporciona materiales a los estudiantes para que elaboren el prototipo (piezas de lego, tijeras, cartulinas, papel, etc.), pide que elaboren un primer prototipo en 45 minutos. Luego solicita varios modelos más avanzados en cuya mejora participe el resto de estudiantes, repite el juego varias veces y utilízalo periódicamente a lo largo del tiempo en la lógica de aprender haciendo.

Se pueden diseñar diversas variantes del juego, dependiendo del propósito que se persiga en cada momento (construcción cooperativa de proyectos, elaboración de prototipos para abordar un problema compartido, plantear un reto, desarrollo del proyecto vital, etc.).

Paso 5. Aprender con sentido y criterio.

Los juegos anteriores sirven de base para que el aprendizaje sea efectivo y se realice con un propósito. Cuando el profesor o los padres saben qué le interesa a cada estudiante, podrán encarar de otra manera la enseñanza del lenguaje, las matemáticas, la historia o las ciencias naturales.

Teniendo una noción clara a la hora de enfocar el aprendizaje práctico de las referidas materias hacia la vocación y el naciente proyecto vital de los estudiantes.

Cuando la persona conecta con su vocación proyectada al futuro (visión), se crea el espacio emocional propicio, y es más fácil solicitar el esfuerzo y la colaboración de los estudiantes para el aprendizaje. El aprendizaje se convierte en un medio para alcanzar un fin, no en un fin en sí mismo.

Desde esta perspectiva el aprendizaje no se plantea como un fin en sí mismo, sino como un medio para conseguir un propósito valioso y significativo por parte del estudiante, mientras se cultiva la autoconfianza (creer que puedo conseguir mi sueño), la decisión (querer hacerlo), y por último descubrir que para hacerlo necesito saber cómo (aprender), para finalmente hacerlo (actuar).

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio al aprendizaje con sentido y criterio: "Una vez que tenéis clara vuestra pasión, visión y prototipo de lo que queréis hacer, necesitáis aprender..... Cómo vamos a aprender el lenguaje y la expresión Cómo vamos a aprender el cálculo y las matemáticas Cómo la historia y las ciencias sociales, etc."

Propuesta de actividades (ejemplo): mejorar la expresión oral y escrita contando tu proyecto, trabajar las matemáticas y el cálculo en supuestos prácticos reales, etc.

Estamos comenzando a penetrar en el aprendizaje personalizado para responder a los rasgos del nuevo tiempo (velocidad, innovación, autonomía, acción). La formación estándar diseñada para fabricar trabajadores con la disciplina laboral de la Era Industrial está tocando su fin.

Paso 6. Aprender otras destrezas.

Los conocimientos de las materias escolares tradicionales no permiten a los estudiantes el despliegue de su pasión, vocación y proyecto vital. Necesitamos incorporar de manera transversal las competencias genéricas.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para aprender otras destrezas: "Ahora vamos a escuchar para reforzar nuestro proyecto vital, declararlo a los demás, a prometer a otras personas cosas valiosas, a pedir cosas de manera efectiva para que otras personas nos

puedan ayudar, a ofrecer cosas a cambio de la ayuda, a hacer ofertas... Cómo vas a escuchar a los otros, cuál es la declaración que vas a hacer al mundo con tu proyecto, qué cosas vas a pedir que hagan por ti, qué cosas vas a ofrecer a cambio, cuál es la oferta que haces con tu proyecto, etc.”

Propuesta de actividades (ejemplo): juego de la declaración (cada estudiante declara su proyecto en base a su pasión), juego de la escucha (todos los estudiantes se escuchan entre sí y hacen propuestas de mejora), juego de los pedidos (todos los estudiantes piden a otros ayuda), juego de las promesas (a cambio todos los estudiantes se comprometen a hacer una cosa por los demás), etc.

Paso 7. Gestionar las emociones y estados de ánimo.

La gestión de las emociones y la creación de una fortaleza emocional en los estudiantes es una acción transversal presente en todo el proceso, como dimensión constitutiva (ontológica) del ser humano junto con su propio cuerpo (biología) y el lenguaje.

El estado emocional propicio se genera cuando el proceso de aprendizaje se vehicula en torno al desarrollo de la pasión, al descubrir cada estudiante su propio elemento. Cuando la persona define su meta y siente el deseo de alcanzarla, genera el espacio propicio para desarrollar una emocionalidad positiva. Aprendemos cuando nos emocionamos y hacemos, nos realizamos como personas cuando aprendemos a gestionar nuestras emociones y construimos una fortaleza emocional para encarar los avatares de la vida.

A partir de este trabajo se abre el espacio para hacer fluir la motivación y automotivación.

Las emociones disparan el aprendizaje y gatillan la acción para poner en marcha el trabajo que conduce al logro, a la meta, al desarrollo de la vocación, a la consecución de un deseo. Desde aquí es mucho más fácil activar la voluntad, el esfuerzo, la perseverancia, el enfoque, el sentido y el criterio y dirigirlo *ad hoc*. Todo esto a su vez proyecta al estudiante hacia el emprendimiento y el liderazgo.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para construir fortaleza emocional: “Vamos a aprender a que observes tus

emociones, a comprender cómo la repetición de una emoción se convierte en un estado de ánimo, a aprender trucos para trabajar las emociones positivas... Qué emociones sientes, qué estado de ánimo te define más, cómo te motivas pensando en tu proyecto, qué cosas vas a hacer y te vas a decir cuando baje tu motivación, etc.

Propuesta de actividades (ejemplo): descubrir las emociones en grupo y poner un dibujo o imagen a cada emoción, aprender técnicas sencillas para descubrir y trabajar las principales emociones, etc.

Paso 8. Dividir el proyecto en fases.

A medida que la pasión, el talento y la vocación de cada estudiante va subiendo a flote y tomando cuerpo, comienza a tener sentido la noción de proyecto lo que al principio era solo una idea vaga. Ahora va tomando carta de naturaleza y exigiendo de un trabajo de concreción.

Para que la construcción del proyecto no resulte abrumadora para el estudiante, es conveniente hacerlo por fases o etapas, obteniendo así una referencia y una hoja de ruta para que ponga cada día "un ladrillo" en la edificación de su obra.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para la planificación: "Ahora divide tu proyecto en fases, poniendo fechas y compromisos de ejecución a cada una de esas fases. Cuántas fases tendrá tu proyecto, en cuánto tiempo habrás concluido cada fase y el proyecto completo.

Propuesta de actividades (ejemplo): que cada estudiante divida su proyecto en fases, que todos expongan las fases de sus proyectos... Juego para que los estudiantes se centren en tareas prácticas y concretas de las primeras fases de sus proyectos desarrollando actividades fuera del aula.

Paso 9. Crear un equipo.

Trabajamos para producir un cambio en la cultura individualista que está impidiendo el desarrollo del talento en los estudiantes.

Una persona sola no puede hacer cosas relevantes, como personas individuales somos muy limitados, todo proyecto transformador y cargado de ambición necesita de una comunidad de personas, y por eso es preciso

dotar al estudiante de capacidades para crear equipos y construir ambición positiva.

El trabajo con el estudiante se centrará en que observe las diferentes redes de colaboración que operan en su entorno y en el mundo, y cómo fruto de esa colaboración se genera el valor.

En paralelo ha de descubrir los roles de los equipos y la distribución de tareas entre ofertantes, clientes, proveedores, prescriptores, competencia, financiadores, etc. Adaptando esa relación y definición de roles a su realidad (personas a las que va destinado el proyecto, usuarios, personas que me pueden ayudar y prestarme recursos, personas que pueden hablar bien de mí).

De esta manera definimos básicamente el equipo que es necesario para llevar a cabo el proyecto.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para configurar el equipo: "Ahora te toca crear tu equipo.... Quiénes son tus socios, quiénes tus aliados, quiénes tus clientes, quiénes tus proveedores, quiénes tus financiadores, quiénes tus prescriptores, quiénes tu competencia".

Propuesta de actividades (ejemplo): el juego de los equipos, cada estudiante representa en un mural el equipo que ha diseñado para apoyarse en el desarrollo de su proyecto... Todos exponen sus equipos y se generan relaciones e interacciones entre ellos (cada uno tiene su equipo pero establece relaciones y alianzas con otros).

Paso 10. Coordinar tareas en un equipo.

Diseñar y crear un equipo sólo es el primer paso, mucho más complejo es el desarrollo de capacidades para coordinar un equipo, que produzca valor y permanezca unido en el tiempo.

El entrenamiento del trabajo en equipo se ha de realizar de forma práctica, es decir, en la propia acción de materializar el proyecto de cada estudiante.

El trabajo ha de partir de la asignación de roles y tareas a cada una de las personas del equipo (detrás de cada persona ha de haber una responsabilidad, todos los estudiantes han de sostener su reputación y construir

su identidad en la impecabilidad del cumplimiento de sus compromisos en equipo).

Para trabajar este paso tomamos como referencia el anterior.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para coordinar tareas en equipo: "Una vez que todos y todas habéis definido vuestro equipo es el momento de asignar tareas y responsabilidades... Qué tarea asignas a cada miembro, qué actividades están vinculadas a esas tareas, etc."

Propuesta de actividades (ejemplo): cada estudiante en el marco de su proyecto propone las tareas, negocia y pone en producción a su equipo, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos los estudiantes.

Paso 11. Evaluar los avances.

El aprendizaje práctico de los pasos anteriores es de gran complejidad para el estudiante (también para el profesorado que tendrá que adquirir las competencias necesarias en paralelo). Para la adquisición de nuevas competencias es necesario cometer errores, que en sí mismos constituyen una fuente de aprendizaje y crecimiento.

La evaluación de los avances en el proceso de construcción de un proyecto ha de ser continua, deberemos hacer sucesivos altos en el camino para mirar en perspectiva el camino recorrido y el avance producido, situarnos en el punto 0 y corroborar los logros parciales, también detectar donde hay margen de mejora y corregir. Además esa evaluación ha de ser realizada con el grupo para que todos los estudiantes aprendan de todos, a identificar intentos fallidos y aciertos para potenciar el aprendizaje social y la inteligencia colectiva.

Patrón conversacional y preguntas poderosas que abren el espacio para evaluar, corregir y mejorar: "Una vez que estamos en la acción y estáis desarrollando las tareas de cada proyecto, es el momento para hacer una parada y visualizar los avances... Qué avance has realizado, qué logros has conseguido, dónde has fallado, cómo vas a corregir y mejora, etc."

Propuesta de actividades (ejemplo): jugamos al juego del "y si", cada estudiante muestra los avances experimentados en su proyecto, y el resto realiza aportes en positivo (sólo valen aportes en positivo)...

Cada estudiante después de escuchar hace un pequeño plan de mejora y continúa con su trabajo.

Paso 12. Un proceso de construcción cooperativa y colectiva.

La tarea de inventar las actividades formativas para trabajar desde el descubrimiento de la vocación y el talento de cada estudiante hasta su materialización en un proyecto vital, es una tarea colectiva de la comunidad educativa, y de forma muy especial del profesorado, que ha de poner en juego toda su imaginación, conocimientos y talento para diseñar su hoja de ruta educativa que desarrolle los pasos y las actividades anteriores, trabajando en equipo y compartiendo el conocimiento para extenderlo a todos los centros educativos del país.

La construcción del proyecto vital de cada estudiante (1 persona 1 proyecto vital) se convierte en el propósito central de la nueva educación, proyectándose a todas las actividades escolares y extraescolares, incluidos los juegos individuales y colectivos.

Todas las propuestas para trabajar las competencias genéricas que te hemos ofrecido no son otra cosa que un botón de muestra, un trabajo abierto a los aportes de la comunidad educativa internacional y sobre todo del profesorado de todos los países, un listado que ha de ir ampliándose con una amplia batería de prácticas para avanzar hacia una nueva educación.

El reto de ganar los primeros 10 dólares haciendo lo que me gusta.

Se trata de retar de forma práctica al estudiante para crear un producto o un servicio de valor con su proyecto que otras personas estén dispuestas a adquirir. Esta práctica es muy poderosa porque los estudiantes descubren y se emocionan al comprobar que lo que hacen es valioso, pudiéndolo proyectar al desarrollo de su futuro profesional, como forma de ganarse la vida de manera autónoma con ello.

Oferta lo que quieres hacer a tus futuros clientes o usuarios.

Entrenando a los estudiantes en la lógica de inventar ofertas – ofrecer – escuchar – mejorar – volver a ofrecer. Creando con esta práctica un entrenamiento emocional que cultive la capacidad de realizar ofertas de manera permanente a los demás.

Organiza actividades de promoción y venta a pequeña escala.

Mercadillos, actividades en el colegio, actividades de microventa en el barrio, etc.

Todos estos ejemplos son solo un botón de muestra de cientos de actividades prácticas y juegos para reforzar y poner en valor la formación y el entrenamiento en el proceso de construir el proyecto vital de cada estudiante.

De esta lógica de aprendizaje surgirá de las aulas una masa crítica de personas capaces de sustentar la economía y la vida social de nuestros países, desde una lógica de producción masiva de personas creativas, innovadoras, emprendedoras y líderes; con una proyección en todos los ámbitos (científico, cultural, deportivo, creación de empresas, etc.).

Para hacer este ejercicio tenemos que hacer estas tres preguntas a los estudiantes: ¿Quién eres? ¿En qué persona te quieres convertir? ¿Qué puedes ofrecer al mundo? Y a partir de ahí inspirarlos y guiarlos en ese propósito.

Desde aquí solicitamos a la comunidad educativa mundial que siga escribiendo y ampliando este capítulo y el resto de capítulos del libro EDUCACION 2050, pues lo que estamos haciendo es construir una educación con la participación de todos y todas, uniendo vigores dispersos y haciendo camino al andar.

**en cada persona
hay un legado
latente que la
educación ha de
despertar**