

Adquisición del hábito de aprender en un entorno de *bootcamp educativo*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Lugares
Profesores participantes	Carlos Miguel Iglesias Sanz y Juan Millán López
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS 4 / Curso 3º / GRADO EN ARQUITECTURA

Objetivos del proyecto

Si optimizar la MOTIVACIÓN DEL ALUMNO es la actual piedra angular de toda innovación docente, ¿cómo conseguir la necesaria motivación para adquirir el HÁBITO DE APRENDER en el entorno educativo? La respuesta la podemos encontrar en el ámbito de la experiencia del entrenamiento deportivo militar de alta intensidad, donde se alcanzan mejoras cualitativas en un corto e intensivo período de tiempo: el Bootcamp.

OBJETIVOS:

- Adquisición acelerada del hábito de aprender: el hábito de formar el hábito, adquirido en un corto espacio de tiempo, 21 días (Maltz, Maxwell, The New Psycho-Cybernetics), como inicio del LLL (Long Life Learning).
- Potenciar el desarrollo de ideas disruptivas y la aplicación de metodologías innovadoras, como sesiones críticas, design thinking, fish bowl, work café, flipped classroom, etc.
- Creación de talleres intensivos de generación de ideas con duración de 1 a 21 jornadas.
- Integrar, junto con la adquisición de capacidades y destrezas, las emociones, los sentimientos y la razón en la mejora de la actividad docente, MOTIVANDO al alumno y también al profesor: SIENDO con intensidad y estoy altamente MOTIVADO, luego APRENDO MÁS y MEJOR.

Claves de la Innovación del proyecto y metodología

Basándose en el viejo dicho de Aristóteles, «somos lo que repetidamente hacemos», la regla de las 10.000 horas de práctica, atribuida a Malcolm Gladwell (Fuera de serie: Por qué unas personas tienen éxito y otras no), según el principio de que una persona necesita un mínimo de 10.000 horas de práctica deliberada en su profesión para alcanzar el nivel de expertización profesional que le ayude a tener éxito en su carrera, ha sido refutada en parte en un reciente estudio de Princeton: parece mucho más rentable intensificar el aprendizaje en cortos períodos de tiempo para obtener el necesario Hábito de aprender.

Las claves de la innovación del proyecto:

- OPTIMIZAR el aprendizaje del alumno en sesiones intensas y cortas, desde una jornada, o la experiencia de un viaje o una actividad externa, hasta llegar a los 21 días como regla básica de adquisición del hábito de aprender.
- INCREMENTAR la motivación del alumno y del profesor al comprobar en cortos espacios de tiempo la evolución y el progreso cualitativos y cuantitativos del aprendizaje.

Metodología del proyecto:

- CONVIVENCIA intensa durante el aprendizaje en lugares físicos, humanos y virtuales singulares que traspasen disruptivamente los límites físicos del entorno inmediato del aula.

Alumnos afectados

El grupo del taller de Proyectos Arquitectónicos 4 del curso 3º del Grado de Arquitectura, formado por 20 alumnos y dos profesores, ha experimentado parcialmente durante el presente curso 2018/2019 el proyecto de innovación docente que nos ocupa. Si bien el ideal para su completa implantación necesitaría de 21 días intensos para optimizar la adquisición del hábito de aprender, un bootcamp educativo pleno, como precursor de un indefinido LLL, se han hecho micro experiencias de bootcamps educativos parciales altamente satisfactorias.

La característica común a todas ellas ha sido la extensión del concepto físico y determinado del aula al concepto físico y virtual e indeterminado de ámbitos exteriores a la misma incluso a su Campus o a la propia ciudad donde se encuentra. Estos nuevos formatos, unido a la intensidad de las actividades realizadas en ellos ha permitido valorar positivamente los beneficios que este proyecto pueden aportar en la motivación y mejora del aprendizaje de los alumnos.

Instrumentos y recursos utilizados

LUGARES FÍSICOS, HUMANOS Y VIRTUALES SINGULARES UTILIZADOS

- Jornada Sesión Crítica taller en espacios comunes de la Escuela, sin puertas ni cerramientos limitantes, abierta al resto de alumnos-profesores, con 3 profesores invitados intergeneracionales: showroom expositivo del grupo, intenso y co-participativo.
- 2 viajes de grupo a los lugares de trabajo académicos: desierto Tabernas (Almería), y Central Hidroeléctrica en Proaza, Asturias. Ámbitos singulares y extraños que

potenciaron la intensidad del aprendizaje y convivencia entre alumnos-profesores, inicio del hábito necesario para aprender.

- Jornada visita exposición Francis Keré en Fundación ICO, Madrid: la clase en el museo, abierta a alumnos de otros grupos y asignaturas incluso a otras personas curiosas que se unieron al grupo, corta, pero intensa, participativa y flexible a improvisaciones estimulantes.
- Visita obra en construcción: Nuevo Estadio Atletismo Vallehermoso, Madrid. El taller ante la realidad constructiva, jornada integradora de los conocimientos académicos.
- Próxima Jornada Sesión Crítica final del taller en estudio profesional de un arquitecto: acto docente de la universidad en el lugar de trabajo, superponiéndose los ejercicios académicos con proyectos reales.
- Herramientas multimedia: redes sociales para divulgación y participación abierta de trabajos de alumnos y actividades del taller: plataformas virtuales, 2 blogs (La Factoría), Instagram.

Autoevaluación y/o Resultados (producidos/esperados)

Si bien la implantación del proyecto docente se ha realizado en micro experiencias intensas de una jornada o un fin de semana de duración, el grado de motivación de alumnos y profesores se ha visto sensiblemente incrementado al permitir en esas experiencias, cortas, pero de alta intensidad (bootcamps educativos), constatar cualitativa y cuantitativamente los avances del aprendizaje.

El escenario ideal sería poder disponer de un período experimental de 21 días, donde, según las investigaciones citadas, podría alcanzarse la adquisición del hábito del aprendizaje, recurriendo a docencias ubicadas en lugares disruptivos y a la aplicación de distintas metodologías innovadoras, como sesiones críticas, design thinking, fish bowl, work café, flipped classroom, etc., aliadas con las TIC's (redes sociales,

plataformas virtuales, blogs, Instagram). Todo ello tiene como fin que el alumno se MOTIVE MÁS y MEJOR, al ser consciente de su significativa evolución en su aprendizaje. Y no olvidemos también la necesaria motivación del profesor que evite el negativo síndrome del profesor quemado (burnout), motivando al motivador del alumno, el profesor: MOTIVANDO al profesor: SIENTE y está MOTIVADO, luego el alumno se MOTIVA y APRENDE MÁS y MEJOR.

Utilidad de la experiencia para la Universidad

Aula y docencia, tal y como lo planteamos, no debe quedar reducida a un concreto y determinado lugar de trabajo: ha de ser, según entendemos, un espacio de experimentación libre del alumno y de aprendizaje personal y colectivo. Es mediante un proyecto de innovación docente fundamentado en acciones indeterminadas de bootcamps educativos, experiencias intensas y cortas que introducen el HÁBITO de aprender donde, según distintos estudios neurológicos, es

posible adquirir un comportamiento continuo en esa actividad de aprender (LLL).

Estas estrategias intensivas son una potente herramienta para fomentar la creatividad y potenciar aptitudes y resultados de aprendizaje del alumno. Experiencias iniciales se han realizado en campos vinculados a la tecnología, siendo los más conocidos los coding-bootcamp y los bootcamps de programación. Su aplicación pionera en el ámbito de la educación posibilitaría la creación de espacios-incubadora o aceleradores del aprendizaje. Sería fácil la colaboración en estos particulares bootcamps-educativos de docentes de otras universidades, especialistas en distintas materias, técnicos, profesionales, empresas, etc., que introducirían en la Universidad nuevas visiones y diversidad como motivadoras en el aprendizaje. Servirían además para incorporar espontáneamente nuevas visiones en las estrategias docentes que incrementarían la doble motivación alumno-profesor en una dinámica no rutinaria y sugestivamente impredecible.