



Principio **1**
**Aprender
Diseñando**

El Enfoque de Aprendizaje del "Computer Clubhouse" se diseñó para estimular, a jóvenes provenientes de diversos entornos, a convertirse en aprendices más capaces, creativos y seguros de sí mismos.

El Enfoque de Aprendizaje del "Computer Clubhouse" se basa en la investigación educativa, en la psicología social y de desarrollo, en las ciencias cognitivas y en el proceso de desarrollo del adolescente. Construye sobre la investigación del papel que juegan el afecto y la motivación en el aprendizaje, la importancia del contexto social y la interrelación entre el desarrollo individual y el comunitario. Aprovecha las nuevas tecnologías para apoyar nuevos tipos de experiencias de aprendizaje y para atraer y cautivar a los jóvenes marginados por los enfoques educativos tradicionales.

La investigación muestra que las personas aprenden mejor cuando se comprometen activamente en explorar, experimentar y expresarse; y no solamente, cuando pasivamente reciben información.

Cada vez más y más escuelas se enfocan en aprender-haciendo, e involucran activamente a los estudiantes. El "Computer Clubhouse" sigue una estrategia similar, pero va un paso más allá: sus miembros no solo usan activamente los computadores, sino que los utilizan para diseñar, crear e inventar. No se trata solamente de aprender-haciendo, sino de aprender diseñando.

Cuando los miembros del "Clubhouse" diseñan sus propias ilustraciones, animaciones, robots o composiciones musicales, aprenden valiosas destrezas técnicas al tiempo que aprenden sobre diseño e invención: cómo conceptualizar un proyecto, cómo usar los materiales disponibles, cómo perseverar cuando se presentan problemas y encontrar alternativas y cómo ver un proyecto con los ojos de otros.

Principio **2**
**Seguir sus
Intereses**

Cuando a las personas les interesa su trabajo están dispuestas a esforzarse más y a hacerlo durante más tiempo; en el proceso, aprenden más.

Los "Clubhouses" ofrecen a sus miembros gran variedad de opciones, lo que les permite encontrar proyectos y actividades que realmente les atraigan. Los miembros escogen cuándo asisten, cuándo se retiran, en qué proyectos trabajan y con quién lo hacen.

Pero administrar un "Clubhouse" no es simplemente dejar que los jóvenes hagan lo que quieran. Los "Clubhouses" deben proveer mucho apoyo y estructura para que los jóvenes puedan identificar sus intereses, convertirlos en proyectos significativos y aprender de la experiencia. La estructura del "Clubhouse" se manifiesta de muchas formas: en la selección que hace del software, en la distribución del mobiliario, en la colección de los proyectos que sirven de ejemplo, en los materiales de apoyo y en la orientación que dan sus mentores y personal. La clave está en brindar opciones y estructura de manera que los miembros tengan la libertad de seguir sus fantasías, pero con suficiente apoyo para poder transformarlas en realidades.



Cuando las personas piensan acerca de pensar, normalmente se imaginan la famosa escultura de Rodin: El Pensador, una figura solitaria que apoya su cabeza en una mano. Pero en la década pasada, **la investigación educativa ha enfatizado la importancia de las interacciones sociales en la forma en que la gente piensa y aprende.**

Los “Clubhouses” están diseñados para fomentar el crecimiento de una comunidad de aprendizaje, en la cual jóvenes de distintas edades comparten ideas y trabajan juntos en proyectos, con el apoyo del personal y de mentores adultos. A los jóvenes no se les asigna un grupo específico de trabajo. Por el contrario, las comunidades emergen con el tiempo. Los equipos de diseño se conforman informalmente, aglutinándose alrededor de intereses comunes. Las comunidades son dinámicas y flexibles, y evolucionan para satisfacer las necesidades del proyecto y los intereses de los participantes.

Mediante sus interacciones y colaboraciones con una comunidad diversa de miembros, personal y mentores, los miembros del “Clubhouse” desarrollan nuevas perspectivas sobre el mundo que los rodea y también nuevas formas de entenderse a sí mismos.

Las comunidades solo florecen si se construyen sobre una base de respeto y confianza, en la cual las personas respetan las ideas, opiniones y valores de los otros.

En los “Clubhouses” se trata a los jóvenes con confianza y respeto y se espera que ellos den el mismo trato a los demás. En muchos contextos, los jóvenes se muestran reticentes a probar ideas nuevas, por temor a ser juzgados o ridiculizados. En el “Clubhouse”, el objetivo es crear un ambiente en el que los participantes se sientan con la confianza suficiente para experimentar, explorar e innovar. Los jóvenes cuentan con el tiempo suficiente para ensayar sus ideas, pues se entiende que las ideas (y las personas) necesitan tiempo para desarrollarse.

El personal y los mentores del “Clubhouse” no están simplemente repartiendo elogios para mejorar la autoestima de los jóvenes. Los tratan más como colegas, dándoles retroalimentación honesta y estimulándolos a considerar nuevas posibilidades. Siempre están preguntando: ¿Qué más puedes hacer? ¿Qué otras ideas tienes?

El enfoque de aprendizaje del "Clubhouse" comparte muchas ideas y objetivos con las iniciativas de reforma educativa

La Clase Tradicional	La Reforma Educativa
Adquirir hechos, información	Aprender a través de la indagación participativa
Los estudiantes trabajan individualmente	Los estudiantes colaboran
Aprendizaje de destrezas aisladas	Aprendizaje de destrezas en contexto
Énfasis en la memorización	Énfasis en la comprensión
Asignaciones de corto plazo	Proyectos de largo plazo
Disciplinas separadas	Conexiones entre disciplinas
La misma lección para todos	Apoyo a diversos estilos de aprendizaje
Maestro: sabio en el estrado	Maestro: guía al costado

Traducción al español: Eleonora Badilla-Saxe
<http://www.eduteka.org/PrincipiosClubhouse.php>