



RENYO - Re-engaging young offenders with education and learning



Informe de resultados de estudios de caso de mentores

2018-1-UK01-KA202-048100



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Renyo

Re-engaging young offenders with education and learning

Informe de resultados de estudios de caso de mentores

Este documento ha sido desarrollado por la Universidad de Gloucestershire (Reino Unido) y Fundación Diagrama (España).

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	4
2. LA EXPERIENCIA DE LOS MENTORES AL COMPLETAR SUS PROPIAS IAs	4
3. PERCEPCIONES DE LOS MENTORES SOBRE LA MEJOR MANERA DE REALIZAR LA IA CON JÓVENES.....	5

1. INTRODUCCIÓN

Este informe contiene los principales resultados obtenidos a través del uso de la Indagación Auténtica (IA) por parte del personal educativo. El objetivo principal es sintetizar los hallazgos, los conocimientos y los desafíos encontrados por el personal educativo (mentores) después de realizar sus propias Indagaciones Auténticas.

El procedimiento utilizado para recopilar la información fue el siguiente: los profesionales que trabajan en centros de internamiento con jóvenes en conflicto con la ley fueron formados en la implementación de la metodología de IA. Esta actividad se llevó a cabo en los cuatro países participantes en el proyecto (Reino Unido, Italia, Alemania y España). Los profesionales primero llevaron a cabo su propia investigación auténtica, como una forma práctica de comprender mejor la metodología de la IA. Después de eso, completaron la plantilla de estudio de caso para mentores para reflejar su experiencia de aplicar la metodología de IA con ellos mismos, a la vez que reflexionar sobre la mejor manera de realizar IA con jóvenes.

La información recopilada es útil, por un lado, para adaptar la IA a los contextos y entornos locales, y por otro, para que los profesionales aprendan de la experiencia de sus compañeros en la aplicación de la IA.

Cada organización socia del proyecto se encargó de capacitar a los profesionales de su país, recopilar los estudios de caso y seleccionar algunos de ellos (traduciéndolos al inglés cuando fuera necesario) para preparar este documento. Finalmente, se utilizaron 15 estudios de caso de mentores (3 del Reino Unido, 5 de Italia, 4 de Alemania y 3 de España).

2. LA EXPERIENCIA DE LOS MENTORES AL COMPLETAR SUS PROPIAS IAs

Esta sección presenta un resumen de los hallazgos, ideas y desafíos encontrados por el personal educativo (mentores) en el proceso de completar sus propias IAs.

El tiempo dedicado a completar sus propias IAs varió ampliamente entre los mentores, de 2-4 horas (excluyendo el tiempo de formación) a 3 semanas. La variación en el tiempo empleado está directamente relacionada con el artefacto desarrollado.

La mayoría de los mentores no tuvieron dificultad para completar su propia IA. A algunos les costó imaginar todo el proceso al principio, pero se sintieron más cómodos a medida que avanzaban en los pasos. Por ejemplo, elegir un tema (objeto), paso 1, fue fácil para casi todos los mentores, excepto dos: una persona informó sentirse abrumada e insegura ante todas las posibilidades, y otra persona que dijo que encontrar temas era difícil y el pensamiento requerido a menudo se sentía abstracto y complicado.

Los pasos 2 (observar y describir) y 3 (reflexionar e interrogar) fueron fáciles y divertidos para la mayoría de los mentores. Sin embargo, algunos mentores señalaron que estos pasos requirieron mucho tiempo dedicado a estudiar todos los aspectos con el fin de poder transmitirlos y hacer que esta tarea fuera divertida de realizar para otras personas. Otros tenían dudas sobre si lo que habían logrado era suficiente o, por el contrario, tenían que seguir buscando nuevos puntos de vista y alargar la descripción. El paso 4 (descubrir o crear una narrativa) resultó ser un poco más difícil que los anteriores. Una mentora dijo que compartir esta experiencia con el grupo le ayudó a completar este paso.

La mayor dificultad encontrada estuvo relacionada con el uso de la plataforma. Algunos de los mentores se sintieron un poco perdidos con la medición que usa la plataforma. Otros consideraron que la información proporcionada por la plataforma era interesante pero no vieron su utilidad. Finalmente, otro mentor expresó que la mayor dificultad estaba relacionada con el hecho de que su indagación se hiciera pública (paso 6).

3. PERCEPCIONES DE LOS MENTORES SOBRE LA MEJOR MANERA DE REALIZAR LA IA CON JÓVENES

Los mentores aportaron las siguientes reflexiones sobre la mejor manera de realizar la IA con jóvenes:

Paso 1 (Elegir el tema):

- Dale tiempo para pensar.
- Déjalos/as en completa libertad.
- Dialoga con ellos/as.
- Habla sobre los intereses de los/las estudiantes. Pregúntales qué les gusta hacer en su tiempo libre.
- Haz que elijan algo que llevarían a una isla desierta.
- Explícales de antemano el propósito de la IA.
- Cuéntales las experiencias que han tenido otras personas (ejemplos), particularmente de otros/as jóvenes. Podría ayudarles a interesarse y creer en lo que están haciendo.

- Presenta la metodología de la IA como un juego.
- Escucha sin prejuicios.
- Establece una relación previa con los/las jóvenes basada en la confianza, la escucha empática, etc.
- Identifica qué hace que los jóvenes se sientan cómodos/as y utilízalo como escenario para la discusión.
- Anímalos/as a explorarse a sí mismos/as, su entorno, sus experiencias pasadas y lo que esperan de su futuro para que tengan un espectro más amplio del que elegir, en lugar de limitarse a pertenencias triviales.
- Recopila las ideas de los/las estudiantes en una discusión grupal y asístelos/las si tienen preguntas sobre temas específicos.

Paso 2 (Observar y describir) y 3 (Reflexionar e interrogar):

- Estimula la curiosidad/interés en profundizar en el tema.
- Anímalos/as a ser espontáneos/as.
- Guíalos/as a pensar en sí mismos/as y en sus características para entender dónde pueden, quieren y deben mejorar.
- Los/las mentores/as deben tener un conocimiento completo del proceso y una comprensión de los materiales que se les proporcionarán y del nivel de compromiso del personal implicado.
- Muéstrales respeto, confianza, confidencialidad y dale la debida importancia al objeto elegido. No bromees ni comentes de manera que el/la joven crea que está siendo juzgado/a; de lo contrario, elegirán objetos triviales que no se conectarán con su IA interna. Son adolescentes y constantemente temen ser juzgados/as, probablemente por experiencias previas similares.
- Presenta el proceso como un juego.
- Ofrece sugerencias.
- Habla sobre el tema.
- Proporciona distintas formas de medios para expresarse.
- Da ejemplos.
- Trata de involucrar todos los sentidos, como cerrar los ojos y relajarse.
- Dale tiempo y espacio para aceptar sus ideas y motivarse con ellas.

Paso 4 (Descubrir o crear una narrativa):

- Proporciona ejemplos o formulad juntos/as diferentes ejemplos de preguntas.
- Dale todo el espacio que necesiten para contar su historia.
- Haz que se sientan libres y cómodos/as.
- Sé abierto/a, transparente, sensibilizador/a e inspira esto mismo en los/las jóvenes.
- Aplica métodos de reflexión.

- Ayúdalos/as a preguntarse sobre sus actos, sobre el motivo por el que se sienten atraídos/as por determinados objetos, amistades, tipos de música, etc. o la importancia que le dan a la familia, a otras culturas o a otras personas a las que admiran.
- Es importante conocer al/a la joven, hacer que se involucre, asegurarse de que ya esté integrado/a en el centro para que pueda concentrarse en la actividad.
- Escribir una carta a alguien querido puede ser una buena opción.

Paso 5 (Navegar y trazar un mapa) y 6 (Abarcar y conectar):

- Ayúdales a notar cómo todo está interconectado (incluso las cosas más simples), a ver la relación entre sus objetos y el poder del aprendizaje (se darán cuenta de que no todo se aprende de la misma manera, sino que hay muchos caminos y formas de aprender).
- Ayúdales a concentrarse en la funcionalidad del objeto.
- Cuéntales alguna experiencia que haya tenido otro/a joven o mentor/a.
- Proporciona una amplia gama de materiales, como libros, vídeos, recursos de Internet y da a los/las jóvenes la libertad de elegir por sí mismos/as.
- Conduce una actividad grupal.

Paso 7 (Interactuar e incorporar):

- Acompaña al/a la joven en su camino, animándolo a continuar o descansar, pero sin exigir. El/la alumno/a debe ser consciente de su propio ritmo y de cómo avanza su progreso.
- Haz a los/las jóvenes más conscientes de sus capacidades.
- Ayúdales a entender qué quieren ser y por qué.
- Utiliza medios audiovisuales, caricaturas, dibujos, etc. (a los/las jóvenes les supone un esfuerzo el texto escrito).
- Proporcionales materiales y herramientas técnicas.

Paso 8 (Reconciliar y validar):

- Presenta este momento como la consecución de un objetivo.
- Ofrece comentarios positivos y reconocimiento público.
- Crea un ambiente sin juicios de valor.
- Fomenta la creatividad (con ejercicios educativos).
- Entrénalos en la autorreflexión.

La estimación de los mentores sobre el tiempo necesario para realizar la IA con jóvenes varía mucho, de horas a meses. Sin embargo, parece haber cierto consenso en que las sesiones no deberían durar más de 1 hora para poder mantener la concentración. No debe haber mucho tiempo entre sesiones (por ejemplo, una o dos por semana, o una diaria) para que el/la joven

no se desconecte de la IA. Otros mentores son partidarios de dedicar el tiempo que necesitan los/las jóvenes (algunas personas necesitan más tiempo que otras).

Respecto a las diferencias entre realizar la IA de forma individual o en grupos muy reducidos, los partidarios de la primera opción argumentan que realizarla individualmente aporta a este proceso un valor más importante y profundo, y puede alimentar la propia relación que se crea en la realización. Los partidarios de la segunda opción argumentan que el entorno grupal siempre ayuda a no sentirse extraño/a y perdido/a, lo cual ayuda a fomentar el interés y hace la experiencia más divertida y motivadora.

Los mentores identificaron algunos desafíos, que son: falta de compromiso con el proyecto, impaciencia, falta de habilidades para realizar tareas relacionadas con el proyecto, dificultad para conseguir que los/las estudiantes comprendan la utilidad de la IA, falta de motivación y desconfianza. La construcción de relaciones duraderas y significativas (porque los/las jóvenes a menudo son transferidos o sus sentencias a cumplir son breves) también se ha identificado como un desafío.

La mayoría de los mentores afirmaron que el nivel de acceso a Internet de los/las jóvenes con los que trabajan era bueno, excepto en el caso de Alemania.

Con respecto a los consejos y sugerencias en la plataforma en línea, la mayoría de los mentores los encontraron útiles. Algunos mentores afirmaron que la plataforma podría ser difícil para los/las jóvenes.

skills4youth.eu



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.