

# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 1: Centrarnos en los errores

- + El error que las personas cometen cuando llevan a cabo una actividad.
- + La situación en la que esas personas cometen ese error.
- + Las consecuencias del error.
- + **OBJETIVO:** provocar que se **equivoque y reflexione** sobre su error
  - > cometer errores nos hace estar **más abiertos** a escuchar los casos de otros EXPERTOS
  - > se pueden controlar y **provocar**.
  - > pueden ser explicados por **expertos**.
  - > son **privados**



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 2: Centrarnos en las creencias

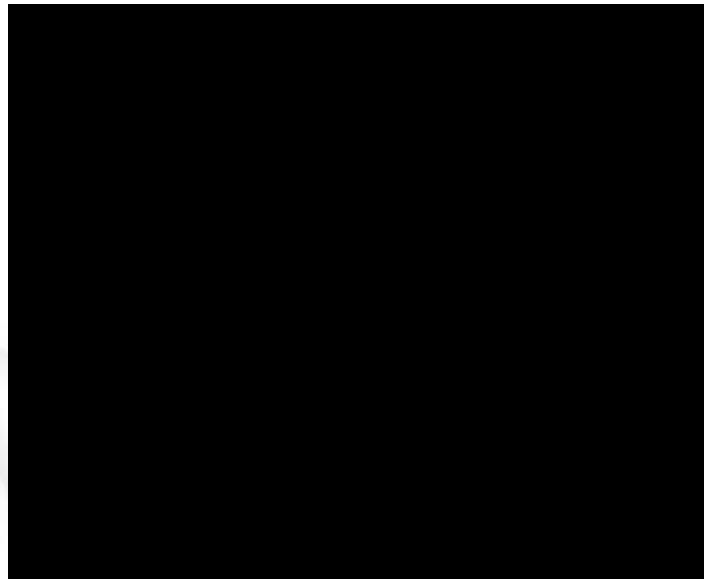
- + El proceso mental que lleva al error.
- + Porque creen que su acción fue correcta.
- + Qué se necesita para convencerles de que se están equivocando.



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 3: Pensemos en la motivación

- + ¿Porqué está aquí el alumno?
- + ¿Porqué le importa? ¿Por qué quiere aprender?
- + ¿Cómo podemos hacer que le importe?
- + ¿Cómo podemos hacerle vibrar?



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 4: Emplear la observación

- + ¿Qué ve el alumno?
- + ¿En qué se puede ver reflejado?
- + ¿Porqué una imagen vale mas que mil palabras?



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 5: Centrarnos en historias

- + ¿Quién sabe lo que es correcto?
- + ¿Cuándo te dicen lo que es aconsejable hacer?
- + ¿Porque habría que creerles?
- + ¿Cómo vas a recordar lo que han dicho?



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 6: Centrarnos en las preguntas

- + Para aprender tienes que ser curioso
- + Para aprender tienes que querer saber ¿POR QUE?
- + El objetivo de enseñar tiene que ser inducir a hacerse las preguntas adecuadas.



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 7: Centrarnos en objetivos

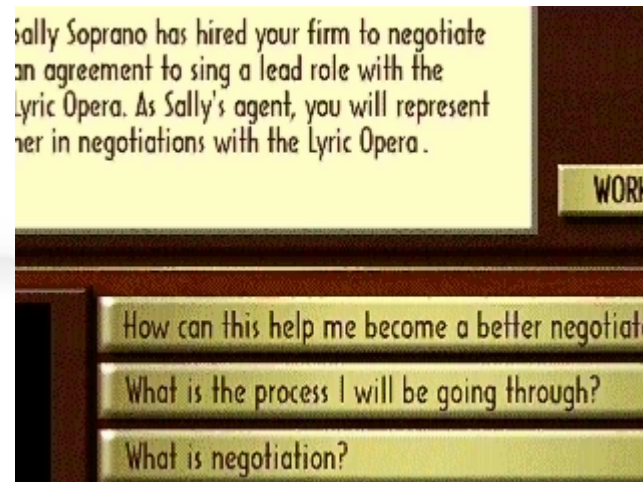
- + Un alumno sin objetivos es un barco a la deriva.
- + Los objetivos se pueden provocar.
- + Los objetivos se pueden premiar.
- + Los objetivos se pueden transformar.
- + Se puede seducir a los alumnos a que quieran saber.



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 8 Roles y contexto

- + El aprendizaje es situado
- + El participante se identifica con alguien (ojala en primera persona), tiene un rol y una misión.
- + La acción sucede en un contexto donde ni toda la información existe ni los problemas están claramente definidos.
- + Los (excesivos) contenidos no son lo más importante: La información que no se usa se olvida.



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 9: Centrarnos en el feedback

- + Entregar al alumno información pertinente sobre lo que está haciendo de manera que le permita entenderlo e incorporarlo como parte de su experiencia personal y vital:
  - > ¿En qué me equivoqué? ¿Cómo me puedes ayudar a entender mi error y buscar alternativas que funcionen mejor? ¿Me puedes mostrar un ejemplo? ¿Podrías hacerlo tú para que yo vea como se hace?
- + El alumno se tiene que estar cuestionando algo y esto exige compartir la experiencia con compañeros que también se lo cuestionan y expertos disponibles para ayudarle.



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 10: Darle sentido

- + ¿Las historias están relacionadas con lo que se aprende?
- + ¿Hay un final?
- + ¿El alumno sabe cuando ha conseguido alcanzar la meta que le pedimos?
- + ¿El alumno tiene la seguridad de poder HACER cosas que antes no podía?



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 11: Impacto emocional

- + Recordamos los que mas impacto nos causa. **Emociones**
- + ¿Ha tenido el alumno una “experiencia emocional”?
- + ¿Le hemos dicho algo que durará?
- + ¿Ha visto algo que durará?
- + ¿Ha hecho algo que durará?
- + **emotional** resolution is more important than **screen** resolution
- + love is a better master than DUTY



# Elementos a tener en cuenta para diseñar un SCC

## Paso 12: Entretenido

- + Pensar puede ser divertido, aprender puede ser divertido y **HACER** es divertido. ¿Por qué el e-learning es tan aburrido?
- + Ser humano es **curioso por naturaleza**, le gusta jugar, tiene hobbies
  - > la mayor parte de las veces, los entornos de aprendizaje son demasiado serios y le roban el disfrute.
  - > ¿qué es lo que nos gusta y hacemos felices? Todo lo que nos hace disfrutar. ¿Porque nos gusta del cine? Nos divierte, nos hace soñar, emocionarnos, vivir historias, identificarnos con personajes, odiarlos, llorar, reir. Lenguaje del cine
- + Que sea divertido no significa que aprendamos

