

DECÁLOGO DE UN PROYECTO DISRUPTIVO¹

1. **Formativo:** Aporta a los beneficiarios oportunidades de cambio para su formación y para su vida futura, ofreciendo experiencias de aprendizaje que van más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas.
2. **Centrado en el usuario:** Pone en práctica metodologías activas de aprendizaje y promueve procesos de autorregulación, pensamiento crítico y autoevaluación.
3. **Abierto:** Supera los límites físicos, de tiempo y organizativos del aula vinculando contextos formales e informales de aprendizaje, aprovechando recursos y herramientas diversas con el propósito de que los usuarios configuren espacios de aprendizaje propios, contextuales y congruentes con lo que se quiere aprender. Promueve la participación de educadores/formadores y usuarios diversos (personas significativas de la sociedad, profesionales de prestigio, etc.).
4. **Colaborativo:** Fomenta situaciones para el aprendizaje social basado en la integración de redes para la construcción y socialización del conocimiento, que considera las capacidades individuales de los participantes (docente, estudiantes, directivos) y comparte la responsabilidad en el logro de los propósitos.
5. **Creativo:** Incorpora actividades y metodologías basadas en el reto, divergentes y lúdicas tanto para los educadores/formadores como los estudiantes.
6. **Evaluación dinámica:** Plantea la evaluación como un proceso inherente al aprendizaje y pone en práctica la heteroevaluación, coevaluación y la autoevaluación de todos los participantes.
7. **Uso de tecnología:** Aporta a los usuarios/alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información propia, con medios de comunicación digitales. Uso crítico de las TIC como conocimiento transversal para desenvolverse adecuadamente en la cultura y sociedad digitales, rompiendo con las prácticas horizontales de transmisión de información.
8. **Sostenibilidad colectiva:** Contempla procedimientos para su crecimiento y permanencia futuros, identificando logros, mejores prácticas, conocimiento adquirido y propuestas para su crecimiento y réplicas. En este proceso participan todos los integrantes de la comunidad, compartiendo la responsabilidad de mantener y hacer crecer el proyecto de forma autónoma.
9. **Innovador:** Recupera las mejores prácticas (procedimientos, estrategias, herramientas metodológicas y/o tecnológicas) e incorpora nuevos elementos congruentes con las necesidades de la comunidad.
10. **Interactivo:** Promueve la comunicación bireccional entre los participantes a través de actividades y el uso de herramientas tecnológicas que les permita acceder a experiencias de aprendizaje significativas, a prácticas de transacción pedagógica y a una retroalimentación oportuna.

¹ Piscitelli, A. (2015) para el Diplomado de Educación Disruptiva del ILCE.