

**SUSANA VÁZQUEZ**  
COORDINADORA TIC

# TIC y competencia aprender a aprender

**E**n la novela "Cartas a un joven periodista" de Marío Vargas Llosa, el autor le comenta a Honorio, un joven aspirante a periodista "... *nadie puede enseñar a otro a crear; a lo más, a escribir y leer. El resto, se lo enseña uno a sí mismo tropezando, cayéndose y levantándose sin cesar*".

Así es, pero con matices, desde una visión docente. Aprender a Aprender no es innato, abordar una situación problemática de aprendizaje necesita disponer de un conjunto estructurado de conceptos, procedimientos y estrategias que se relacionen directamente con esa situación y poder transferirlos a otros contextos.

Aprender a aprender no es ni innato ni espontáneo pero sí fundamental en esta sociedad de la información donde más que nunca se hacen ciertas las palabras de Brooks Adams: "Saben lo suficiente aquellos que saben cómo aprender".

### ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE LA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER?

Una de las más completas descripciones de esta competencia nos llega desde Finlandia, ¿tendrá que ver con que sea el país con mejores evaluaciones educativas internacionales?:

*"La habilidad y la disposición para adaptarse a nuevas tareas, mediante la activación del compromiso para pensar y una perspectiva de esperanza a través del mantenimiento de la autorregulación cognitiva y afectiva en y de la actividad de aprender"* (Hautamäki y otros, 2002).

Términos como compromiso, esperanza o autorregulación afectiva dejan claro que el desarrollo de esta competencia en la escuela no se debe ceñir únicamente a la adquisición de determinadas competencias metacognitivas, sino que, además, deben dirigirse a motivar al alumnado, presentar situaciones y tareas contextualizadas en el aula, diseñarlas de tal forma que les lleven a sentirse capaces de aceptar el rechazo al error, el esfuerzo..., en definitiva, a incidir en aspectos emocionales y afectivos en beneficio de la autoestima y la motivación.

### ENSEÑAR A APRENDER Y APRENDER A ENSEÑAR

#### **No es sencillo ...**

No se trata de realizar programas específicos o manejar únicamente herramientas de trabajo intelectual como las que os mostramos en la tabla. Con la LOE, aprender a aprender se convierte en una de las competencias clave a desarrollar en todas las áreas y desde los primeros años.

Enseñar a aprender pasa por un análisis profundo de lo que entendemos como aprendizaje y por un diseño exhaustivo y muy detallado de actividades dirigidas al desarrollo de esta competencia en cualquier área del conocimiento y desde Educación Infantil.

#### **Pero tampoco imposible,**

"Aprender a enseñar a aprender" es tarea ardua, como bien sabían cada uno de esos y esas docentes de los que no recordamos muchos de los contenidos que impartieron pero que nos hicieron reflexionar sobre cómo y porqué aprendíamos. El proceso no ha sido gratuito, este profesor o profesora nos ha mostrado algo más que la parte conceptual, procedimental o actitudinal de la asignatura, nos ha lanzado a navegar solos por esa área del conocimiento eso sí, aprovisionándonos con los víveres y aperos necesarios :

1.- Conociendo y manejando las herramientas mentales y afectivas para sentirnos cómodos y certeros en cualquier tipo de actividad que desarrollemos: ayudándonos a regular los sentimientos de inaptitud, tensión y cansancio que acompañan a la realización de un tarea.

2.- Discutiendo el objetivo, el proceso y la meta de las tareas a realizar así como lo necesario para ir evaluando cada uno de estos pasos a partir de los criterios de calidad que se han fijado.

3.- Aportando las herramientas cognitivas necesarias para resolver un problema o situación de aprendizaje (mapas conceptuales, mapas mentales,...).

4.- Utilizando la evaluación formativa, sobre todo en forma de auto y coevaluación para mejorar las habilidades ligadas a esta competencia.

#### **Y mucho más....**

## ¿QUÉ PUEDEN APORTAR LAS TIC AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER?

Los entornos visuales en red, las simulaciones e Internet en general constituyen un poderoso aliado para el desarrollo de esta competencia.

Monereo y colaboradores, en su libro *"Internet y Competencias Básicas"* (Graó, 2005) citan algunas cualidades inherentes a la red que trasladamos a estas páginas:

1. **Clarificar y comunicar las características de una actividad de aprendizaje.** Por ejemplo, una imagen, un vídeo o una historia asociada a un objeto favorece la realización de un buen texto descriptivo sobre él.
2. **Planificar el proceso de aprendizaje.** Buena muestra de ello son las aplicaciones que os mostramos en la sección de recursos para todos los niveles educativos.
3. **Ayudar a proporcionar mejores contenidos,** enriqueciéndolos con mayor número de ejemplos, simulaciones, mostrando contextos reales, etc.
4. **Proporcionar soporte para construir un conocimiento.** Elaborar mapas mentales, esquemas, mapas conceptuales, rúbricas de evaluación, etc.

### RECURSOS EN LA RED PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER

FUNCIÓN	APLICACIÓN	Ejemplo de Aplicación
<b>Planificar</b>	1. Programas de gestión de tiempo sencillos o agendas que ofrecen los diferentes portales educativos que podemos adaptar a nuestras necesidades 2. Aplicaciones office para elaborar una agenda o portafolio donde su elaboración supone ya un desarrollo de la competencia	1. Ejemplo de Agenda de Educastur <a href="http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&amp;task=view&amp;id=2009&amp;Itemid=182">http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&amp;task=view&amp;id=2009&amp;Itemid=182</a> 2. Scribus y Publisher <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Scribus">http://es.wikipedia.org/wiki/Scribus</a> <a href="http://descargar.mp3.es/lv/group/view/kl46468/Microsoft_Office_Publisher.htm">http://descargar.mp3.es/lv/group/view/kl46468/Microsoft_Office_Publisher.htm</a> 3. Aplicaciones virtuales <a href="http://www.google.com/calendar">http://www.google.com/calendar</a>
<b>Evaluar</b>	3. Agendas virtuales Rúbricas de evaluación para elaborar cuestionarios de co y autoevaluación	Como construir rúbricas <a href="http://www.eduteka.org/Rubistar.php3">http://www.eduteka.org/Rubistar.php3</a> Ejemplos de matrices de valoración <a href="http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3">http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3</a>
<b>Construir el conocimiento</b>	1. Mapas conceptuales 2. Mapas mentales 3. Aprendizaje visual Aprender a aprender  Aprender a estudiar  Profes net: Aprender a aprender	1. Para elaborar <b>mapas conceptuales</b> <b>FreeMind:</b> muy funcional. <a href="http://freemind.uptodown.com/">http://freemind.uptodown.com/</a> <b>C-MapTools:</b> una aplicación llena de posibilidades con manual <a href="http://www.eduteka.org/Cmap1.php">http://www.eduteka.org/Cmap1.php</a> <b>Digidocmap</b> <a href="http://www.mapasconceptuales.com/">http://www.mapasconceptuales.com/</a> <b>Semantik</b> <a href="http://www.kde-apps.org/content/show.php?content=55242">http://www.kde-apps.org/content/show.php?content=55242</a> 2. Para la creación de <b>mapas mentales:</b> <b>Mind42</b> <a href="http://www.mind42.com/portal/index.xhtml">http://www.mind42.com/portal/index.xhtml</a> <b>ViewYourMind</b> Para elaborar mapas mentales sencillamente con este manual <a href="http://jujuyusl.usla.org.ar/node/523">http://jujuyusl.usla.org.ar/node/523</a> . <b>Deepmehta.</b> Permite la creación de mapas mentales mono o multiusuario. <a href="http://www.deepamehta.de/">http://www.deepamehta.de/</a> <b>XMind</b> Compatible con los formatos de MindManager y FreeMind. Exporta los mapas de ideas a texto, imagen o HTML. <a href="http://www.xmind.net/">http://www.xmind.net/</a> 3. <b>Aprendizaje visual:</b> <b>Compendiu</b> <a href="http://openlearn.open.ac.uk/course/view.php?name=KM">http://openlearn.open.ac.uk/course/view.php?name=KM</a> <b>Inspiration Sin duda uno de los mejores programas de aprendizaje visual, para niños de menos de 10 años está disponible el software Kidsinspiration.</b> <a href="http://cf.inspiration.com/espanol/index.cfm">http://cf.inspiration.com/espanol/index.cfm</a> <b>Visual Understanding Environment.</b> Proyecto de código abierto creado por la universidad de Tufts y dirigido a estudiantes y profesores. Una herramienta que ofrece un entorno visual flexible para estructurar, presentar y compartir la información. <a href="http://vue.tufts.edu/">http://vue.tufts.edu/</a> <b>Explicando una razón:</b> Para diagramas Causa-Efecto <a href="http://www.intel.com/education/la/es/explicandounarazon/index.htm">http://www.intel.com/education/la/es/explicandounarazon/index.htm</a> Open OfficeDraw Programa gratuito para realizar Organigramas, Telarañas, Mapas de ideas, Mapas conceptuales y Diagramas causa-efecto. <a href="http://es.openoffice.org/">http://es.openoffice.org/</a> <b>TTCrono</b> Programa gratuito para elaborar líneas de tiempo <a href="http://www.educ.ar/educar/docentes/software/vsoftware.jsp?url=SOFTGENE/TT_CRONO.HTML">http://www.educ.ar/educar/docentes/software/vsoftware.jsp?url=SOFTGENE/TT_CRONO.HTML</a>