

Tras comprobar cómo se programa por competencias es momento de centrarse en el tipo de actividades, o sea, en la metodología. El aprendizaje basado en problemas y la pedagogía de proyectos, dos buenas opciones.

# COMPETENCIAS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

**ENRIC CATURLA**

*DOCTOR EN PEDAGOGÍA*

*RESPONSABLE DE FORMACIÓN DE LA FUNDACIÓN*

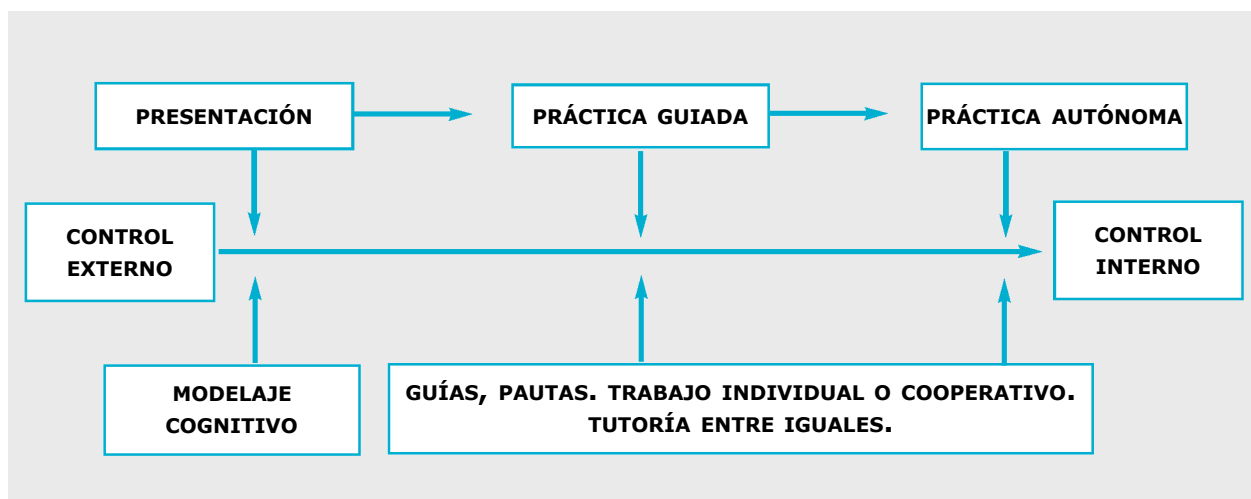
*JESUITES EDUCACIÒ. BARCELONA*

Cómo trabajar las competencias en el aula. La respuesta de los expertos es siempre la misma: proponiendo a los alumnos actividades auténticas. ¿Qué entendemos por actividades auténticas?: aquellas tareas que tienen un correlato en la realidad, aquellas operaciones, decisiones, acciones, problemas que se presentan o se pueden presentar en nuestras vidas cotidianas.

En primer lugar, debe quedar claro que no todas las actividades de aprendizaje que propondremos a nuestros alumnos serán auténticas, lo que sí debemos hacer es incorporarlas y, si ya están presentes, aumentar la dosis de estas actividades.

Podemos crear actividades auténticas *ex novo* o podemos transformar actividades académicas clásicas para hacerlas más auténticas, introduciendo cambios en la situación problema, en los tipos de preguntas, en los datos que aportamos, en las ayudas que proporcionamos a los alumnos...

La didáctica de estas actividades debe ir desde un control externo del profesor hasta un control más centrado en el alumno. En la parte superior del esquema se muestra el proceso a seguir para una didáctica típica: presentación, práctica guiada y práctica autónoma. En la parte inferior aparecen algunas estrategias didácticas útiles para estas fases.



El modelaje meta cognitivo consiste en que el profesor explicita verbalmente, como experto, todas las decisiones que va tomando durante la realización de una tarea, poniendo así de manifiesto las actividades mentales, normalmente no observables, para su realización.

El profesor o un alumno explican:

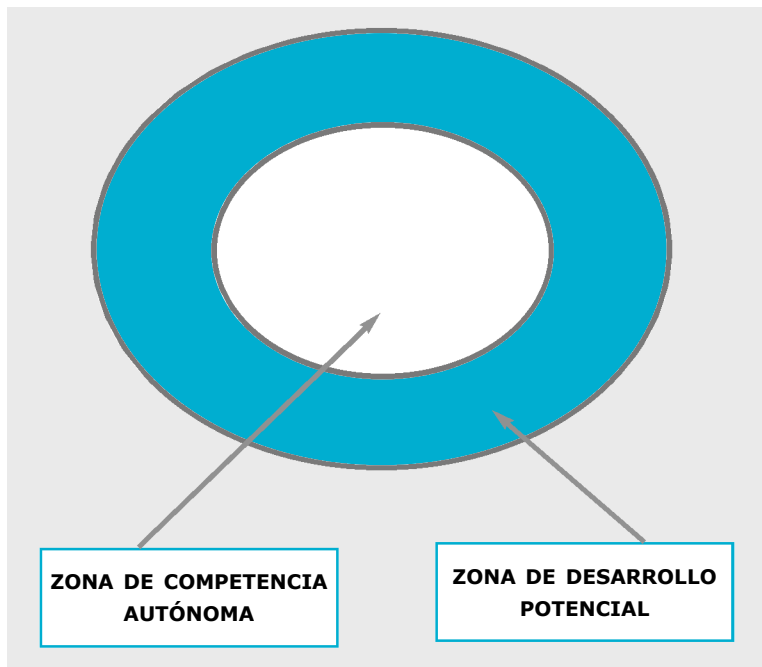
- qué piensa y hace: antes, durante y después de la actividad a resolver.

En cada uno de estos momentos se debe explicitar:

- Qué procedimientos son los que más se ajustan para la resolución de la tarea y cuáles no y por qué.
- Cómo soluciona los problemas, y cómo también se equivoca.
- Qué decisiones va tomando y por qué.

Para las prácticas guiada y autónoma deberemos elaborar guías y pautas para facilitar el trabajo de los alumnos. Estas guías deberán ser más detalladas en las primeras ocasiones e irse eliminando al convertir la práctica en más autónoma. El trabajo puede plantearse de forma individual aunque normalmente lo realizaremos en grupos cooperativos.

Es importante tener presente que estas actividades auténticas deben situarse en la zona de desarrollo potencial de los alumnos. Siguiendo a Vigotsky recordamos que se entiende por zona de desarrollo autónomo aquel conjunto de tareas y actividades que el alumno es capaz de realizar por sí solo, mientras que entendemos por zona de desarrollo potencial aquellas tareas que un alumno es capaz de realizar con la ayuda de un adulto o de un compañero.



Si las actividades que proponemos se encuentran en la zona de desarrollo autónomo se pueden convertir en repetitivas y monótonas y no colaboran al desarrollo del alumno. Si nos situamos en la zona de desarrollo potencial y facilitamos las ayudas necesarias, conseguiremos que el alumno consolide nuevas zonas de competencia autónoma y siga adelante en su proceso de desarrollo.

Es evidente que el trabajo de las competencias exige utilizar determinadas metodologías.

En cualquier caso lo que deberemos es aumentar las dosis de metodologías como el aprendizaje basado en problemas o la pedagogía de proyectos. Estas metodologías son idóneas para trabajar las competencias.

Estas dos metodologías acostumbra a necesitar la utilización de las TIC, así como el trabajo cooperativo de los alumnos.

**EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS:**

En la enseñanza expositiva, el ingrediente principal está en que el alumno recibe un saber estruc-

turado que se le comunica, de ordinario, oralmente y con mensajes visuales (libro, pizarra, pantalla...). En algunos casos, pueden omitirse los mensajes auditivos, como en el Estudio Dirigido. En otros, se incluyen mensajes psicomotrices (Educ. Física) o táctiles- manipulativos (talleres y laboratorio en general).

En la enseñanza por descubrimiento, y en concreto en el aprendizaje basado en problemas (ABP), el alumno recibe una pregunta, que se le plantea dentro de un contexto coherente pero no jerarquizado, en el cual se le dan los elementos necesarios pero no suficientes para responderla. El modo como el alumno organizará los elementos que recibe, y la manera y el orden con que el alumno seleccionará y activará los conocimientos y destrezas que ya posee, es lo que le llevará, o no, a encontrar la respuesta a la pregunta inicial y lo que constituye su aumento de saber, es decir, su aprendizaje.

En esta metodología, primero se presenta el problema, después se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la

información necesaria y finalmente se regresa al problema para solucionarlo.

El ABP pretende una formación en competencias. De ahí que, entre sus objetivos, se proponga estimular capacidades como el liderazgo, la comunicación, la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo multidisciplinar.

El problema no es más que una excusa para la construcción del conocimiento, es un centro aglutinador. Normalmente es un suceso o un conjunto de sucesos preparado por el profesor con el objetivo de iniciar el proceso de aprendizaje.

El aprendiz identifica el objetivo de su aprendizaje y esto le permite descubrir lo que sabe y lo que le falta por aprender. La primera fase, consistente en la activación de los conocimientos previos, tiene que complementarse con un segundo momento de confrontación de las ideas con unos interlocutores.

El trabajo en grupo permite aprender unos de otros, organizar cada uno su trabajo de manera más eficaz, desarrollar habilidades interpersonales y potenciar capacidades intelectuales. En el grupo se discute, se aportan ideas, se contrastan opiniones y se organiza la información. Los alumnos van listando las ideas que surgen del debate y anotan las dudas y los puntos oscuros del problema. A continuación, se les invita a que diseñen un mapa conceptual estableciendo los enlaces entre los distintos conceptos. La sesión culmina con la formulación de la siguiente pregunta: ¿qué es lo que necesito saber para comprender y resolver el problema?

Cada alumno individualmente se ocupa de buscar las fuentes de información que considere convenientes para construir su conocimiento del problema y de los fenómenos relacionados con él.

A continuación, regresa al grupo para realizar la puesta en común. La última fase del proceso trata de desarrollar las habilidades de alto nivel de cada alumno, como la evaluación, la toma de decisiones y la

síntesis. Se trata de sacar conclusiones, de sintetizar las ideas y de adquirir conocimiento, de modo que el proceso pueda retroalimentarse y empezar de nuevo con la identificación de nuevos objetivos.

## PEDAGOGÍA DE PROYECTOS

Esta metodología es muy semejante a la anterior. Aquí el "problema" es la realización de un cierto proyecto que generará diferentes aprendizajes en los alumnos. No es obligatorio, pero normalmente estos proyectos se realizarán en grupos cooperativos.

Normalmente esta metodología requiere diferentes fases o etapas como las que indicamos a continuación:

- Presentación del proyecto. ¿En qué consiste el proyecto?
- Asimilación del proceso a seguir por parte de los alumnos. ¿Qué hay que hacer?
- Definir exactamente cuál es la finalidad del proyecto.
- Activación y organización de contenidos. Ordenar los conocimientos disponibles y ver los que hay que adquirir.
- Definición de la tarea.
- Determinar modo de agrupamiento para afrontar las tareas necesarias.
- Atribución de papeles y responsabilidades entre los miembros del grupo.
- Identificación de recursos disponibles.
- Determinar los aspectos o elementos esenciales que se van a presentar.
- Dar forma al producto o a la presentación.
- Presentación al auditorio previsto.
- Intercambiar opiniones sobre la presentación o el producto.
- Volver sobre el proceso para analizar las estrategias utilizadas, la trayectoria seguida, las dificultades que se han presentado...
- Volver al resultado.
- Determinar nuevos contextos de aplicación, esto es ver cómo pueden realizarse transferencias.
- Formulación de nuevos objetivos.

La mayoría de las competencias que debemos trabajar tienen un carácter transversal y para su tratamiento deben colaborar diferentes áreas. Esto implica un funcionamiento más globalizado en la primaria y más interdisciplinar en la secundaria.

Es evidente que si presentamos a los alumnos problemas procedentes de la realidad, al ser éstos complejos requieren para su

abordaje la utilización de conocimientos procedentes de diferentes disciplinas.

Tal como hemos indicado al comienzo del artículo no todas las actividades que propondremos a los alumnos deben ser auténticas. Las actividades académicas clásicas las debemos seguir utilizando. En éste como en cualquier otro tema de didáctica el secreto está en la dosis.