

¡Atrévete, sí puedes!

POR **CHARO FERNÁNDEZ @yalocin**, **LOLI GARCÍA @loligarciaXXI**, **CÉSAR POYATOS @cpoyatos**
Tutores del Programa Profesores en acción

Atrévete, ¿puedes repetir estos mantras?: “únicamente podemos aprender de una determinada manera”, “eres inteligente o no lo eres”, “todos los niños están cortados por el mismo patrón”, “de tal palo tal astilla”, “en 10 minutos ya se sabe cómo acabará este alumno”... ¿Qué te ha ocurrido cuando lo has repetido? ¿Ha habido alguna voz que se haya rebelado en tu interior?

Si ha sido así, continua leyendo. Si no ha sido así, sigue leyendo igualmente. Grandes filósofos hace cientos de años y reputados doctores, neurocientíficos y profesores del siglo XXI han descubierto principios básicos para aplicar en el aula. Principios que nos hablan con rigor de “cómo aprendemos” y que nos permitirían educar mejor a nuestros alumnos, pero que todavía en ocasiones se resisten al día a día educativo. Veamos algunos:

- » La curiosidad no se fuerza, se despierta.
- » Los desafíos hacen la vida interesante y superarlos hace la vida significativa.
- » La experiencia y la emoción forjan el aprendizaje significativo y auténtico.
- » La participación genera vínculo y por ello nuevas estructuras.

Todos y cada uno de estos principios se cumplen en una nueva forma de programar llamada “paisajes de aprendizaje”. Una herramienta de programación que logra la personalización cruzando la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (IIMM) y los procesos cognitivos de la Taxonomía de Bloom. Alfredo Hernando la descubrió en su viaje a Australia de mano de su proyecto Escuela21, y actualmente nos brinda la oportunidad de aprenderla cada año en el Programa *Profesores en acción* de Escuelas Católicas. Te contamos en cinco pasos cómo hacer uno. A por ello:





1. HAZ QUE MEREZCA LA PENA APRENDER. ENUNCIA METAS U OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Hemos educado para lo conocido, para el conocimiento, las aptitudes y una rutina establecida, y eso era suficiente. Pero nos enfrentamos a una época muy complicada y desconocida. Lo que nuestros alumnos aprendan ha de dotarles de una gran flexibilidad para afrontar un mundo y una vida personal que puede encaminarse en muchas direcciones (David Perkins). Toda experiencia de aprendizaje que se precie ha de partir teniendo muy claro cuáles son las metas de comprensión que han de alcanzar los alumnos. Plantéate ¿qué quiero que aprendan y comprendan? ¿qué aprendizajes son relevantes?

Escribe al menos tres objetivos de aprendizaje o metas de comprensión. Y una vez las tengas claras:

- » Pregúntate: cómo se las contarás a tus alumnos o las expondrás en la clase para inyectarles el virus de querer saber más... tal vez los animarás a que sean investigadores o científicos.
- » Permítete, a lo largo de los diferentes pasos para programar el paisaje, darles una vuelta a los objetivos/metos si lo consideras necesario.

	LINGÜÍSTICA	LÓGICO MATEMÁTICA	MUSICAL	ESPACIAL	CORPORAL CINÉTICA	NATURALISTA	INTER-PERSONAL	INTRA-PERSONAL
RECORDAR	Actividades obligatorias							
COMPRENDER	Actividades obligatorias							
APLICAR	Actividades obligatorias							
ANALIZAR	Actividades obligatorias							
EVALUAR	Actividades obligatorias							
CREAR	Actividades obligatorias							



3. ORGANIZA RUTAS DE APRENDIZAJE CON LAS DIFERENTES ACTIVIDADES

Los Reales Decretos de Enseñanzas Mínimas plantean un orden lógico de lo que hay que enseñar pero este no es necesariamente el que promueve un aprendizaje significativo, ni el que estamos obligados a seguir. Podemos promover un orden psicológico a través de actividades que favorecen crear nuevos esquemas y dotar al contenido de significado.

Por ello, después de haber generado actividades en el paso dos, ahora has de organizarlas en itinerarios diferentes, mínimo dos o tres para favorecer la elección por parte del alumnado. Las rutas o itinerarios pueden estar señalados por colores que muestren niveles de dificultad, colores que señalen actividades iniciales, de investigación o finales. Y que permitan al alumno “aprender por andamiaje”, eligiendo y construyendo de acuerdo a sus motivaciones, intereses, habilidades y conocimientos previos.

Un apasionante viaje donde él o su equipo cooperativo pueden ser los jefes, los marineros, los protagonistas que van diseñando su camino y ruta de aprendizaje. Delante de ellos un paisaje abierto y la posibilidad de vivirlo a su manera para alcanzar las metas de aprendizaje que como docentes hayamos propuesto, a través de diferentes IIMM y procesos cognitivos.



2. FLORECE LA INTELIGENCIA DE TUS ALUMNOS. GENERA ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS Y DIVERSAS

Si todos somos inteligentes y se manifiesta de diferentes maneras y en diferentes contextos (Howard Gardner), Bloom hace que florezcan nuestras opciones y oportunidades de estimular y desarrollar el pensamiento elevado de los alumnos (conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación). A partir de las metas de comprensión, lánzate a diseñar actividades que estimulen diferentes IIMM y trabajen varios procesos cognitivos de Bloom. Rompe el estilo de estimular únicamente dos tipos de inteligencias (lingüística y lógico-matemática).

Observa la **imagen** de este artículo. Una matriz que abre 48 posibles combinaciones y posibilidades. En el eje horizontal, las diferentes inteligencias múltiples, mientras que en el eje vertical, se sitúan los procesos cognitivos de la Taxonomía de Bloom. No es necesario rellenarlas todas.

En cada casilla pueden surgir actividades interesantes como resultado de un cruce de categorías. En un inicio puede parecer difícil, descárgate y utiliza la caja de herramientas de David Lazear para ayudarte a desarrollar actividades. Juega y escríbelas en las casillas que correspondan.

Gracias a la variedad didáctica es importante que los alumnos escojan, de forma autónoma y libremente, su itinerario de actividades. Cuando lo pongas en práctica, por ejemplo, en el área de arte o historia, el alumno podrá elegir para “representar” lo que es el arte románico: una actividad que requiere realizar una escultura corporal de una virgen románica. Esta actividad cruza el proceso cognitivo de “recordar” y la inteligencia cinético corporal. El alumno luego habrá de seguir por otras actividades en su ruta personalizada; otro ejemplo en el área de ciencias, aprender los estados de la materia componiendo una melodía musical con los sonidos que producen el gas, el líquido y el sólido, la actividad cruza así el proceso cognitivo de “crear” y la inteligencia musical.

Sigue la flecha en la página siguiente

4. DISFRUTA: LUDIFICA O GAMIFICA



El juego nos despierta, hace que nuestros neurotransmisores se activen y la dopamina se extienda por el torrente de nuestro “ser aprendiz”.

Coge tu paisaje y nútrelo de una narración que le dé sentido. Piensa qué rol pueden jugar los alumnos: cocineros, investigadores, marineros, inventores, escritores, guerreros, artesanos... ¿Qué misiones pueden tener que afrontar? ¿Qué puntos o premios pueden tener? El currículo puede ser una naturaleza muerta o un paisaje de aprendizaje (Mar Martín, 2016). Para generar una narración significativa recuerda que cada actividad ha de tener: título, objetivos, localización, desafío (pregunta o enigma), producto final, materiales y contenido, tiempo estimado, criterios de evaluación y su relación con otras actividades de la matriz.

Haz que los espacios educativos te ayuden (colocación de las mesas, paredes que hablan o cuentan...) y para motivar en la consecución de las actividades puedes hacer uso de pegatinas o insignias, etc.

“Lo digital permite el acceso a materiales más potentes”



5. DIGITALIZA: UTILIZA LA TECNOLOGÍA PARA AUMENTAR EXPONENCIALMENTE LAS POSIBILIDADES



Lo analógico tiene su encanto pero lo digital permite el acceso a materiales más potentes por su carga visual, dinámica y única. Lo digital permite incluir un aprendizaje *blended* u *on-line*, invita a buscar información de forma independiente, trabajar de forma diversa y con un ritmo variable. Alumnos de niveles completamente diferentes pueden trabajar al mismo tiempo. Es posible, si quieres, ver ejemplos de paisajes realizados por profesores de la comunidad del Movimiento Por la innovación educativa. Entra en <http://www.porlainnovacioneducativa.es/?p=3455>

Y para digitalizar el tuyo:

- » Descárgate la aplicación *Thinglink* y curiosea.
- » Busca una imagen temática para tu paisaje (el cuerpo humano, el mar, un bosque, etc.) y encima de ella señala puntos de localización donde colgar las diferentes actividades (escribelas, enlaza vídeos...) que hayas diseñado.
- » Une los puntos y las actividades para marcar todas las rutas posibles que de forma autónoma podrán elegir tus alumnos.

Consejos de último minuto



1. Tu mente docente es única al igual que la de cada uno de tus alumnos. Permítete recorrer los pasos conforme te sientas más cómodo. Tu cerebro puede conectar enseguida con actividades o por el contrario necesita empezar primero por las metodologías que quiere utilizar, los productos finales o las metas... Vuela.
2. No hay una receta única. Haz tu receta. Cocina y experimenta, siente el hambre de hacer cosas diferentes, de vivir y disfrutar de tu profesión.
3. No temas a la derrota, todo camino de superación docente y de acompañar el talento de cada uno de nuestros alumnos se alimentan de la belleza de nuestros errores.
4. Sé consciente de que tienes red. Una red de educadores de Escuelas Católicas que camina a tu lado desde diferentes instituciones y colegios. En el portal de www.porlainnovacioneducativa.es, en Twitter @ecatolicas #profesinnovadores puedes encontrar mucha gente especial y única que cree y se atreve a construir la educación que necesitan sus alumnos.
5. Comprométete en esta gran batalla, con cada pequeño detalle. Crear es crear, solo tú, docente, puedes ser el primer y verdadero paso del cambio educativo. Esperamos tu paisaje de aprendizaje.

P.D. Si quieres saber más, acude al Monográfico de “Paisajes de aprendizaje” publicado en la revista Educadores nº256 o ponte en contacto con el Departamento de Innovación Pedagógica de Escuelas Católicas pedagogico@escuelascatolicas.es