

RETO en el Modelo de Aprendizaje de la FPEuskadi

En el modelo de aprendizaje de FPEuskadi, el RETO es entendido y utilizado como una herramienta pedagógica formada por una secuencia o conjunto de retos que persiguen un progreso de desarrollo competencial.

Son 5 las características principales que lo determinan:

- 0 1 Es una experiencia **ACTIVO-COLABORATIVA**.
- 0 2 Se desarrolla siguiendo un proceso **CREATIVO**.
- 0 3 Se centra en una situación cercana a la **REALIDAD** laboral y social.
- 0 4 Es una propuesta **ESTIMULANTE**.
- 0 5 Es una herramienta y medio de **APRENDIZAJE**.

Experiencia ACTIVO-COLABORATIVA

Con el foco puesto en el enriquecimiento que supone la interacción con las demás personas tanto en la resolución de desafíos como en el **entrenamiento de competencias y el aprendizaje**, los retos se resuelven **en equipo**. Y esto ocurre tanto con el alumnado como con el profesorado a través de equipos docentes.

Apostamos por que el aprendizaje esté centrado en el alumnado y por ello el reto promueve un aprendizaje consciente y autónomo mediante metodologías activas, mediante la **acción**. El alumnado, es por tanto, protagonista de su propio aprendizaje.

Proceso CREATIVO

Los retos, cuyos planteamientos siempre permiten **múltiples soluciones**, se diseñan para ser tratados como un proceso creativo que recorre una **secuencia coherente de resolución**: identificación del foco, ideación de soluciones (divergencia) y selección de la solución que más valor aporte (convergencia). De este modo, el alumnado entrena diferentes estrategias y **habilidades de pensamiento** orientadas a la resolución de problemas y toma de decisiones (pensamiento crítico, intuición, reflexión, etc.).

Situación cercana a la REALIDAD laboral y social

Los retos requieren de un **diseño intencional**: el desarrollo personal y competencial incardinado en el entorno productivo y social. De ahí que surjan del análisis de la realidad profesional y social contrastados a su vez con los Diseños Curriculares Base.

Gracias a los procesos reflexivos, permite trabajar **valores y sostenibilidad**.

Y como la realidad, las situaciones que se presentan en el aula tienen un **enfoque intermodular** donde se aprenden y entran al mismo tiempo diversas competencias técnicas, personales y sociales.

Propuesta ESTIMULANTE

Los retos son diseñados como elementos **desafiantes** que permiten entrenar el manejo de la incertidumbre. Despiertan y provocan la **gestión emocional** del asombro, la sorpresa, la curiosidad, la admiración, la seguridad, etc.

Implican **esfuerzo y compromiso** que se traduce en implicación, corresponsabilidad y ganas de aprender consecuente a las ganas de solucionar.

Herramienta - medio de APRENDIZAJE

Los retos son un medio que provoca un **proceso de transformación y evolución** personal, profesional y social. Esto se consigue a través de la evaluación entendida como evolución competencial y de la reflexión individual y grupal que el reto incluye en su diseño estratégico. Por tanto, están centrados en el **aprendizaje significativo**, en el aprendizaje que deja huella en el alumnado e incide en la competencia de aprender a lo largo de toda la vida.

Junto a estos 5 elementos clave que determinan qué es un RETO en el modelo de aprendizaje de FPEuskadi, destacamos que su viabilidad **requiere de un contexto** concreto. Un contexto donde existan equipos docentes autogestionados para desarrollar retos intermodulares que responden a un modelo de evaluación evolutiva de competencias, y que pueden ser vivenciados en organizaciones y entornos flexibles tanto de espacios, como de horarios y equipos.

Una de las grandes bondades de los RETOS entendidos de la manera que aquí queda reflejado, es que se trata de una herramienta vehicular, es decir, una herramienta flexible que permite el entrenamiento y desarrollo de competencias y **la incorporación de nuevos objetivos y contextos** sin desestructurar los procesos de aprendizaje.



En Equipo

El equipo, permanente o no, es la unidad de aprendizaje a través de la cual el alumnado recorre las fases del reto y da solución al mismo. La interacción con los demás nos ofrece la oportunidad de desarrollar competencias que no podrían ser desarrolladas trabajando de manera individual (aprendemos de y con otros).

El profesorado diseña, dinamiza y evalúa trabajando en equipo (equipo docente), siendo así un modelo de referencia para el alumnado.

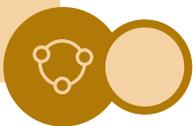
CLAVES

- Aprendizaje individual VS Aprendizaje grupal
- "Juntos más lejos"
- Confianza
- Coordinación
- Equipo docente

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de promover una conformación de equipos que permita al alumnado vivir la realidad profesional que enfrentará a futuro. Los equipos han de ser lo más plurales y diversos posible. Así mismo, el equipo docente ha de ayudar al alumnado a superar las dificultades que se encontrará en el desarrollo del trabajo en equipo, con herramientas tales como la comunicación efectiva y la inteligencia emocional.

Es importante que el equipo docente se consolide y comience a trabajar desde el inicio del proceso de diseño del reto. Puede ser una buena idea ir alternando el rol de coordinador del reto entre los miembros del equipo docente.



En acción

Este enfoque pedagógico, ACbR, entiende el aprendizaje como un proceso en el que el alumnado participa activamente y es el protagonista de su propio aprendizaje.

El aprendizaje está centrado en el alumnado y promueve un aprendizaje consciente y autónomo mediante el uso de metodologías activas y un enfoque de evaluación orientado a la evolución de competencias.

CLAVES

- Aprender haciendo
- Protagonismo del alumnado
- Metodologías Activas
- Aprender reflexionando

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El Equipo Docente ha de impulsar y favorecer el desarrollo activo de competencias, dejando margen al alumnado en cuanto a su organización, dinámica de equipo, toma de decisiones... en función tanto de la propuesta realizada (que, a su vez, dependerá del grupo de alumnos/as, la práctica y experiencia con estas metodologías, etc.), como de las necesidades y/o dificultades que van encontrando.

Es importante que el Equipo Docente analice y valore diferentes formas para que el alumnado acceda al conocimiento (explicaciones a todo el grupo, explicaciones bajo demanda en grupos, técnicas puzzle, presencia de expertos externos, indagación y explicación entre iguales...



Sigue una secuencia coherente

El enfrentar un reto es un proceso creativo en sí mismo que cuenta con un plan previo de diseño y dinamización y que sigue una secuencia de fases. Estas fases, que pueden ser más o menos pautadas/dirigidas (pero nunca del todo cerradas con anterioridad), deben transitar necesariamente por la identificación de un foco (el problema o la necesidad a resolver), la divergencia (en la búsqueda de diferentes posibles soluciones) y la convergencia (en el acuerdo para la solución más pertinente y adecuada), la comunicación de lo realizado (desde la identificación del reto hasta su (propuesta de) solución) y la evaluación (tanto de la solución ofrecida como del proceso seguido en el trabajo individual y grupal).

CLAVES

- Camino/proceso/ fases en el que acompañamos al alumnado
- No es una colección de ejercicios o secuencia de tareas cerradas, previamente acotadas y definidas de manera estricta por el docente
- Foco, divergencia y convergencia, comunicación y evaluación
- Debe posibilitar e impulsar la evaluación de los aprendizajes (técnicos y transversales)

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de proponer una secuencia coherente de etapas (ejemplo, 11 etapas del modelo Ethazi) en las que tanto los objetivos como las dinámicas que se plantean para cada una de ellas tienen que tener un sentido orientado a la consecución de los aprendizajes (técnicos y transversales) previstos para dicho reto.



Tiene Más de una solución

Un proceso CREATIVO

El planteamiento de un reto permite múltiples soluciones. Su proceso de resolución pone en marcha el pensamiento creativo a través de procesos de pensamiento divergentes y convergentes.

CLAVES

- Divergencia - convergencia
- Abierto: dar pie a diferentes alternativas en el proceso y/o en el producto relacionadas con las competencias (técnicas y transversales)

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de realizar propuestas que permitan alternativas de resolución dando margen a diferentes productos, servicios o procesos, presentación de los resultados, etc.



Activa habilidades de pensamiento

La secuencia de fases que conlleva la resolución de un reto ayuda a entrenar diferentes estrategias y habilidades de pensamiento orientadas a la resolución de problemas y la toma de decisiones: la observación, la indagación, el descubrimiento, el desarrollo de la intuición, el razonamiento, la reflexión, visión holística (visión global, integral), el pensamiento creativo, pensamiento crítico.

CLAVES

- Identificar y concretar las habilidades de pensamiento a desarrollar en cada Reto y en cada una de sus fases
- Observar, Indagar, Descubrir, Razonar, Crear, Reflexionar...

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de proponer experiencias de aprendizaje que demanden e impulsen la participación activa y reflexiva del alumnado, evitando su mera participación pasiva y/o la realización "automática" e irreflexiva de tareas cerradas y totalmente predefinidas.



Requiere diseño internacional

Un reto forma parte de una ruta estratégica de aprendizaje para el logro del perfil competencial de un determinado ciclo.

El diseño de retos requiere que previamente, el equipo docente de ciclo, tomando el DCB como referencia -e incluyendo las Competencias Transversales-, analice la realidad profesional y social de su entorno, y a partir de ahí, defina el perfil competencial de ciclo y diseñe la ruta de aprendizaje de ciclo, de curso y de reto.

CLAVES

- Análisis del contexto laboral y social
- Itinerario de aprendizaje para el desarrollo de competencias (técnicas y transversales)
- Reto como parte de un itinerario de aprendizaje
- Reto para lograr perfil competencial de ciclo

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente hace un estudio del DCB, entorno profesional y perfil de salida del alumnado antes de diseñar cualquier reto y definir claramente, a través de la Malla Curricular los resultados de aprendizaje que se desean trabajar en cada reto y el nivel al que se quiere llegar en cada uno de ellos.

Se ha de proponer una secuencia lógica de retos en base a la progresión y/o dificultad de las competencias a adquirir durante el ciclo.



Mediante enfoque intermodular

Las situaciones que se presentan en el aula son un reflejo de la realidad profesional y social del ciclo y por lo tanto, el reto debe integrar todas las competencias -técnicas y transversales- necesarias para poder resolver situaciones desde un planteamiento inter/transdisciplinar.

CLAVES

- Integra de forma natural competencias de diferentes módulos
- Conectado al mundo laboral, realidad
- Integra de forma natural competencias transversales que se presentan en el contexto laboral y social

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de analizar las situaciones a las que el alumnado se enfrentará en la realidad profesional para poder proponer experiencias de aprendizaje acordes con dicha realidad (que, normalmente, es evolutiva, cambiante).

El equipo docente hace un estudio del DCB, entorno profesional y perfil de salida del alumnado antes de diseñar cualquier reto y definir claramente, a través de la Malla Curricular los resultados de aprendizaje que se desean trabajar en cada reto y el nivel al que se quiere llegar en cada uno de ellos.

El equipo docente intenta que no discurren en paralelo varios retos. Cuando los retos son intermodulares esto no ocurre.



Trabaja valores y sostenibilidad

La reflexión y la toma de decisiones a lo largo del reto invita al alumnado a identificar y cuestionar sus actitudes, su relación con el entorno y el impacto de todo ello en el ámbito personal, profesional y social, lo que les permitirá conocerse mejor y actuar con integridad.

CLAVES

- El reto permite trabajar y cuestionar valores

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de promover la reflexión sobre los valores que hay detrás de las decisiones que va tomando el alumnado en diferentes momentos de la experiencia de aprendizaje y su consonancia con los valores promovidos por la FP de Euskadi (inclusión, solidaridad, iniciativa e interdependencia). Se podrían plantear retos solidarios, de aprendizaje servicio, etc. y darlos a conocer en el propio centro y en la comunidad.



Actitud emprendedora

Un reto tiene el potencial de desarrollar una actitud activa ante el aprendizaje y ante la vida. A través de ella, se pretende ayudar a crecer y a aprender mediante la práctica y el compromiso con el propio entorno para mejorar la calidad de vida y de bienestar común.

CLAVES

- Aprovechar oportunidades
- Llevar ideas a la práctica
- Asumir riesgos
- Oportunidad para innovar
- Ímpetu, arrojo, persistencia y optimismo
- Autonomía

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

En un reto el alumnado tiene la oportunidad de desarrollar su talento a través de la actitud emprendedora. Le permite impulsar el cambio, poner en marcha nuevas ideas, saber en qué dirección está yendo, definir objetivos y cumplirlos, ser responsables de sus propias acciones y aprender de los errores.

El equipo docente debe dar ejemplo y favorecer el desarrollo de estas actitudes. Para ello debe impulsar el desarrollo de nuevas ideas, favorecer la creatividad, definir metas y generar espacios de confianza para que el alumnado pueda emprender su aprendizaje.



implica Esfuerzo y Compromiso

Un reto requiere que el alumnado asuma la responsabilidad de su aprendizaje y tome consciencia de ello. Este cambio de rol supone un esfuerzo. Cada estudiante se compromete con su propio aprendizaje, debe poner de manifiesto sus ganas de aprender y "tomar las medidas" oportunas para que esto suceda. Pero además, asume con su equipo el compromiso de impulsar el desarrollo de las competencias de todos sus componentes.

CLAVES

- Ponerse en marcha, ampliar la zona de confort, superar dificultades...
- Ganas de aprender
- Corresponsabilidad
- Implicación
- Interdependencia positiva

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de movilizar al alumnado a la consecución de nuevos y ambiciosos objetivos, a profundizar en la confianza, a las ganas de aprender y seguir profundizando.

Es importante que se establezcan momentos y formas, más allá del proceso de evaluación, para que el alumnado visibilice el aprendizaje adquirido. Ver que va aprendiendo le reforzará la idea de que merece la pena esforzarse.

En cuanto al compromiso, las dinámicas de contrato de equipo y sus posteriores análisis de cumplimiento por parte de sus miembros son fundamentales en este sentido.

El feedback tanto individual como grupal también es de suma importancia.



Es Desafiante

Un reto mantiene el equilibrio entre ser lo suficientemente cercano a los conocimientos previos e intereses del alumnado, y lo suficientemente desafiante y retador para que, acompañados por el equipo docente, puedan ir aprendiendo a manejar la incertidumbre y tomar decisiones según se avance en el reto.

CLAVES

- Intereses del alumnado
- Conocimientos previos
- Presentar como un reto a solucionar
- No es un camino evidente
- Toma de decisiones e intuición

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de realizar propuestas cercanas al contexto laboral para el que se están formando, que aún siendo desafiantes propongan logros alcanzables partiendo de los conocimientos previos del alumnado; así mismo, se dará margen a la autonomía, el uso de la intuición y la toma de decisiones de cada equipo de alumnos/as, dejando de lado -en la medida de lo posible- las secuencias cerradas y/o demasiado pautadas de tareas o ejercicios.



Despierta Emociones

Un reto provoca asombro, sorpresa, extrañeza, interés, estimula la imaginación, propone diferentes experiencias, impulsa la participación, ofrece un clima de seguridad y confianza y espacio para el error; todas ellas emociones que activan el aprendizaje y el talento. En definitiva, un reto ha de dar cabida a un relato emocional que permita afianzar los aprendizajes de manera significativa en el alumnado.

CLAVES

- Activar asombro, sorpresa, interés, curiosidad, admiración, alegría...

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de planificar en los diseños de los retos un itinerario emocional que permita afianzar el aprendizaje haciéndolo significativo para el alumnado. Itinerarios emocionales basados en provocar diferentes emociones a lo largo del reto que permitan la vinculación del alumnado con el proceso de aprendizaje.

Puede ser una buena idea elegir una temática del reto que conecte emocionalmente con el alumnado e intercalar, pero siempre con sentido y con una intencionalidad clara, diversidad de actividades en las fases de resolución del reto. Huir de la rutina.



Centrado en el aprendizaje Significativo

Es una herramienta que permite un aprendizaje significativo y profundo, ya que partiendo de los conocimientos previos y desde vivencias cercanas a la realidad laboral y social y entrenamiento continuo, ofrece la oportunidad de dar sentido a lo que se está aprendiendo y que dicha experiencia de aprendizaje deje huella en el alumnado.

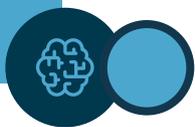
CLAVES

- Vivencia/experiencia cercana al contexto laboral
- Da sentido al aprendizaje
- Deja huella en el alumnado.

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

El equipo docente ha de proponer una vivencia realista -cercana al mundo laboral para el que se está formando- que permita al alumnado sentir que los aprendizajes que se pretenden abordar tienen un "para qué" y un "por qué" y que le servirán para el desarrollo de su labor profesional.

Cada persona aprende de forma distinta ya que partiendo de sus experiencias particulares y conocimientos previos, interpreta la realidad de forma distinta. De aquí la necesidad de explicitar las interpretaciones, contrastar ideas, debatir en un clima de seguridad y confianza, y donde aprender del error está permitido.



Un proceso de Transformación y Evolución personal, profesional y social

El reto es una herramienta de aprendizaje donde el principal objetivo es la transformación del alumnado en clave de Evolución Competencial (desarrollo de Competencias Técnicas y Transversales), siendo la reflexión constante tanto grupal como individual una de las estrategias para lograr el desarrollo profesional, personal y social.

CLAVES

- **Evolución Competencial: Técnicas y Transversales**
- **Reflexión individual y grupal**

CLAVES PARA EL EQUIPO DOCENTE

Para lograr esa Evolución Competencial (desarrollo de Competencias Técnicas y Transversales), el equipo docente ha de generar espacios de/para la reflexión en función del momento -o fase- de desarrollo del Reto en que se encuentren. Estos momentos, que pueden ser individuales o grupales, se pueden activar a partir de preguntas realizadas por el equipo docente, o bien por preguntas surgidas del propio grupo de alumnos.

El equipo docente hace un estudio del DCB, entorno profesional y perfil de salida del alumnado antes de diseñar cualquier reto y definir claramente, a través de la Malla Curricular, los resultados de aprendizaje que se desean trabajar en cada reto y el nivel al que se quiere llegar en cada uno de ellos.

El feedback tanto individual como grupal es de suma importancia; el mismo puede darse bien de manera no planificada -porque la propia situación lo demanda-, bien de forma planificada en momentos -y con una estructura- diseñados y estipulados previamente (p. ej., "habrá un feedback individual al finalizar cada uno de los Retos"; o bien, "habrá un feedback grupal al finalizar cada una de las Fases que tiene el Reto, para ello se utilizará el guión elaborado por el Equipo Docente...)



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACION

Tknika

Euskadiko LHren Ikerketa Aplikatuko Zentroa
Centro de Investigación Aplicada de FP Euskadi
Basque VET Applied Research Centre

