

TÉCNICAS PARA LA PARTICIPACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS CCBB

Las competencias básicas exigen orientar los aprendizajes para conseguir que los alumnos desarrollen diversas formas de actuación y adquieran la capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas.

En particular, el desarrollo de las competencias básicas debe permitir a los estudiantes integrar sus aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de contenidos, utilizar esos contenidos de manera efectiva cuando resulten necesarios y aplicarlos en diferentes situaciones y contextos.

Algunas técnicas para el desarrollo de las competencias y el aumento de la participación en las aulas, son las siguientes:

GRUPOS INTERACTIVOS

Competencias que desarrolla: Todas siempre que para la digital se cuente con los recursos.

Descripción: Es un grupo heterogéneo (distintos niveles de competencia curricular, genero, etc.). En los que se realiza una actividad concreta bajo la tutela de una persona adulta voluntaria. Que puede ser una estudiante universitaria, un familiar, una ex-alumna o un profesor jubilado. La composición de los miembros de cada grupo es totalmente flexible y puede variar cada día.

ESTUDIO DE CASOS:

Competencias que desarrolla: 1, 5, 7, 8

Descripción: Se presenta un caso real y se le pide a los/as participantes que resuelvan como crean conveniente.

En pequeños grupos intercambian los argumentos y opiniones gracias a los cuáles han llegado a tomar postura de una forma determinada.

En gran grupo se ponen en común las soluciones y se sacan conclusiones.

ROLE-PLAYING:

Competencias que desarrolla: 1, 5, 6, 7, 8

Descripción: Se determinan los papeles característicos de una situación o problema.

Se reparten entre los miembros del grupo y el resto participará como observador/a.

El grupo estudia la conversación que mantienen los/as que representan los papeles, observando las relaciones que han establecido entre ellos/as, repercusiones en el auditorio o frases, gestos significativos. Puesta en común.

CONTRATO SOCIAL:

Competencias que desarrolla: 1, 5, 7, 8

Descripción: El grupo clase elabora las normas de convivencia, se discuten con el profesor/a y se llega a un acuerdo. Al final se elabora un documento que es firmado por todos los alumnos y alumnas y por el profesor/a.

BRAINSTORMING / TORBELLINO DE IDEAS:

Competencias que desarrolla: 1, 2, 3, 5, 7, 8

Descripción: Se debe estimular al grupo previamente. -Las reglas del diálogo son: Posponer los críticas (valoración diferida); escuchar para mejorar las ideas de los otros: proceder con rapidez (no discutir).

Solicitar al grupo que produzca el máximo de ideas sobre el tema en un tiempo marcado -Se realiza en pocos minutos una ronda de preguntas aclaratorias positivas.

Se dedica un tiempo similar para analizar, transformar y valorar ideas.

Se eligen las ideas más valoradas.

PHILIPS 6/6:

Competencias que desarrolla: 1, 2, 3, 5, 7, 8

Descripción: Se invita a los/as participantes a formar grupos de seis miembros - aproximadamente durante seis minutos dialogan sobre el tema que se trate. - Terminado el tiempo cada grupo comunica sus conclusiones al resto de grupos.

Tras la escucha de todas las conclusiones se vuelven de nuevo a formar los grupos para renovar el diálogo, teniendo en cuenta las conclusiones de los/as demás.

Se repiten los pasos dos o tres ocasiones más.

Se priorizan las sugerencias finales en puesta en común.

EQUIPOS DE ESTUDIANTES

Competencias que desarrolla: Todas

Descripción: Los equipos de cuatro a cinco alumnos asignados por el profesor son heterogéneos respecto de las capacidades de sus miembros. El profesor presenta el material y lo distribuye. Todos los componentes del equipo estudian el material y se examinan individualmente. Tras los resultados, el equipo vuelve a estudiar ayudándose los alumnos

mutuamente. Con posterioridad, se vuelve a aplicar otra prueba, la calificación del equipo depende del progreso de cada uno de sus miembros

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

Competencias que desarrolla: Todas

Descripción: En esta técnica los alumnos seleccionan su grupo cooperativo formado por dos o seis miembros. El grupo elige un tema de la unidad que se está trabajando y luego decide quién estudiará y preparará la información para realizar un informe final. Se les anima para que utilicen diferentes materiales y busquen información en fuentes diversas. Los grupos presentan sus proyectos a la clase y se completa la evaluación del grupo y/o de los miembros de este.

ROMPECABEZAS

Competencias que desarrolla: Todas

Descripción: Los alumnos se asignan en grupos de seis miembros. Cada uno recibe una parte de la unidad didáctica. Con posterioridad, cada miembro del grupo que ha preparado su parte se reúne con los demás miembros del resto de los grupos que han estudiado el mismo material y forman un pequeño grupo de expertos, donde se discute la información antes de volver a enseñarlo a su grupo de referencia.

PIZARRA DIGITAL

Competencias que desarrolla: Según los temas tratados, todas

Descripción: La pizarra, se convierte en un elemento de interacción y aprendizaje donde cada alumno puede participar en función de la tarea asignada. Puede autocorregirse sus aportaciones, aportar información a los compañero y compañeras...etc.