

## Aprendizaje: pistas para hacerlo interesante



Hablamos en un [artículo anterior](#) sobre la importancia del interés en el aprendizaje de los alumnos y planteamos algunas aproximaciones teóricas sobre el tema. Ahora, en este nuevo texto, abordamos lo que supone la preocupación principal de los docentes: ¿cómo despertar o favorecer el interés de los alumnos? ¿Cómo hacerlo en especial cuando el alumno apenas está interesado?

Por desgracia, no hay ninguna técnica, estrategia, remedio o solución mágica que despierte el interés en los alumnos. Además, hay que tener en cuenta que los intereses de los alumnos son diversos, por lo que las dificultades pueden ser mayores ya que lo que interesa a unos puede aburrir a otros. Ello apunta a que será necesario adaptar la enseñanza a los diferentes intereses de los alumnos, a personalizar los aprendizajes, lo que supone un reto aún mayor.

Vamos a apuntar *siete pistas* y a terminar con unos últimos comentarios que suponen una *pista final*. Todas ellas no son opciones alternativas. Lo mejor es que varias de ellas se desarrollen simultáneamente.

## **1. Despertar la curiosidad**

Se trata de presentar el tema objeto de aprendizaje con una información inicial que llame la atención al alumno. Por ejemplo, contando un descubrimiento impactante, una película en la que se aborda este tema o unos datos que contradicen la experiencia habitual.

Otra aproximación es plantear el aprendizaje con una metodología atractiva y potencialmente interesante: resolver un problema buscando información, explorar situaciones novedosas para el alumno o buscar y compartir datos a partir de la propia historia del alumno.

Finalmente, si conocemos los intereses individuales de los alumnos, el objetivo es presentar la tarea estableciendo conexiones con estos intereses o pidiendo a los alumnos que los establezcan.

## **2. Realizar proyectos o actividades en colaboración que mejor se ajusten a los intereses de los alumnos**

El aprendizaje a través de equipos de alumnos que colaboran en la solución de determinadas tareas abre amplias posibilidades para conectar el aprendizaje con los intereses de los alumnos. Por una parte, la actividad conjunta del grupo puede orientarse en función de estos intereses. Por otra, cada uno de los miembros del grupo puede hacer sus aportaciones a la tarea colectiva eligiendo aquella parte de la tarea que le suscite mayor interés y para la que se considere más preparado.

El proyecto del CEIP Alba Plata de Cáceres sobre los mapas de intereses de aprendizaje es un magnífico ejemplo de esta orientación.

<http://www.eduforics.com/es/los-mapas-de-intereses-una-practica-educativa-orientada-a-reforzar-el-sentido-de-los-aprendizajes-escolares/>

## **3. Conectar lo aprendido en el aula con experiencias fuera del aula.**

Conseguir que los alumnos puedan aplicar lo aprendido en el centro educativo fuera del aula es una dinámica que favorece su interés y sus aprendizajes. El desarrollo de proyectos, las visitas a instituciones culturales y artísticas, el contacto con otros grupos sociales y el estudio de los animales en acuarios, granjas o en libertad son otras tantas experiencias enriquecedoras.

Entre ellas, es importante destacar las que se realizan en un ambiente natural, es decir, en contacto con la naturaleza. Las experiencias de aprendizaje realizadas en parques, bosques, huertos o playas, dependerá de donde se encuentre el centro educativo, son especialmente importantes, pues favorecen, junto con el interés, el ejercicio corporal, la interacción social, la relajación y el desarrollo cognitivo y emocional. <http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-en-la-naturaleza/>

#### **4. Videojuegos que favorecen el aprendizaje**

Aunque siempre se aprende algo jugando, sobre todo en las edades infantiles, existe un tipo de videojuegos que se han diseñado para favorecer el interés y aprendizaje de los alumnos

<http://www.eduforics.com/es/educacion-bits-las-10-mejores-paginas-videojuegos-educativos/>

<http://www.eduforics.com/es/los-efectos-los-juegos-educativos-aprendizaje-escolar/>

No es sencillo incorporarlos en la dinámica de aprendizaje en el aula, pues es necesario elegir bien el videojuego para que se adapte a los objetivos previstos y sea un instrumento interesante para el aprendizaje. A veces, los videojuegos educativos son demasiado educativos y no terminan de enganchar a los alumnos, por lo que como apunta Magí Barneda en una de las web antes citada, suele ser más interesante adaptar a la enseñanza los videojuegos más populares entre los alumnos.

Una información interesante se encuentra en

<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/?s=video+juegos>

#### **5. Orientar el aprendizaje a través de la búsqueda por internet**

Internet ofrece opciones diversas para favorecer el aprendizaje de los alumnos teniendo en cuenta sus intereses. Las ventajas son importantes, pero los riesgos también. El objetivo es conseguir que el alumno o el grupo de alumnos busquen la información necesaria para desarrollar el proyecto solicitado o para ofrecer respuestas a los retos planteados. Sin embargo, en este proceso es necesario evitar que los alumnos se pierdan o despisten en la búsqueda o que encuentren soluciones ya elaboradas que limiten la activación de sus estrategias de aprendizaje para alcanzar la meta propuesta.

#### **6. Relacionar la tarea de aprendizaje con otros conocimientos que sean interesante para determinados alumnos**

La orientación en este caso es favorecer que los alumnos puedan realizar su aportación a la tarea colectiva a través de formatos o formas de expresión en la que se sientan más interesados. Nos referimos a la lectura de determinados temas, la música, el dibujo, el modelado, etc.

La colaboración de profesores de diferentes materias en este tipo de proyectos puede enriquecer el aprendizaje y animar a que determinados alumnos expresen habilidades diferentes.

Un resumen de los retos de los proyectos interdisciplinares puede encontrarse en [http://www.chcsa.org/documentos/recursos/Rec\\_1425.pdf](http://www.chcsa.org/documentos/recursos/Rec_1425.pdf)

## **7. Participación del aprendiz para decidir sobre sus tareas de aprendizaje**

Aprender supone activar los procesos cognitivos y comprometerse con la tarea propuesta. En esta dinámica, como ya hemos comentado, el interés, la motivación y la emoción ocupan un lugar relevante para iniciar, reforzar y mantener el curso del aprendizaje. Para ello, nada mejor que favorecer la participación de los alumnos en los objetivos del aprendizaje, en la tarea propuesta y en la metodología más adecuada para alcanzarlos. De esta forma, se sienten partícipes del proceso, orientan las decisiones en función de sus conocimientos previos y de sus intereses y se sienten comprometidos en la realización de lo que finalmente ha sido acordado.

El proyecto de la escuela Riera de Ribes basado en la rueda de preguntas interesantes <http://www.eduforics.com/es/la-rueda-de-preguntas-interesantes-el-trabajo-a-partir-de-y-con-los-intereses-del-alumnado/> es un estupendo ejemplo de cómo se puede favorecer la participación, facilitar el interés y muchas cosas más.

## **8. En ocasiones se puede aprender, aunque se olvidará más fácilmente, sin estar interesado ni emocionado**

Termino con un comentario final, *la octava pista*. Muchas veces no es posible interesar a todos los alumnos en determinadas actividades de aprendizaje. En estos supuestos, hemos de tener en cuenta algo que señalamos en el texto anterior: el interés del alumno es lo más motivador, ojalá seamos capaces de lograrlo en nuestra enseñanza, pero en ocasiones se aprende sin estar interesado. En estos supuestos, el alumno dispone de cierta capacidad de autorregulación, posiblemente por el valor futuro que intuye o la utilidad que encuentra en la tarea, lo que le conduce a mantenerse activo para aprender. Es decir, ha desarrollado determinadas metas que le motivan (mueven) a aprender.