



LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LA ESCUELA

¿Por qué trabajar las habilidades cognitivas?

Sabemos que aprender a aprender y aprender a pensar han sido y son propósitos irrenunciables de la enseñanza. Los docentes pueden, desde las diferentes disciplinas, formar y desarrollar las habilidades del pensamiento a partir de la enseñanza de estrategias de aprendizaje.

El concepto de “**habilidades cognitivas**” proviene del campo de la psicología cognitiva. Se refiere a las operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello.

Las habilidades cognitivas son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información y permiten recoger, analizar, comparar, procesar y guardar información en la memoria para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla donde, cuando y como convenga.

¿Por qué desde el juego?

Porque es una actividad que permite el desarrollo cognitivo y de actitudes personales y sociales. Es una herramienta para la enseñanza y un facilitador para el aprendizaje.

El juego es una pieza fundamental en el desarrollo integral del niño. Sabemos que, a partir de esta actividad, conoce e interpreta la realidad. Muchos especialistas afirman que es importante y conveniente realizar juegos en el aula. El juego está ligado al aprendizaje, puesto que implica el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización.

El juego ha sido objeto de estudio de diferentes disciplinas: la psicología, la pedagogía, la antropología, entre otras. Todas ellas reconocen algunas características que lo definen: es placentero, tiene un fin en sí mismo, exige de

la participación activa de los jugadores y es un proceso creativo.

El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.⁽¹⁾

¿Cómo se trabajan en nuestras propuestas?

- *El gato sin botas ¡vuelve al cole! 2* propone en cada capítulo una **apertura con un juego** que promueve los primeros pasos para el desarrollo de algunas **habilidades cognitivas**. De esta manera, los alumnos podrán iniciarse en los contenidos curriculares partiendo de lo que saben, pueden y conocen; para luego explorar, ampliar, compartir, pensar y repensar.

Rol docente durante los diálogos:

- Se sugiere evitar ubicarse en el lugar de “la persona que lo sabe todo”, en el que muchas veces los niños ubican a los docentes, y centrarse en ser “la persona que pregunta”.
- Es importante escuchar con atención lo que aportan los niños y formular preguntas que permitan avanzar más allá de las ideas iniciales.



⁽¹⁾ Malajovich, A. *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires, Paidós, 2000.

APRENDER A APRENDER

La adquisición por parte del alumno de un repertorio estratégico amplio, sumada a la toma de conciencia del niño respecto de la posibilidad de controlar su aprendizaje y de evaluar críticamente sus conocimientos, le permitirán manejarse con autonomía, oportunidad y creatividad crecientes en la resolución de situaciones problemáticas.⁽²⁾

Entendemos por “**habilidad**” a la acción que, por la continuidad con que la repetimos, se convierte en una predisposición o hábito. Al llevarse a cabo de manera adecuada, supone satisfacción para el sujeto que la realiza, por lo que para mantener el nivel de motivación hay que ir introduciendo un grado cada vez mayor de dificultad. **Las habilidades cognitivas** son las operaciones mentales que el alumno utiliza para aprender, en una situación dada.

Son muchas y diferentes las clasificaciones de las habilidades cognitivas. Basándose en distintas clasificaciones de autores de la psicología cognitiva y de los programas de aprender a aprender y de mejora de la inteligencia, Bono (1987), Feuerstein (1980) y Domínguez (1980) proponen clasificar las habilidades cognitivas en cuatro grandes grupos:

- **Habilidades descriptivas:** suponen, entre otros ejemplos, contar, resumir, enumerar, resaltar, describir, narrar, esquematizar.
- **Habilidades analíticas:** suponen clasificar, relacionar, cotejar, agrupar, analizar, comparar, contraponer, generalizar, medir.
- **Habilidades críticas:** suponen tareas como evaluar, enjuiciar, justificar, apreciar, criticar, elegir, matizar, discutir, discernir.

- **Habilidades creativas:** suponen, entre otras posibles tareas, transformar, inventar, aplicar, imaginar, diseñar, detectar problemas, cambiar, redefinir, encontrar analogías diferentes, producir ideas originales.

Es de vital importancia que la escuela promueva las habilidades cognitivas desde que abre sus puertas para que el alumno pueda aprender a coordinarlas y, más tarde, dar lugar a las denominadas estrategias de aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje persigue propósitos, como enseñar a aprender, aprender a aprender o enseñar a pensar. Estos objetivos reavivan la necesidad de que la enseñanza, más allá de las disciplinas específicas, facilite la adquisición de estrategias cognitivas de exploración, descubrimiento, elaboración y organización de la información, y también que contribuya al proceso interno de planificación, regulación y evaluación de la propia actividad.

Los procesos del pensamiento se mejoran a través de la práctica y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Desde ese punto de vista, entonces, es posible “enseñar a pensar”. La idea es generar de manera gradual una actitud estratégica frente a lo nuevo.

Un aprendizaje satisfactorio implica que el alumno desarrolle un amplio repertorio de estrategias, entre las que pueda elegir cuál es la más apropiada para cada situación específica y, además, sea capaz de adaptarla para resolver cada caso.

En las páginas del libro *El gato sin botas ¡vuelve al cole! 2* promovemos el trabajo con habilidades cognitivas. En cada apertura, nos proponemos potenciar alguna de esas habilidades.

Cuadro de habilidades cognitivas que se trabajan en las aperturas del libro del alumno

Habilidad cognitiva	Propósito general	Capítulos
Observar	Consiste en recoger información para un propósito establecido a través de diferentes modalidades: textual, verbal, numérica, gráfica, pictórica, vivencial, etc. La observación permite atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar datos, elementos u objetos.	2, 3, 4, 5, 6
Comparar	Consiste en identificar elementos o aspectos comunes, o distintos, de dos o más objetos, conceptos o ideas. Toda comparación nos permite identificar semejanzas y diferencias a partir del uso de uno o más criterios.	4, 5, 6
Relacionar	Es unir elementos utilizando un criterio, es decir, un atributo que tengan en común. De este modo, se pueden establecer conexiones entre elementos parecidos o muy distintos, como buscar y hallar elementos que relacionen esos objetos. Los elementos comunes pueden ser visibles, táctiles, etc., pero el acto de extraerlos para relacionarlos es totalmente mental.	1, 4, 5, 6
Analizar	Se trata de destacar los elementos básicos de una unidad de información e implica subhabilidades, como comparar, destacar, distinguir y resaltar.	3
Interpretar	Es atribuir significado personal a los datos contenidos en la información recibida. Implica subhabilidades, como razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.	3
Contrastar	Es asociar dos o más cosas para distinguir las cualidades de cada una de ellas y así poner a prueba el valor o su autenticidad.	4, 5
Asociar	Nos permite relacionar los elementos a través de otras operaciones: comparación, distinción, clasificación, ordenación, definición, enumeración, etcétera.	2, 3, 4, 5