



SADE Local
2013-2014



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional Preparatoria

Plantel No. 4 “Vidal Castañeda y Nájera”

COLEGIO DE EDUCACIÓN ESTÉTICA Y ARTÍSTICA

Producto 2

Ensayo enfocado en los aspectos pertinentes en la planeación de actividades de enseñanza y aprendizaje.

“Modelos para el diseño y planeación de actividades de aprendizaje.”

Profesores:

José Luis Amaro Hernández.

Thalía Eurán Dávila.

Vanessa Flores Espadas.

Patricia Ordoñez Hernández.

Cecilia Rivera Hernández.

Elena Zelaya Alger..

Introducción

El aprendizaje es un cambio en el conocimiento de un estudiante, este cambio es relativamente permanente y se produce mediante una experiencia educativa, la cual hace posible que dé significado al nuevo conocimiento, en función de su base de conocimientos previos.

La enseñanza y el aprendizaje son procesos interconectados que suponen el impulso fundamentado de cambios en los conocimientos de los estudiantes, con base en el diseño de experiencias adecuadas.

Consideramos que el aprendizaje es un proceso mediante el cual el estudiante construye activamente un modelo de conocimiento integrando información, esta construcción se da cuando el estudiante interpreta sus experiencias, lo que va más allá del mero registro de información y utiliza estos significados como herramientas de transformación y los aplica a situaciones que lo requieran.

El objetivo de este ensayo es proponer un modelo mixto en el que se incluya los recursos tecnológicos y presenciales, esto significa que los programas de aprendizaje mixto pueden incluir, situaciones de enseñanza tradicional conducida por un profesor en un salón de clases, actividades en línea, y programas de estudio a ritmo del estudiante siempre y cuando las condiciones de trabajo e infraestructura realmente sean idóneas.

Diversos especialistas como Belloch Consuelo, Díaz Barriga, Albert Sangrá, Lourdes Guárdia, Dorrego Elena, y Peñalosa han propuesto actualmente, que es necesario contemplar un amplio rango de estrategias de enseñanza y aprendizaje para conformar programas con características especiales.

Desarrollo

Nuestra propuesta está basada principalmente en el texto de Peñalosa: *Un modelo de diseño instruccional con apoyo de tecnologías: Revisión y propuesta*, el cual busca promover el conocimiento profundo, más que el conocimiento inerte, e incluye un contexto y un proceso de tres etapas para la construcción y aplicación de conocimientos dentro de un contexto representativo, para incentivar la participación significativa de los estudiantes, ya que implica una situación auténtica y no un espacio abstracto, irrelevante y desvinculado de la realidad.

El modelo en el que nos basamos para hacer nuestra propuesta y el que nos parece pertinente para poder aplicarlo en la Escuela Nacional Preparatoria es el *modelo de aprendizaje auténtico contextualizado* el cual surge de la recuperación y propuesta de elementos tomados de los tres modelos de diseño instruccional más destacados que son: el de 4c de Van Merriënboer, Star legacy de Schwartz, Brophy, Lin y Bransford y el de principios fundamentales de la instrucción de Merrill.

A continuación mencionaremos las etapas que componen cada uno de ellos de manera general:

El modelo de cuatro componentes (4C), nos habla de un aprendizaje complejo, que es la integración de conocimiento, habilidades y actitudes, coordinación de recursos y transferencia de conocimientos a la vida, y se compone de:

Las tareas de aprendizaje.

Información de apoyo.

Estrategia inductiva.

Estrategia deductiva.

El diseño de **Star Legacy** muestra un programa de software que promueve la investigación por parte de los estudiantes mediante iconos de montañas que representan desafíos que tienen que enfrentar y conquistar a partir del aprendizaje basado en problemas y los pasos a seguir son:

Mirar hacia adelante y reflexionar.

Retos.

Generar Ideas.

Perspectivas múltiples.

Investigar y revisar.

Someter a prueba la solución.

Publicar.

El modelo de los **Principios fundamentales de la instrucción**, está constituido por cinco principios que son:

Problema.

Activación.

Demostración.

Aplicación

Integración.

Estos principios han demostrado tener un efecto positivo en el aprendizaje, se interesan en la comprensión y el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje y su objetivo principal es aconsejar acerca de cuáles son los medios óptimos para lograr los objetivos deseados.

A partir de estos tres modelos, el profesor puede proponer un nuevo modelo para la construcción y aplicación de conocimientos relevantes dentro de un contexto representativo de una unidad o un curso, en tanto que implique una situación auténtica dentro de la realidad; tomando en cuenta un aprendizaje con base en actividades auténticas, activación de conocimientos previos, y que

a partir de éstos se construya, aplique e integre los conocimientos significativos en situaciones reales. Con base en lo anterior surge el modelo *de aprendizaje auténtico contextualizado* que nos permitirá identificar actividades de aprendizaje de acuerdo con las etapas del proceso de enseñanza; además nos permitirá proponer el uso de diferentes herramientas tecnológicas en cada una de las etapas en las que se compone.

Tiene las siguientes características:

En primer término, el origen del proceso de aprendizaje es una actividad auténtica que sirve como contexto para la participación de los estudiantes.

Después, se propone una etapa de inducción al tema, o bien, de **activación del conocimiento previo**.

La segunda etapa tiene la función dual de **construir y aplicar** un modelo de conocimiento relevante para su implementación, la cual implica el procesamiento y almacenamiento de la información significativa, mediante la realización de resúmenes, esquemas o ensayos.

En la etapa final se proponen actividades de **integración del conocimiento**.

En esta fase se espera que los estudiantes efectúen recapitulaciones, analicen la utilidad del conocimiento en el contexto de la actividad auténtica, y realicen tareas que impliquen recrear el conocimiento o aplicarlo en nuevas situaciones.

Este modelo parte de la existencia de un programa didáctico definido para un curso, que plantea un objetivo, contenidos y materiales recomendados, entre otros elementos. Se parte del hecho de que requerimos diseñar las estrategias que se reflejarán en la programación de actividades de aprendizaje de una unidad incluida en un curso.

En la construcción de un programa didáctico es importante tomar en cuenta los conocimientos factuales y fechas, pero lo verdaderamente importante es el análisis, la reflexión, el sentido crítico y creativo que permita enfrentar el mundo real y la resolución completa de problemas con soluciones apoyadas en pensamiento lógico, lateral, abstracto y aplicable en oposición al conocimiento inerte y meramente memorístico.

La correcta elección de un modelo instruccional es esencial para que el proceso de enseñanza-aprendizaje cumpla su función, y genere en el estudiante un aprendizaje significativo y duradero. Dicho modelo deberá tener como características la activación del conocimiento previo con base al cual los estudiantes construyan un modelo de conocimiento que les permita posteriormente integrarlo y transferirlo a tareas y situaciones contextualizadas reales.

La constancia que quede del trabajo realizado durante este proceso desarrollado por los estudiantes, puede servir como legado para las nuevas generaciones y como un apoyo docente al profesor.

El aprendizaje así adquirido es profundo e implica la construcción de saberes significativos, los cuales se integran a su conocimiento previo y adquieren significado en su entender y actuar en el mundo. En cuanto al aprendizaje inerte se ha visto que éste, solamente se puede demostrar en un salón de clase a través de evaluaciones memorísticas, ensayos, etcétera y no es posible aplicarlo a contextos diferentes, por esta razón es importante utilizar modelos instruccionales que promuevan la comprensión, la integración del conocimiento previo, y la aplicación a situaciones novedosas con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por lo anterior consideramos que el modelo ***aprendizaje auténtico contextualizado*** sería el más conveniente para poder ser aplicado en la Escuela Nacional Preparatoria, ya que en cuanto a la parte tecnológica, se tiene a disposición de estudiantes y profesores la plataforma Moodle, donde existe un gran intercambio de archivos de diferentes características como: texto, audio, video, enlaces, cuestionarios, foros, entre otros, los cuales se

pueden utilizar para dar cursos en línea o simplemente complementar las clases presenciales.

En términos generales el procesador de textos Word como un software de uso común entre la comunidad educativa, se incorpora como recurso didáctico por parte de los profesores.

Existen muchos otros softwares especializados que apoyan el desarrollo de la disciplina y que la institución podría poner a disposición de los participantes interesados para mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje.

En el área musical por ejemplo, los profesores utilizan editores de partituras como: Finale, Sibelius, editores de audio como: Adobe Audition, Audacity, secuenciadores como: Cubase, Band in a box, etcétera.

En el área de fotografía se utilizan software como: adobe photoshop edición de imagen, adobe lightroom revelado digital y digital professional photo, entre otros.

En nuestro campo de conocimiento que son las artes, hemos ido abordando tal vez sin una conciencia a plenitud elementos de algunos modelos instruccionales, así como la figura del profesor como un guía, utilizando recursos tecnológicos que facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje, pero hasta ahora no se ha adoptado una propuesta que verdaderamente formalice con rigor el uso de los elementos de los modelos instruccionales y nuevas tecnologías, entre otras cosas porque la parte correspondiente a la infraestructura tecnológica justamente es la que no está asegurada.

A continuación presentaremos una propuesta del desarrollo de un tema partiendo del modelo ***aprendizaje auténtico contextualizado***.

- **Actividad docente sugerida:**

Diseño instruccional de un Tema

El modelo propuesto permite diseñar la estrategia para el aprendizaje del tema Conceptos de Arte, del programa de estudios de la materia de Educación Estética y Artística, perteneciente a la primera unidad de cuarto grado.

En el tema Conceptos de Arte, se tiene como objetivo que el alumno comprenda que el arte es un lenguaje que el ser humano ha empleado durante todo su acontecer histórico para expresar y comunicar su imaginación, sentimientos y estados de ánimo y que constituye una de las actividades más relevantes que lo identifican, así como que maneje los elementos teóricos de arte para que pueda desarrollar su sensibilidad y conocimiento para apreciar, valorar y preservar el patrimonio cultural.

En este tema se incluyen nociones de arte que han dominado diferentes etapas históricas en las que se toman en cuenta no nada más la definición *per se*, sino el entorno social, económico, religioso dominante en cada etapa, tema de estudio.

Los estudiantes a partir de las nociones y conceptos previos e investigados podrán generar un concepto de arte propio y contextualizado en su realidad y su tiempo respecto a las ideas que sobre el arte predominan.

Explicarán los elementos dominantes en cada uno de los periodos como: Antigüedad, Edad Media, Renacimiento, Modernismo, Vanguardismo y Arte Contemporáneo, todo esto desde el punto de vista occidental.

Las vertientes del tema son:

1. Raíz etimológica de la palabra Arte.
2. Definiciones de Arte.
3. Contexto socio histórico dominante en cada etapa de estudio.

Se propone el análisis de una obra de arte representativa de cada uno de los periodos mencionados.

El interés por analizar una obra de cada uno de los periodos tiene la finalidad de enfatizar sus diferencias y descubrir las convergencias.

Podemos encontrar diferentes definiciones para las artes, algunas demasiado simples, pues lo conciben principalmente como forma de expresión, o un “bien hacer”, relacionándolo con una destreza. Estas características -expresión, o “bien hacer”-, nos permiten diferenciarlas de otras manifestaciones estético-comunicativas que coexisten en nuestra cultura. Nos interesa destacar que nuestra condición de las artes y la finalidad de sus productos, en el proceso de la enseñanza aprendizaje, es la expresión creativa e innovación. Más aún, señalar que las artes están relacionadas con su contexto histórico y que también proponen un conocimiento singular del hombre transformando su sensibilidad.

Se propone trabajar con las siguientes tres ideas sobre el arte:

Acha, Juan. (2005) Concebiremos al arte como un fenómeno socio cultural, cuya producción y apreciación son especializadas. Su producción se realiza en diferentes medios y requiere de diferentes materiales, técnicas y procedimientos; la práctica artística tiene como finalidad realizar profesionalmente imágenes, sonidos y movimientos que son capaces de producir efectos estéticos.

Read, Herbert. (1990) El arte es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, el arte intenta decirnos algo acerca del universo del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, solo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralelo a otra, pero distinta de ella, por medio de la cual el hombre llega a comprender su ambiente, solo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad.

Tatarkiewicz, Wladislao. (2001) El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas o expresar una experiencia, siempre y cuando, el producto de esta reproducción, construcción o expresión pueda deleitar, emocionar o producir un choque.

En esencia, se trata de que el estudiante contraste opiniones, técnicas creencias, modos de organización social que propician o no el desarrollo del arte.

Contar con una situación contextual, como un recorrido virtual o presencial a un museo, teatro, sala de concierto, montaje escénico, entre otras, es un elemento sustancial para el diseño de estrategias encaminadas al aprendizaje significativo de este tema.

Reflexión en torno al tema:

Analizar el tema de aprendizaje *Conceptos de arte* y preguntar: ¿Cómo se podría presentar de la mejor manera este tema, con la finalidad de que los estudiantes lo comprendan y participen en su desarrollo? ¿Cómo se podría realizar la inducción al tema, tomando en cuenta que se requiere presentar la información esencial para que los estudiantes comprendan, seleccionen la información con la finalidad de construir su propio concepto de arte?

¿Cómo se podría alentar a los estudiantes para que construyan un modelo de conocimiento que les permita comprender y aplicar conceptos generales acerca del arte? ¿Cómo se podría lograr que los estudiantes reflexionen acerca de este tema, teniendo como base los periodos que funcionan como contexto de aprendizaje? ¿Qué recursos tecnológicos podrían utilizarse en cada etapa?

Análisis del tema

Con la finalidad de desarrollar una estrategia de diseño instruccional para las actividades de este tema, es indispensable dejar en claro, ante todo, que el aprendizaje que se pretende en el tema requiere de la aplicación de una estructura conceptual: Conceptos de arte. El caso que funciona como contexto o situación auténtica será la base para desarrollar el proceso de construcción de conocimiento. En primera instancia, el tema debería documentarse realizando una revisión histórica, así como un diagnóstico de la situación actual, tomando en cuenta las tres dimensiones de análisis que se proponen: social, económico y religioso. El tema podría presentarse a los estudiantes mediante un video documental, utilizando un recurso de presentaciones gráficas. En general, para esta actividad, pueden utilizarse herramientas de la familia de *presentación de contenidos*.

En cuanto a la inducción al tema, podría utilizarse un recurso que presente los conceptos básicos en arte, como un mapa conceptual o algún organizador gráfico similar, con herramientas de la familia de *presentación de contenidos* o incluso de *comunicación sincrónica*. El objetivo de esta actividad sería resumir en un esquema los elementos relevantes para la conceptualización del tema.

En cuanto a la construcción y aplicación de un modelo de conocimiento acerca del arte, es recomendable la combinación de cualquiera de las siguientes actividades: exposición del profesor e investigación de los estudiantes; lectura de textos relevantes y discusión en equipos acerca de los conceptos centrales; indagación por parte de los alumnos y discusión con el profesor de los temas fundamentales. Pueden utilizarse combinaciones de herramientas de presentación, junto con otras de co-construcción colaborativa o comunicación sincrónica.

Acerca de la reflexión, se recomienda organizar una plenaria, con base en la discusión en equipos de trabajo. Para esto pueden realizarse combinaciones de actividades mediadas por herramientas de co-construcción o comunicación con actividades presenciales en el salón de clase.

Recomendaciones para el aprendizaje de este tema:

Se recomiendan las siguientes actividades adicionales, que podrían agregar elementos de análisis para la planeación de estrategias docentes.

1. Revisar la página *web de la Escuela Nacional Preparatoria del Colegio de Educación Estética y Artística para seleccionar información pertinente.*

2. Reflexionar acerca del tema presentado. Pensar en cómo podría realizarse el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje con base en el modelo que se propone.

Formato de la estrategia general de instrucción para una unidad de aprendizaje.

Elemento	Componente	Descripción
Información general del tema	Unidad de aprendizaje: Presentación: Propósito:	
	Contexto de actividad auténtica :	
1	Inducción:	
2	Construcción:	
3	Reflexión:	

Conclusión

El diseño instruccional es la serie de actividades que realiza el profesional de la educación para establecer el planteamiento de objetivos, las técnicas de instrucción a emplear, y la evaluación (Smith, Rasgan, 1999).

Las teorías instruccionales son conjuntos de principios sistemáticamente integrados los cuales constituyen un medio para explicar y predecir el fenómeno instruccional, es decir, dichas teorías ofrecen una guía sobre la mejor forma de ayudar a la gente a que aprenda y se desarrolle (Reigeluth 1983).

El modelo instruccional es un conjunto integrado de componentes estratégicos, como el modo de secuenciar el contenido y el uso de ejemplos, prácticas, tácticas motivacionales, etcétera.

En nuestra labor docente es importante tener un Diseño Instruccional (ID) lo cual nos ayudará a la administración de los recursos y ambientes a la planeación, desarrollo, implementación y evaluación de nuestros contenidos con la finalidad de facilitar el aprendizaje en el alumno.

Existen tres modelos de diseño instruccional que han probado su eficacia y que son:

- El de cuatro componentes- Van Merriëdoer, Clark y Crook, 2002.
- El star legacy de Schwartz, Brophy y Bransford 1990
- El de los principios fundamentales de la instrucción de Merrill 2002-2009.

Finalmente, el modelo que proponemos es el llamado de aprendizaje auténtico contextualizado, el cual recupera elementos de los modelos de diseño instruccional anteriores, agregando otros elementos esenciales.

La flexibilidad al diseñar el sistema instruccional ha permitido combinar, un diseño creativo, con un manejo eficiente para que funcione en el mundo real

(Wilson 1995), por lo que es necesario la intervención de los expertos en contenidos, diseñadores, profesores y en un momento dado hasta los estudiantes, en su construcción, pues, al propiciar una incorporación ecléctica de diferentes teorías cognitivas y de aprendizaje apoyadas en las TIC, el abanico de enfoques es mayor y difícilmente un solo especialista podría abarcarlo todo y que justo la flexibilidad se incorpora en la selección adecuada de las TIC y las teorías cognitivas y de aprendizaje sin olvidar las condiciones contextuales inherentes a cada caso concreto.

Referencias bibliográficas

Belloch, C. (s.f.). *Diseño Instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Díaz-Barriga, F. (2005). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnología y Comunicación Educativas* 41, pp. 5-15. Recuperado de <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>

Autores varios, Guía de estudio para 4to grado. Educación Estética y Artística. ENP. UNAM. México, 2012.

Peñalosa C., E. (2013a). Fundamentos para el aprovechamiento docente de tecnologías de la información y la comunicación: Un modelo. En *Estrategias docentes con tecnología. Guía práctica*. México: Pearson, pp. 2-16, [Versión PDF].

Peñalosa C., E. (2013). Un modelo de diseño instruccional con apoyo de tecnologías: Revisión y propuesta. En *Estrategias docentes con tecnología. Guía práctica*. México: Pearson, pp. 85-102, [Versión PDF].

