



## **INSTITUCIÓN EDUCATIVA SUÁREZ DE LA PRESENTACIÓN**

### **MODELO METODOLÓGICO:**

#### **EL APRENDIZAJE DESARROLLADOR**

La I. E. Suárez de la Presentación adopta el APRENDIZAJE DESARROLLADOR como modelo metodológico, el cual está fundamentado en los criterios de la pedagogía problémica y por lo tanto, estructurado desde la metodología problémica, con un enfoque desarrollador que involucra todas las dimensiones de la persona en la solución de problemas cotidianos de aprendizaje, así, responde a las exigencias de nuestra propuesta pedagógica y se concretiza en cada una de las áreas del saber.

En este sentido, “la Pedagogía Problémica es un modelo metodológico para propiciar el aprendizaje significativo por problemas” y la investigación en el aula, con el fin de dinamizar los procesos cognitivos de los estudiantes, “en el desarrollo de su espíritu crítico, lo cual favorece la creatividad y a la larga produce un adecuado equilibrio en el desarrollo científico-técnico y el desarrollo espiritual de la persona”.

Dichos planteamientos se sirven del método de resolución de problemas, como una herramienta para aprender con base en las relaciones existentes entre la estructura previa de los estudiantes y el nuevo conocimiento. Tal proceso, consiste en solucionar la contradicción, que pone de manifiesto, no sólo la dificultad que se debe superar, sino que refleja y proyecta el camino para resolver el problema; lo cual demuestra que al trabajar con este diseño, se están resolviendo aspectos con más de dos frentes de atención y por eso en toda problemática hay dialéctica; por lo cual es necesario que al resolver un problema planteado en cualquiera de las áreas, el docente esté activando procesos cognitivos donde el estudiante sea partícipe en la construcción de su propio conocimiento.

La implementación en la I.E. Suárez de la Presentación, de un diseño problematizador en su currículo, es para aludir a un nuevo paradigma de

enseñanza - aprendizaje, donde como valor agregado, se obtiene una mayor participación por parte de los actores en dicho proceso, debido a que, el maestro prepara cuidadosamente las situaciones problema que van a ser resueltas mediante el contenido temático de la clase; la atención durante el proceso de motivación, comprensión, sistematización y retroalimentación es un evento sostenido y debe ser evidente en la argumentación por parte del docente y los estudiantes hasta la apropiación conceptual de cada temática. Por otra parte, la enseñanza y el aprendizaje son de una dinámica activa, la disciplina ya no es administrada como un sistema de reprensiones, sino como una forma de motivación constante que mantiene estudiantes proactivos y convierte el salón de clase en un laboratorio, antes que, en un auditorio.

La I.E. Suárez de la Presentación encuentra y estimula el aprendizaje desarrollador, como diseño metodológico, con el ánimo de que pueda ser adoptado por cada uno de los miembros de la comunidad educativa, y es exitoso siempre y cuando se observen los siguientes criterios:

- ❖ La problematización, actúa como apropiación creativa de los conocimientos por parte de los estudiantes, posicionándose como metodología activa que demanda su participación dentro del proceso de clase.
- ❖ Los docentes de las distintas áreas y acorde con los temas, preverán problemas que a modo de introducción gestionen la interacción de los estudiantes, produciendo alternativas de solución al problema planteado.
- ❖ En la unidad didáctica para las temáticas se consideran estas formulaciones problémicas como partida inicial en el desarrollo de la clase.

De acuerdo con lo anterior, el objetivo de la pedagogía problémica es lograr la asimilación productiva de los conocimientos por parte de los estudiantes, la participación activa de ellos en dicha asimilación y una mayor ejercitación en el trabajo independiente. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza y aprendizaje se busca que los estudiantes aprendan significativamente mediante la asimilación y la acomodación, por eso los conocimientos previos, son el soporte que los estudiantes tienen para integrar o aislar información, en consecuencia es posible que articulen o no, lo que saben con la información nueva, generando un enlace

lógico al construir puentes cognitivos entre los conceptos a enseñar y las necesidades de conocimiento en los estudiantes.

Por consiguiente, se debe puntualizar que la metodología desde el enfoque de la pedagogía problémica en el aprendizaje desarrollador, busca:

- Garantizar que, paralelamente a la adquisición de conocimientos, se desarrolle un sistema de capacidades y hábitos necesarios para la actividad intelectual.
- Contribuir a la formación del pensamiento científico y crítico.
- Propiciar la asimilación de conocimientos al nivel de su aplicación creadora.
- Enseñar a los estudiantes a aprender, mediante los métodos del conocimiento y del pensamiento científico.
- Contribuir en la capacitación del educando para el trabajo independiente, al prepararlo en la revelación y solución de las contradicciones que se presentan en el proceso cognoscitivo.
- Promover la formación de motivos para el aprendizaje y de las necesidades cognoscitivas.

## **ETAPAS DE LA METODOLOGÍA**

Las etapas de esta metodología forman un todo, y cada docente puede darle relevancia a cada una de ellas dependiendo del objetivo propuesto en su planeación; durante su desarrollo, los docentes ejecutan las actividades de forma variada, innovadora y dinámica.

### **1. MOTIVACIÓN**

Es la primera etapa del aprendizaje; en ésta el docente debe crear expectativas, intereses y motivaciones hacia el conocimiento, de esto, depende que el estudiante se acerque y cree una conexión con el contenido a trabajar; también se

debe presentar a los estudiantes el objeto y el contenido como un problema, para que cree la necesidad de conocer y comprender la información que pretenden adquirir; de tal manera que les permita observar las vías de acceso de adquisición del conocimiento, y a través de ellas interioricen y asimilen el conocimiento en su totalidad.

Para que esto suceda, la motivación debe estar relacionada con la cultura, el contexto y los gustos de los estudiantes, para finalmente lograr establecer un nexo entre los estudiantes, el objeto y los contenidos, y así lograr conservar el interés de los estudiantes de principio a fin.

**Ejemplos:** dinámicas, juegos, adivinanzas, acrósticos, dramatizaciones, carteleras, afiches, videos, juegos interactivos...

## **2. COMPRENSIÓN**

Después de realizar una buena motivación y capturar la atención de los estudiantes, se empiezan a aplicar diferentes estrategias que desarrollan los contenidos, para esto es fundamental que:

1. Los docentes implementen actividades y métodos que sean de carácter esencial, necesarios, significativos, cargados de coherencia con el proceso y finalidad del trabajo realizado.
2. Los conocimientos, saberes o situaciones que se empleen para resolver el problema, pueden surgir de una explicación del docente, en la cual se brinda a los estudiantes herramientas para definir los espacios de construcción individual y grupal del conocimiento, lo cual conlleva la utilización de medios tecnológicos, científicos y variados.

En esta etapa, el docente orienta, guía y complementa el conocimiento; a su vez los estudiantes tienen como función comprender, asimilar, comparar, hipotetizar e interiorizar el contenido abordado dentro y fuera del aula de clase.

**Ejemplos:** Explicación por parte del docente, búsqueda del conocimiento a través de la visita a la biblioteca, a la sala de informática, audiovisuales; investigaciones consultas, charlas, conferencias, diálogos, socialización, ponencias, exposiciones...

### **3. SISTEMATIZACIÓN**

Durante esta etapa el estudiante se apropia del conocimiento y aplica lo que ha aprendido, se autoevalúa y corrige sus errores, por esta razón deben proponerse actividades que contengan situaciones reales, donde el educando pueda adaptarse y enfrentarse a nuevos contextos.

El docente debe lograr que los estudiantes retomen los saberes previos, establezcan comparaciones y las integren al nuevo saber; es aquí donde el docente aplica el conocimiento en su totalidad, utilizando diferentes dimensiones y contextos; haciendo uso de habilidades, destrezas e inteligencias múltiples.

**Ejemplos:** Ejercicios prácticos, desarrollo de talleres y cuestionarios, elaboración de mapas mentales, composiciones escritas, dramatizaciones, páginas web, chat, blog, sustentación oral y escrita, secuencias cronológicas, solución de las preguntas problematizadoras...

### **4. RETROALIMENTACIÓN**

En esta etapa se evalúa el grado de cumplimiento o acercamiento de los estudiantes a los diferentes objetivos propuestos en las dimensiones: cognoscitiva, procedimental y actitudinal; también se presenta la oportunidad de la confrontación del conocimiento adquirido durante los demás procesos; es aquí donde se verifica la solución del problema, se aclaran dudas e inquietudes, acerca de los contenidos abordados.

Esta debe hacerse durante todo el proceso, ya que reorienta la propia concepción del objeto, además debe hacerse de forma dinámica para que la motivación este siempre presente y comience un nuevo proceso.

**Ejemplos:** al finalizar cada uno de los ámbitos conceptuales se debe desarrollar una actividad en la cual se confronte la asimilación del nuevo conocimiento.

En las diferentes etapas, el docente utiliza diversos tipos de tareas en las que la estudiante desarrolla una variedad de actividades (Ortiz, 2008):

- ✓ Actividades de motivación para el nuevo contenido.
- ✓ Actividades de exploración de los conocimientos, habilidades y valores previos.
- ✓ Actividades de confrontación de ideas del docente y de los estudiantes.
- ✓ Actividades de construcción conceptual, procedimental y axiológica.
- ✓ Actividades de socialización
- ✓ Actividades de control
- ✓ Actividades de evaluación y de autoevaluación
- ✓ Actividades de proyección didáctica.

La forma gráfica de representar las etapas de la metodología es la siguiente:

