



Universidad
Tecnológico®





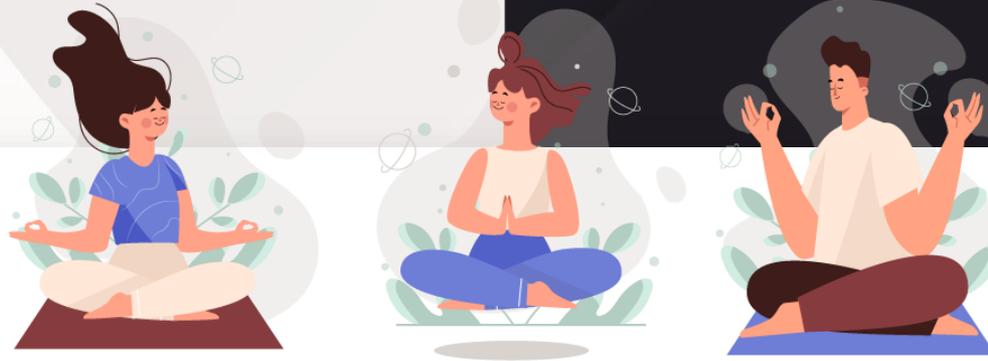
Diseño Didáctico de Sistemas Educativos

Tercer evento: estimular el
conocimiento previo



Semana 7





Atención Plena

Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-
mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.

<https://youtu.be/liPwm62dbxU>



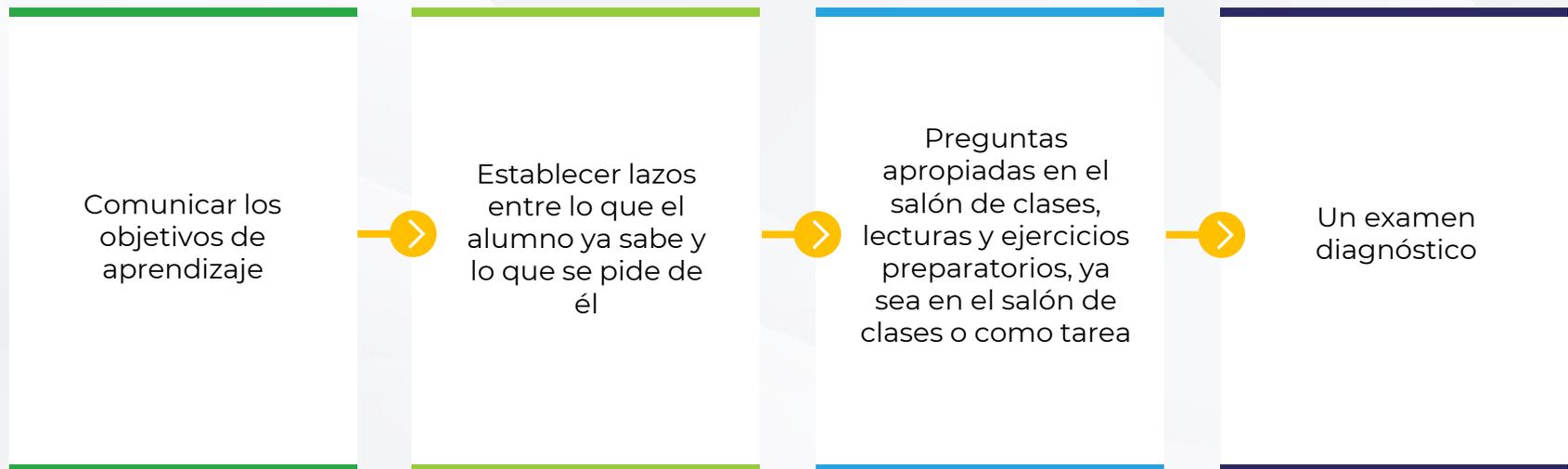
Todo lo aprendido en algún momento queda codificado en la memoria a largo plazo para toda la vida, sin embargo, eso no significa que todo lo aprendido en algún momento de la vida es recuperable a voluntad en cualquier momento. Olvidar es parte de la experiencia común, incluso podemos olvidar algo que aprendimos con gran maestría en alguna ocasión.



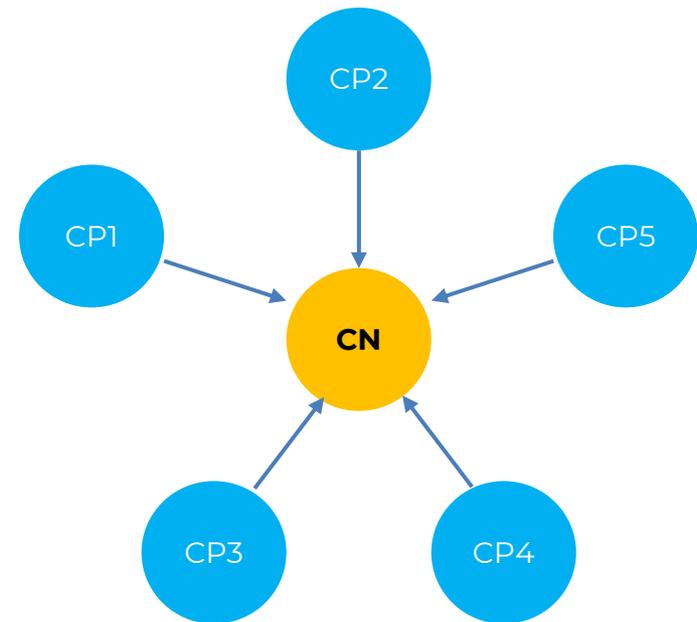
Lograr el nivel de activación del conocimiento previo en el momento que se necesite es uno de los aspectos más difíciles de la cognición humana y, por supuesto, uno de los retos más grandes en el ámbito escolar. Por ello, hay que mediar adecuadamente el conocimiento del alumno a través de preguntas estímulo, exámenes, discusiones o ejercicios de práctica que promuevan este aumento de los niveles de activación del conocimiento deseado.



El maestro experimentado sabe que las probabilidades de éxito de sus alumnos dependen en gran medida del conocimiento previo de los estudiantes, está muy consciente de que el conocimiento previo no garantiza el éxito de la experiencia de aprendizaje, pero es una ayuda determinante para que esto suceda.



Al estimular un conocimiento previo se prepara una especie de mapa mental dentro del cual solamente hace falta dar un solo brinco conceptual que permita obtener el nuevo conocimiento. Esto significa que todos los nodos que están en relación directa con el nuevo concepto se han llenado y solo hace falta llenar el nodo faltante. Si el conocimiento previo no está disponible o no se ha activado, la tarea resulta mucho más compleja.





Reflexiona sobre lo aprendido en el tema e identifica al menos un ejemplo de las siguientes situaciones:

- Aprendizaje probable con nodos de apoyo activados.
- Aprendizaje improbable con nodos de apoyo ausentes.
- Aprendizaje improbable con nodos de apoyo inconexos.





El conocimiento previo es una de las variables que tienen más influencia en la adquisición del aprendizaje esperado. Se dice que “conocimiento nuevo es hijo de conocimiento previo”, y con ello se quiere dar a entender que el conocimiento tiene que venir del conocimiento. Absolutamente todo lo que aprendemos está conectado con algo que ya sabíamos.





Diseño Didáctico de Sistemas Educativos

Cuarto evento: presentar
el nuevo contenido



Semana 7





Una vez que se ha ganado la atención del estudiante, se han precisado los objetivos y se ha activado el conocimiento previo, ¿cómo se presenta el nuevo contenido a los estudiantes?

Un maestro efectivo debe pensar cuidadosamente sobre cómo presentar el nuevo contenido a los estudiantes, clarificar qué términos dan vida al concepto que se pretende enseñar y a qué conceptos contribuye este concepto para comprenderlos mejor.



Para presentar el nuevo contenido, el maestro debe tener un plan bien trazado donde se hayan localizado el concepto principal y los conceptos secundarios o derivados, y proceder de ahí a la explicación de cada uno de ellos con ejercicios, ejemplos y exámenes rápidos.



The diagram consists of two large, overlapping arrow shapes pointing towards each other. The left arrow is yellow and points to the right, containing the word 'Inductiva'. The right arrow is green and points to the left, containing the word 'Deductiva'. The two arrows meet at a central point, creating a diamond-like shape in the middle.

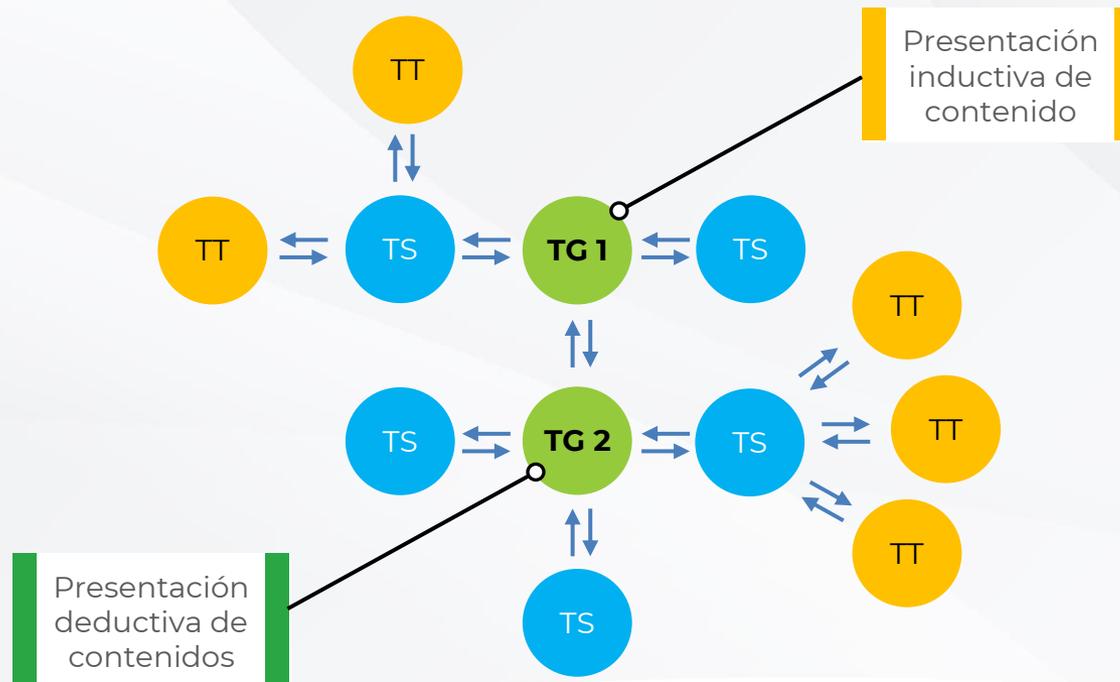
Inductiva

Deductiva



Tópicos generativos

Todo conocimiento muestra jerarquías en los conceptos que lo definen. Al presentar el nuevo conocimiento es necesario identificar los conceptos “madre”, es decir, aquellos conceptos que potencialmente pueden generar muchos más conceptos derivados.

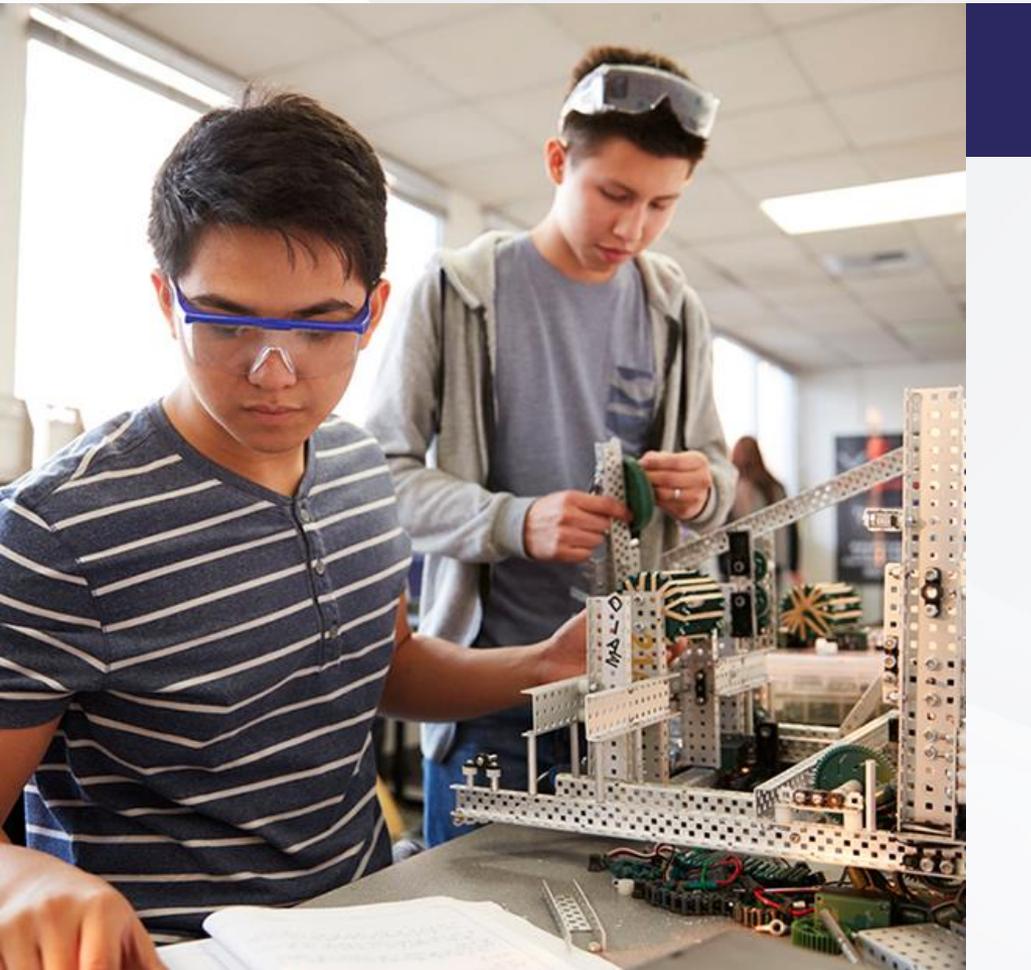




Reflexiona sobre lo aprendido en el tema y responde lo siguiente:

- Piensa en cualquier tema del currículo e identifica un tópico generativo, con un tópico secundario y un tópico terciario.
- ¿Cómo prefieres presentar el contenido?, ¿inductiva o deductivamente?, ¿por qué? Justifica tu respuesta.





La presentación de contenidos difícilmente puede ser totalmente deductiva sin proveer hechos concretos, o proveer hechos concretos sin llegar a la gran conclusión. Es más bien asunto de énfasis: en un momento determinado la presentación de contenidos es más deductiva que inductiva o viceversa.





Diseño Didáctico de Sistemas Educativos

Quinto evento: crear actividades de
aprendizaje guiadas



Semana 7





¿Alguna vez, impartiendo alguna clase o curso, te ha tocado escuchar o darte cuenta de que los alumnos no quieren trabajar?

No estimar adecuadamente la zona de desarrollo próximo de los alumnos es tal vez la debilidad más extendida entre los maestros novatos. Asumen equivocadamente que sus alumnos saben muy poco sobre los aprendizajes esperados, o saben mucho sobre ellos, o asumen que los alumnos están motivados para hacer el trabajo académico cuando no lo están.



¿Cómo crear actividades de aprendizaje guiadas?

Presentar el nuevo conocimiento y crear actividades de aprendizaje guiadas son dos eventos que van de la mano uno del otro y pareciera que a veces se entremezclan dependiendo de la dosificación que se haga para presentar el nuevo conocimiento.

Alumnos maduros



- Presentaciones un poco largas y luego varias actividades de aprendizaje.

Alumnos jóvenes



- Actividades de aprendizaje guiadas intercaladas en la presentación de contenido.

Alumnos alta motivación



- Actividades de aprendizaje **embebidas** en la presentación de contenido.



La mejor estrategia yace en encontrar el justo medio entre dos extremos. Retar a los alumnos no tan alto que los angustie o los haga buscar métodos no educativos de supervivencia escolar, ni tan poco que los aburra y no los haga pensar.

No hay una
evaluación formal del
conocimiento



El docente
observa, corrige y
aconseja



El propósito aquí es
ayudar a los
alumnos a transitar
su ZDP



Al final, el alumno
debe demostrar
que puede recorrer
la ZDP por sí
mismo.





Reflexiona sobre lo aprendido en el tema y responde lo siguiente:

De los tres modelos de actividades de aprendizaje guiadas (subsecuente, intercalada o embebida) :

- ¿Cuál te parece el más efectivo?
- ¿Para qué tipo de estudiantes?
- ¿Para qué materia?
- ¿Por qué?





Crear actividades de aprendizaje guiadas es uno de los puntos clave del aprendizaje. Es ahí donde el alumno comienza a desprenderse del maestro; donde deja de ser repetitivo o memorístico y, sin ser todavía independiente, el alumno comienza a actuar por sí mismo con el nuevo conocimiento.





Diseño Didáctico de Sistemas Educativos

Sexto evento: promover el desempeño



Semana 7





¿Cómo promover desempeños centrados en el alumno que desarrollen su capacidad para pensar, para buscar y para negociar la información, y no solamente para saberla?

El punto está en idear desempeños que motiven al alumno a buscar información por su cuenta, a decidir independientemente, a desarrollar sus habilidades de comunicación oral y escrita, de análisis, entre otras.



Los desempeños que se pueden tener como objetivo pueden ser de alto nivel o de un nivel elemental. Cualquier tema va a demandar un conocimiento de conceptos o procedimientos y entonces se puede pedir al alumno que resuelva un examen de opción múltiple o mencione ciertas definiciones, escriba un párrafo o un ensayo, resuelva un conjunto de problemas, redacte un reporte, etcétera.



Formas de promover el desempeño

Promoción del desempeño	Nivel de desempeño		
	Bajo	Medio	Alto
Preguntas de verdadero falso	Alto	Medio	Bajo
Preguntas de opción múltiple	Alto	Medio	Bajo
Preguntas de correlacionar columnas	Alto	Medio	Bajo
Preguntas de llenar espacios	Alto	Medio	Bajo
Preguntas de producción de textos cortos (una oración, un párrafo)	Alto	Medio	Bajo
Preguntas de producción de textos largos (ensayos, reportes)	Bajo	Medio	Alto
Preguntas de producción oral	Bajo	Medio	Alto
Realización de proyectos	Bajo	Medio	Alto
Solución de problemas	Bajo	Medio	Alto
Análisis de casos	Bajo	Medio	Alto
Presentaciones	Bajo	Medio	Alto
Discusiones, debates	Bajo	Medio	Alto

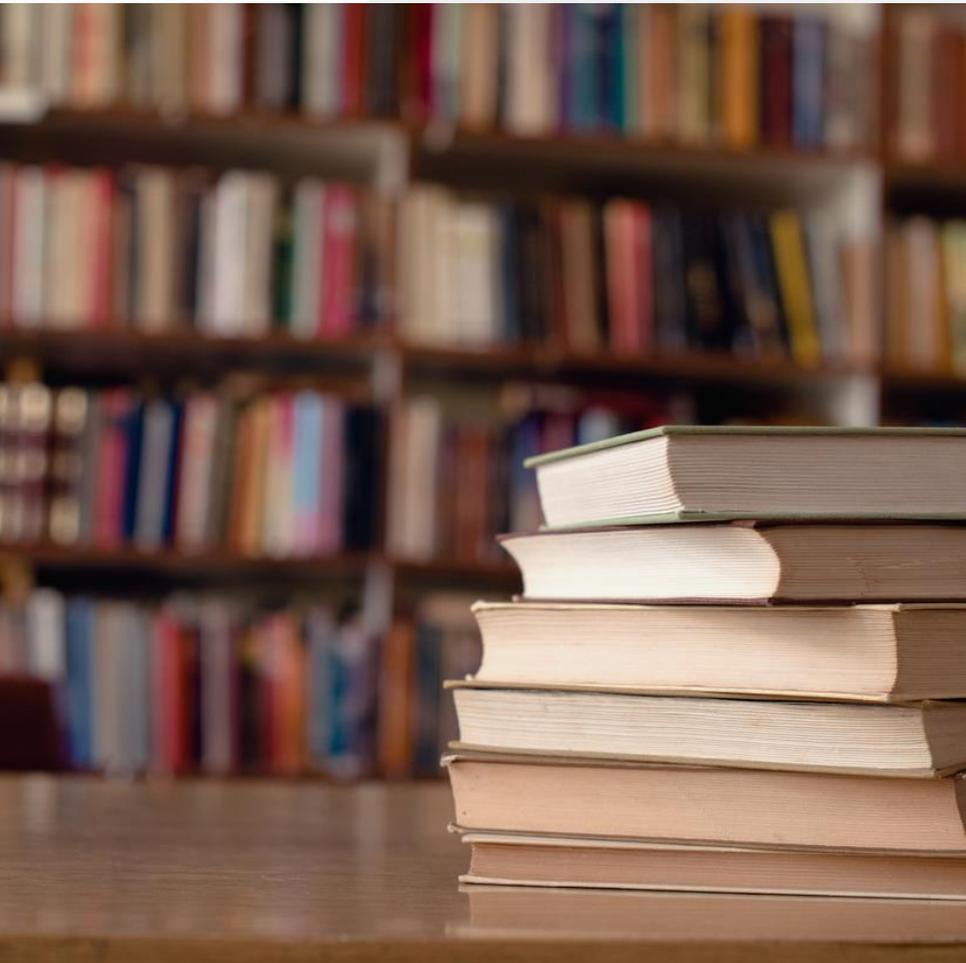




Piensa en un tema que quisieras enseñar y responde lo siguiente:

- Describe por qué tal tema es importante.
- Describe qué competencias debe mostrar el alumno al dominar tal tema.
- Elige al menos tres formas posibles de promover desempeños de bajo nivel que sean indicadores de tales competencias.
- Elige al menos dos formas posibles de promover desempeños de alto nivel que sean indicadores de alta competencia.





- Woolfolk, A. (2014). *Psicología Educativa*. México: Pearson Educación.
- Driscoll, M. P. (2005). *Psychology of Learning for Instruction*. EUA: Allyn & Bacon.

