

INNOVAR EN EL AULA: CONCEPCIONES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA EL SIGLO XXI

INNOVATION IN THE CLASSROOM: TEACHING AND LEARNING CONCEPTIONS FOR THE 21ST CENTURY

Patricia R. Dimángano¹

¹ *Universidad Abierta Interamericana, Argentina, patriciadimangano@gmail.com*

Resumen

En la actualidad, el aprendizaje ya no es concebido como consecuencia de la enseñanza. La democratización del conocimiento y los procesos de globalización producen una fuerte transformación en el contenido. La enseñanza requiere un replanteo desde su concepción. Asumirse como docente del siglo XXI implica una severa reflexión sobre la tarea educativa, una resignificación del rol y redefinición de las competencias que hacen a su perfil.

Las metodologías activas constituyen verdaderas innovaciones didácticas que se presentan como alternativas atractivas. El presente trabajo pretende indagar qué concepciones de enseñanza y aprendizaje subyacen en estas propuestas y cómo cambiar la gestión del aula para transformar las clases.

A partir de la selección de trabajos de investigación áulicos en el nivel superior, se identifican las concepciones pedagógicas subyacentes y las propuestas didácticas involucradas en cada caso. Se establecen lazos comparativos entre las mismas las características generacionales de nuestra población estudiantil.

Como conclusión, inferimos que la llamada innovación educativa no representa una simple mejora, sino una verdadera transformación que se expresa en las estrategias de aprendizaje, el modelo de enseñanza y una propuesta didáctica innovadora, lo que constituye una clara ruptura con los esquemas y la cultura vigente.

Palabras-chave: Modelo de enseñanza. estrategias de aprendizaje. innovaciones didácticas.

Abstract

At present, learning is no longer conceived as a consequence of teaching. The democratization of knowledge and globalization processes produce a strong transformation in the content considered. Teaching requires a rethinking from its conception. Assuming as a 21st century teacher implies a severe reflection on the educational task, a redefinition of the role and the competences that make up his profile.

Active methodologies constitute true didactic innovations that are presented as attractive alternatives. The present work tries to investigate which conceptions of teaching and learning lie behind these proposals as well as how to change the management of the classroom in order to transform the classes.

Based on a selection of classroom studies at higher level education, the underlying pedagogical concepts and the didactic proposals involved in each case are identified. Comparative links are established between them and the generational characteristics of our student population.

As a conclusion, we infer that the so-called educational innovation does not represent a simple improvement, but a true transformation that is expressed in learning strategies, the teaching model and an innovative didactic proposal, which constitutes a clear break in the schemes and contemporary culture.

Keywords: Teaching model. learning strategies. didactic innovations.

How to cite this article:

DIMÁNGANO, Patricia. INNOVAR EN EL AULA: CONCEPCIONES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA EL SIGLO XXI. **ACINNET Journal**, Varginha, MG, v. 10, p. 43-49, 2020. ISSN 0000-0000/ ISSN 0000-0000.

Disponível em: [https:// endereço do periódico](https://endereço-do-periódico).

DOI: [https:// colocar o doi do artigo \(editoração da revista\)](https://colocar-o-doi-do-artigo)

INTRODUCCIÓN

A partir del paradigma constructivista, con los aportes de la psicología cognitiva y el avance de las neurociencias, el estudiante se convierte en protagonista. Los aprendizajes ocupan un lugar central y el rol docente implica renovadas competencias que se ponen en juego permanentemente en el aula. En los últimos años se produce un viraje en el abordaje educativo. Se pone en duda la relación ontológica entre los dos términos del llamado proceso de enseñanza-aprendizaje. La mirada se posiciona en el aprender y cómo este se produce. Concebido como construcción, el proceso adquiere relevancia. Es una actividad intencional, intensa y autorregulada que implica al sujeto en su capacidad, afectividad y voluntad. El aprendizaje ya no es concebido como consecuencia de la enseñanza.

La democratización del conocimiento y los procesos de globalización también producen una fuerte transformación en lo que era considerado el contenido educativo. La enseñanza requiere un replanteo desde su concepción. Asumirse como docente del siglo XXI implica una severa reflexión sobre la tarea educativa, una resignificación del rol y redefinición de las competencias que hacen a su perfil.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

MARCO TEÓRICO

Aprender es un proceso de construcción del conocimiento individual e interno que depende del nivel de desarrollo cognitivo, los componentes motivacionales y emocionales y es inseparable del contexto social y cultural (Coll, 2002). El aula es parte de un contexto abierto y flexible que guarda funcionalidad con la tarea. El aprendizaje se vuelve una experiencia colaborativa resultante de la interacción. Son los estudiantes quienes diseñan la estructura de interacción y mantienen el control de las decisiones.

El desafío de la educación actual es formar estudiantes autónomos en sus aprendizajes, competentes en el desarrollo de estrategias que aseguren su educación permanente más allá de la tutela de los docentes dentro de las instituciones educativas.

El aprendizaje autorregulado responde a un modelo de aprendizaje autónomo requerido en la universidad que permite desarrollar el tan nombrado aprender a aprender. Supone un protagonismo del estudiante como participante activo, metacognitivo, motivacional y comportamental frente a sus propios aprendizajes. Implica desarrollar consciencia de los componentes de la tarea a realizar, las habilidades necesarias para encararlas, sus posibilidades para hacerlo y una serie de estrategias de acceso, resolución y evaluación que le permitan regular en tiempo y espacio las mismas con libertad y decisión. (Bruner, 1960).

Las metodologías activas implican a los estudiantes hacer y reflexionar sobre lo que hacen, poniendo en juego su capacidad metacognitiva como un componente esencial.

Según el desarrollo Flavell hace del concepto, la metacognición se refiere, entre otras cosas, al control activo y a la consecuente regulación y orquestación de estos procesos en relación con los objetos de conocimiento a los que se refieren, normalmente al servicio de alguna meta concreta u objetivo.

El desarrollo del pensamiento y de las habilidades para el manejo de las informaciones es un propósito permanente en la enseñanza, pero alcanza aún mayor énfasis en la actualidad, dada la importancia del acceso y manejo crítico

reflexivo de la información y la expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Davini, 2008)

Es por eso fundamental reconocer el papel activo y reflexivo del profesor en la definición práctica de la enseñanza, en función de sus valores educativos, del contexto en que la realiza y de las necesidades específicas de los sujetos que aprenden. Los profesores son siempre los mediadores activos en la realización y la concreción de la enseñanza, incluyendo la realización de propósitos políticos, sociales y educativos. (Davini, 2008).

El diseño de la propuesta de enseñanza debe no sólo privilegiar el protagonismo del estudiante en el proceso, sino contemplar las características generacionales actuales de la población estudiantil apelando a los aspectos comportamentales y motivacionales en juego. Los estudiantes que actualmente concurren a la universidad, son idealistas, impacientes, con altas expectativas. Poseen excelente autoestima y confianza en sí mismos. Se identifican con lo desafiante, la labor debe representar un reto, por lo tanto rechazan rutinario y poseen la capacidad de atender a varios problemas a la vez. No son observadores sino participantes, se basan en la adquisición de experiencias: Improvisar, explorar y descubrir, para recrear la realidad.

OBJETIVOS

Generar una selección trabajos de investigación referidos al desarrollo de metodologías activas en el aula de nivel superior.

Identificar en los mismos las concepciones pedagógicas subyacentes y las propuestas didácticas involucradas en cada caso.

Establecer lazos comparativos entre las mismas; y de estas con las características generacionales de nuestra población estudiantil.

FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

DISEÑO METODOLÓGICO

Se seleccionan cuatro productos de software: Minecraft, Duolingo, Geogebra y Scratch que facilitan aprendizajes a través de la gamificación con el fin de analizarlos a partir de los conceptos teóricos. Además, se lleva a cabo la búsqueda bibliográfica de algunas investigaciones publicadas en internet sobre ingeniería didáctica, experiencias de webquest y Team Based Learning (TBL). Se analizan, tanto en los software como las investigaciones, los siguientes conceptos claves: modelo de enseñanza, estrategias de aprendizaje, innovación en la propuesta didácticas buscando elementos comunes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los aportes de la gamificación, webquest, Team Based Learning, entre otras, resultan en propuestas en apariencia distintas, pero comparten ciertos supuestos comunes que implican un cambio sustancial.

PROPUESTA DIDÁCTICAS	MODELO DE ENSEÑANZA	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	CARACTERISTICAS QUE SE PROPICIAN ESTUDIANTES
GAMIFICACIÓN Se define como el empleo de los elementos de juego en contextos de no juego.	El docente es quien diseña una propuesta de aprendizaje empleando los elementos de juego. Su eficacia depende de un reto cognitivo planteado con criterio pedagógico y la funcionalidad de los recursos seleccionados.	Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de barras de progreso, insignias y tablas de puntaje. Favorece los procesos de autorregulación del aprendizaje a través de la interdependencia positiva: logros individuales dependen de los esfuerzos y metas colectivas.	Desarrolla la interacción y habilidades sociales. Motivación intrínseca. Fortalece la identidad del self y la tolerancia al error a través de autoimagen y motivación avatar. Desarrolla la autonomía mediante el reconocimiento del progreso, los aspectos que se debe mejorar, la toma de decisiones y la confianza en sí mismo.
WEBQUEST Es una investigación dirigida cuya información se busca esencialmente en Internet	El docente diseña un dispositivo que consta de algunos pasos que motiva y orienta la acción de los estudiantes. Prevé también los recursos, el cierre y la evaluación.	Fomenta el dominio de la navegación y las técnicas que posibilitan la elaboración de material. Seleccionan la información y las estrategias de investigación.	Mejora el aprendizaje autónomo y la toma de decisiones. Facilita el aprendizaje colaborativo.
TEAM BASED LEARNING Es una estrategia instruccional práctica, económica y efectiva que genera aprendizaje activo en equipos de estudiantes	El docente diseña enunciados de problemas, casos y/o proyectos. Organiza los equipos de estudiantes. Su adecuada conducción es esencial para el éxito de la estrategia TBL y la generación de equipos de aprendizajes auto-gestionados. Incluye una eficiente combinación de recursos al requerir solo un profesor para facilitar múltiples grupos simultáneamente	Resolución de problemas del mundo real usando contenidos académicos, teniendo a la vista diferentes opciones de solución y seleccionando la mejor opción. Los estudiantes son responsables de su preparación a través de lecturas previas y pruebas individuales al inicio de la clase, y para contribuir posteriormente al éxito del equipo. La evaluación entre pares (coevaluación) resulta ser un elemento esencial para motivar la responsabilidad y participación de los estudiantes en los equipos.	Incrementa la motivación, facilita el logro de resultados de aprendizajes, y tiende a mejorar indicadores académicos que impactan en la acreditación de las carreras. La condición de permanentes de los equipos optimiza las condiciones de cohesión y evolución como equipos de aprendizaje auto-gestionados.

Fonte: O autor.

El análisis de las concepciones de estudiante, docente y conocimiento sostenidos en diferentes propuestas didácticas ya mencionadas se compara con las características distintivas del aprendizaje autorregulado y autónomo que se propician en la universidad a la luz de los cambios generacionales de nuestra población estudiantil.

Se observa que estas propuestas favorecen los procesos de autorregulación del aprendizaje a través de la interdependencia positiva que se encuentra en el corazón del aprendizaje colaborativo, contribuyen al desarrollo de la interacción y habilidades sociales, los logros individuales dependen de los esfuerzos y metas colectivas y viceversa.

El sentimiento de pertenencia al grupo crea motivación intrínseca, la curiosidad y el aprendizaje experiencial, genera expectativa. Mediante el reconocimiento del progreso, la tolerancia del error y los aspectos que se deben mejorar, se favorece la toma de decisiones y la confianza en sí mismo.

CONCLUSIÓN

Indudablemente promover un modelo de aprendizaje autónomo requiere de un modelo de enseñanza acorde. Un docente reflexivo de su propia práctica que habiéndose apropiado de estrategias cognitivas y meta cognitivas de aprender las ponga al servicio de la enseñanza.

Estrategias de aprendizaje. El estudiante es competente en el desarrollo de estrategias de autorregulación que aseguren su aprendizaje más allá de la tutela de los docentes. Responde a un modelo de aprendizaje autónomo requerido en la universidad que permite desarrollar el tan nombrado aprender a aprender.

Modelo de enseñanza: El profesorado, abandona su rol central de experto, dador de información en el marco de la clase magistral. Se asume como mediador cognitivo.

Propuesta Didáctica innovadora: El conocimiento es entendido como una construcción social. El aprendizaje se vuelve una experiencia colaborativa resultante de la interacción. Son los estudiantes quienes diseñan la estructura de interacción y mantienen el control de las decisiones. La propuesta constituyen un modo absolutamente diferente de concebir el dispositivo áulico. Desde la distribución de los roles, planificación de las estrategias, la disposición de los materiales y la información hasta la arquitectura del aula.

La llamada innovación educativa no representa una simple mejora, sino una verdadera transformación. Constituye una ruptura con los esquemas y la cultura vigente.

REFERÊNCIAS

ALCÁNTARA VALVERDE, L. (2009). **Profesores Autorregulados. Diseño y validación de una interfase autorregulatoria.** Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/140/14011808010.pdf>

BRUNER, J. S. (1960). **Hacia una teoría de la instrucción.** Barcelona: Uteha, 1972.

Chocarro E; González Torres M; Sobrino A (2007). Nuevas orientaciones en la Formación del profesorado para una enseñanza centrada en la promoción del aprendizaje autorregulado en los alumnos. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2310934>.

DAURA, F. (2013): **El contexto como factor de aprendizaje autorregulado en la educación superior.** Disponible en <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v16n1/v16n1a07.pdf>.

FONCUBIERTA J Y RODRÍGUEZ C: **Didáctica de la gamificación en la clase de español.** Disponible en https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

GARGALLO LÓPEZ, B. (2000). **Procedimientos. Estrategias de aprendizaje. Su naturaleza, enseñanza y evaluación.** Universidad de Valencia. España. Disponible en <http://infocuib.laborales.unam.mx/~ec10s02e/archivos/data/41/4.pdf>

DAVINI M: (2008) Metodos de enseñanza. Didactica General para maestros y profesores. Santillana Bs As. Consultado en

http://www.sagradocorazon.edu.ar/web/segundo_tramo_m/Didactica/1-davini-metodo.pdf.

COLL, C. (2002). **Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje**. En: Coll, C.; Palacios, J.; Marchessi, A. Desarrollo Psicológico y Educación. Tomo II. Madrid: Alianza Editorial.

Manual de metodologías activas. (2012) Universidad Central de Chile. http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_metodologias.pdf