

Enseñanza

Situada

El currículo y la enseñanza deben centrarse en las necesidades, intereses y experiencias de los alumnos -> Postura a partir del siglo xx.

John Dewey constituye la raíz intelectual de muchas, propuestas actuales de aprendizaje experiencial y de la enseñanza reflexiva y situada.

La perspectiva experiencial se basa en que todo lo que les pasa a los estudiantes influye en sus vidas.

Se pretende que no solo se aprenda de manera formal, puntual o momentánea, sino los pensamientos, sentimientos y tendencias de actuar en la situación.

En la educación experiencial, los contenidos de la enseñanza se derivan de las experiencias de la vida diaria.

Para Schön el aprendizaje se caracteriza por tres aspectos:

- Tiene lugar el contexto de los intentos del practicante por intervenir en una situación real y concreta.
- Utiliza lo mismo acciones que palabras
- Reflexiona en la acción recíproca.

El profesor ejerce una importante función de mediación entre el alumno y el conocimiento.

Contenidos

Proceso y resultado de aprendizaje.

Actividad educativa del profesor

Actividad de aprendizaje de los alumnos



La aproximación sociocultural plantea una enseñanza en donde aprender no es un proceso de transmisión - recepción, si no de construcción de significados.

El aprendizaje por medio de proyectos es un aprendizaje eminentemente experiencial.

Se aprende al hacer y al reflexionar sobre lo que se hace en contextos de prácticas situadas y auténticas.

El proyecto consiste en la apropiación propositiva y placentera de una experiencia.

El propósito dominante es resolver un problema, desentrañar un acertijo o una dificultad intelectual.

La enseñanza por proyectos implica ir más allá del ejercicio de una técnica docente, requiere un cambio de actitud y de formar de trabajo.

Estrategia de proyectos según Perrenoud

Beneficios.

Estimular la práctica reflexiva y las interrogantes sobre los saberes y los aprendizajes.

Objetivos:

- Lograr la movilización de saberes
- Descubrir nuevos saberes
- Plantear obstáculos
- Provocar nuevos aprendizajes
- Permitir la identificación de logros
- Desarrollar la cooperación
- Desarrollar la autonomía

Ejemplos posibles de proyectos escolares

- Presentaciones - carteles, multimedia.
- Entrevistas u obtención de información
- Análisis de casos
- Representaciones o historias
- Trabajo artístico - esculturas, inventos
- Libros, revistas, periódicos, folletos.
- Proyectos por computadora
- Creación y animación de videos
- Diseño y realización de experimentos.