

# **ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**



**Licenciatura en Educación Preescolar**

## **ENSEÑANZA SITUADA, VÍNCULO ENTRE LA ESCUELA Y LA VIDA** **-Frida Díaz Barriga Arceo**

**Asignatura:** Estrategias para el trabajo docente

**Maestro:** Edith Araceli Martínez Silva

**Alumna:** Adamary Sarahi Arizpe Alvarez

**Semestre:** 4<sup>o</sup> **Sección:** "A"

**Viernes 10 de Junio del 2022**

# ENSEÑANZA SITUADA, VÍNCULO ENTRE LA ESCUELA Y LA VIDA

-Frida Díaz Barriga Arceo

## Capítulo 1. Principios educativos de las perspectivas experiencial, reflexiva y situada

"La única manera de prepararse para la vida en la sociedad es participar en ella" -John Dewey.

- ✚ El currículo y la enseñanza deben centrarse en las necesidades, intereses y experiencias de los alumnos.
- ✚ El pensamiento de Dewey es un referente casi obligado en la mayor parte de la literatura actual sobre cognición y enseñanza situada o sobre aprendizaje experiencial.
- ✚ La escuela es ante todo una institución social.
- ✚ Es en esta vida comunitaria donde el niño o el joven experimentan las fuerzas formativas que lo conducen a participar activamente en la tradición cultural que le es propia, a la par que permite el desarrollo pleno de sus propias facultades.
- ✚ Además de constituir una preparación para la vida futura, la escuela es entendida en sí misma como un proceso vital.
- ✚ Todo lo que les pasa a los estudiantes influye en sus vidas.
- ✚ si se consigue que la experiencia escolarizada se relacione más con la experiencia significativa de los estudiantes y resulte menos artificial, los estudiantes se desarrollarán más y llegarán a ser mejores ciudadanos.
- ✚ "Toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia", "No significa que todas las experiencias sean verdaderas o igualmente educativas".
- ✚ El aprendizaje experiencial es un aprendizaje activo, es un aprendizaje que genera cambios sustanciales en la persona y en su entorno.
- ✚ Principios educativos de la postura deweyniana: *educación democrática*, *educación científica*, *educación pragmática* y *educación progresiva*.
- ✚ El currículo requiere cambio y reorganización constantes con base en las necesidades e intereses de los alumnos.
- ✚ El aprendizaje experiencial plantea la necesidad de relacionar el contenido por aprender con las experiencias previas.
- ✚ Conforme se amplía la experiencia, se organiza más y se aproxima a una forma de organización más madura y hábil, similar a la de un experto.
- ✚ El pensamiento reflexivo es "la mejor manera de pensar", implica:
  1. Estado de duda, vacilación, de perplejidad, de dificultad mental, en la que se origina el pensamiento.
  2. Un acto de búsqueda, de caza, de investigación, para encontrar un material que esclarezca la duda, que disipe la perplejidad.
- ✚ La idea de que una educación de calidad será la que provea apoyos al alumno o lo faculte para convertirse en una persona cada vez más inteligente y autónoma.

- ✚ "Estudio de los ocho años", se compararon cerca de 1 500 estudiantes de secundaria-preparatoria de 30 escuelas experimentales, donde la enseñanza se basaba en la educación progresista contra un número igual de estudiantes de escuelas tradicionales, se dio seguimiento durante 8 años y los resultados mostraron que los estudiantes provenientes de las escuelas basadas en principios deweynianos básicos del aprendizaje experiencial mostraron avances en su desempeño académico un poco superiores en la universidad en comparación con sus pares provenientes de escuelas tradicionales, pero sus ventajas más significativas se encontraron en el área de desarrollo personal, en pensamiento, toma de iniciativas respecto de su propia vida y en ajuste social.
- ✚ Aprender haciendo es una forma de iniciación disciplinada al planteamiento y resolución de problemas de producción y actuación.
- ✚ Los problemas que enfrentan los profesionales en situaciones reales se ubican en lo que denomina "las zonas indeterminadas de la práctica", que se caracterizan por la incertidumbre, la singularidad y el conflicto de valores.
- ✚ Debe reconocerse que el aprendizaje del alumno no se da tan solo porque el profesor le transmite una serie de saberes teóricos, se necesita de un diálogo entre ambos.
- ✚ La demostración, la imitación o los intercambios comunicativos tienen que ser reflexivos.
- ✚ Dirigir la enseñanza de manera propositiva.
- ✚ Experiencia en el aula: Selección de situación o problema, descripción de lo que hago, análisis sobre su significado, valoración de consecuencias, reconstrucción para mejorar la enseñanza.
- ✚ "Ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos desde la misma perspectiva epistemológica".
- ✚ Triángulo interactivo o triángulo didáctico: la actividad educativa del profesor, las actividades de aprendizaje de los alumnos y el contenido objeto de dicha enseñanza y aprendizaje en un sentido amplio.
- ✚ El profesor ejerce una importante función de mediación entre el alumno y el conocimiento.
- ✚ La docencia y la metáfora educativa que acompañan al paradigma constructivista de orientación sociocultural difiere de la de otros paradigmas psicoeducativos, algunos de ellos incluso identificados como constructivistas.
- ✚ "Aunque la mayoría de los estudiantes en la mayor parte de las instituciones educativas no tiene el deseo, necesidad o intención mediada personalmente de aprender lo que les transmiten sus profesores, tienen que someterse a sí mismos a 'adquirir' lo que los profesores les dicen, debido a que, presumiblemente, los profesores saben más" (Jonassen y Land, 2000, p. iv).
- ✚ El aprendizaje es una práctica constructiva, propositiva, intencional, activa y consciente, que incluye actividades recíprocas que implican intención-acción-reflexión.
- ✚ El conocimiento es situado, porque es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza.

- ✚ Desde la perspectiva situada (situacional o contextualista como le llama este autor), el aprendizaje debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción.
- ✚ Los alumnos deben aprender en el contexto pertinente, situado en el sentido de que ocurre en un contexto y situación determinada, y es resultado de la actividad de la persona que aprende en interacción con otras personas.
- ✚ El aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social a que se pertenece.
- ✚ Componentes para ponderar una situación educativa para efectos de su análisis e intervención instruccional; El sujeto que aprende, los instrumentos que se emplearan en la actividad, comunidad o contexto donde se desenvuelve el sujeto, normas, reglas de comportamiento y las reglas que regulan la división de tareas en la misma actividad.
- ✚ El diseño de la enseñanza consiste en un procedimiento basado en reglas técnicas, según el cual los planes, por lo general definidos por el experto.
- ✚ Por ello, el rol del docente o del diseñador instruccional requiere un acercamiento y comprensión desde el interior de la comunidad de aprendices, así como el empleo de la reflexión y observación participante en el grupo.
- ✚ El diseño de la instrucción requiere una metodología de diseño participativo y la posibilidad continua de rediseñar las prácticas educativas con los actores mismos y en función de ellos.
- ✚ Las prácticas educativas auténticas potencian el aprendizaje significativo, mientras que las sucedáneas lo obstaculizan.
- ✚ Se requiere una disposición para aprender significativamente por parte del aprendiz y una intervención del docente en esa dirección.
- ✚ La propensión y capacidades de los estudiantes para razonar estadísticamente en escenarios auténticos puede mejorarse considerablemente por medio de dos dimensiones: Relevancia cultural baja y alta y actividad social baja y alta.
- ✚ No se está en contra de las lecturas, sino que se propone que estas se empleen en un contexto instruccional más amplio y su papel sea el de servir como herramientas de razonamiento.
- ✚ El rubro de aprendizaje experiencial engloba aquellas experiencias relevantes de aprendizaje directo en escenarios reales, que permiten al alumno: enfrentarse a fenómenos de la vida real; aplicar y transferir significativamente el conocimiento; desarrollar habilidades y construir un sentido de competencia profesional; manejar situaciones sociales y contribuir con su comunidad; vincular el pensamiento con la acción, y reflexionar acerca de valores y cuestiones éticas.
- ✚ Estrategias de enseñanza-aprendizaje con las perspectivas situada y experiencial:
  1. Método de proyectos
  2. Aprendizaje centrado en la solución de problemas reales y en el análisis de casos
  3. Prácticas situadas o aprendizaje in situ en escenarios reales

4. Aprendizaje basado en el servicio en la comunidad
5. Trabajo en equipos cooperativos
6. Ejercicios, demostraciones y simulaciones situadas
7. Aprendizaje mediado por las nuevas tecnologías de la información y comunicación cuando estas constituyan verdaderas herramientas cognitivas.

## **Capítulo 2. La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados**

“El conocimiento es un fenómeno social, no una cosa” -David Jonassen.

- ✚ En las instituciones educativas se plantea actualmente asimismo la necesidad de enseñar a los alumnos, por lo menos desde el nivel medio, a planear su "proyecto de vida y carrera", y aún antes, en la educación primaria, a colaborar en la realización de proyectos escolares, personales y comunitarios.
- ✚ Los modelos educativos se reorientan a la recuperación y resignificación de las metodologías que permitan generar dinámicas de cooperación y que enfrentan a los estudiantes con la realidad.
- ✚ El aprendizaje por medio de proyectos es un aprendizaje eminentemente experiencial.
- ✚ Métodos de aprendizaje y enseñanza:
  1. Enfoque de proyectos
  2. Aprendizaje basado en problemas
  3. Enfoque Aprender sirviendo en la comunidad
  4. Aprendizaje cooperativo
  5. Simulaciones situadas
  6. Participación tutelada en investigación
  7. Formación a través de la práctica
  8. Análisis de los casos
- ✚ Las experiencias educativas en las que participan los alumnos en forma de actividades propositivas y auténticas, organizadas por lo común en forma de proyectos, constituyen los elementos organizadores del currículo.
- ✚ El enfoque de proyectos asume una perspectiva situada en la medida en que su fin es acercar a los estudiantes al comportamiento propio de los científicos sociales.
- ✚ Tipos de proyectos:
  1. Las experiencias en que el propósito dominante es hacer o efectuar algo, dar cuerpo a una idea o aspiración en una forma material
  2. El proyecto consiste en la apropiación propositiva y placentera de una experiencia.
  3. El propósito dominante en la experiencia es resolver un problema.
  4. Experiencias muy variadas en las que el propósito es adquirir un determinado grado de conocimiento o habilidad.
- ✚ La diferencia reside en todo caso en el propósito o actitud que el alumno asume ante la tarea.

- ✚ La enseñanza mediante proyectos así planteada implica ir más allá del ejercicio de una técnica docente.
- ✚ Proyecto= "Experimento y estudio de caso".
- ✚ Los proyectos se clasifican en actividades generativas, es decir, las que requieren que los estudiantes apliquen lo que aprendieron en formas creativas y novedosas, así como en la solución de problemas significativos con base en algunos beneficios y objetivos.
- ✚ Competencias que desarrollan los alumnos con proyectos:
  1. Para la definición y afrontamiento de problemas.
  2. Para la cooperación y el trabajo en red.
  3. Para la comunicación escrita
  4. Para la autoevaluación espontánea o solicitada.
- ✚ Lo importante es que los proyectos generen oportunidades de aprendizaje significativo para los alumnos, rescaten sus intereses y promuevan sus puntos fuertes.
- ✚ La meta con la que entra el docente al aula es que sus estudiantes desarrollen un fuerte sentido de pertenencia y control sobre su propio aprendizaje en un ambiente centrado en el alumno y en el trabajo cooperativo.
- ✚ Posibles proyectos escolares:
  1. Presentaciones donde se examinen ideas, temas o problemas específicos.
  2. Entrevistas u obtención de información a partir de narraciones personales, anécdotas, historias orales, etc.
  3. Estudios sobre determinados grupos, organizaciones, empresas, etc.
  4. Análisis de casos.
  5. Representaciones o historias que permitan demostrar la comprensión de un acontecimiento, grupo o sistema mediante la escritura de un libreto o historia acerca del mismo.
  6. Trabajo artístico, escultura, modelado, inventos, historietas, etc.
  7. Libros, periódicos, revistas, folletos, carteles, que permitan la creación literaria de eventos específicos a través de narrativas, biografías, artículos, etcétera.
  8. Proyectos por computadora o con apoyo en diversas tecnologías informáticas, de muy diversa índole y propósitos.
  9. Creación y animación de videos o filmes.
  10. Creación y/o interpretación de música y letra que represente la identidad, los valores y el clima social o político de un periodo, grupo o cultura.
  11. Diseño y conducción tutelada de experimentos científicos y propuestas de intervención social y apoyo o mejoramiento del bienestar de su comunidad.
- ✚ Los proyectos se vinculan al currículo escolar en sus diferentes niveles y se inscriben en materias del área científica.
- ✚ En la realización del proyecto y en su evaluación no solo se toma en cuenta el producto o prototipo final elaborado, o su exposición.
- ✚ Preguntas para la elaboración de un proyecto:
  1. ¿Qué se quiere hacer?
  2. ¿Por qué se quiere hacer?

3. ¿Para qué se quiere hacer?
  4. ¿Cuánto se quiere hacer?
  5. ¿Dónde se quiere hacer?
  6. ¿Cómo se va a hacer?
  7. ¿Cuándo se va a hacer?
  8. ¿A quiénes va dirigido?
  9. ¿Quiénes lo van a hacer?
  10. ¿Con qué se va a hacer?
- ✚ En el ámbito escolar, la posibilidad de enriquecer nuestro conocimiento, ampliar nuestras perspectivas y desarrollamos como personas está determinada por la comunicación y el contacto interpersonal con los docentes y los compañeros de grupo.
  - ✚ Cooperar es trabajar juntos para lograr metas compartidas, lo que se traduce en una interdependencia positiva entre los miembros del grupo.
  - ✚ El aprendizaje cooperativo requiere el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.
  - ✚ Estructuras de aprendizaje:
    1. Individualista.
    2. Competitiva.
    3. Cooperativa: Interdependencia positiva, interacción promocional cara a cara, responsabilidad y valoración personal, habilidades interpersonales y de manejo de grupos pequeños y procesamiento en grupo.
  - ✚ A pesar de las bondades del aprendizaje cooperativo, en estudios realizados al respecto se encuentra que en las escuelas prevalecen las estructuras que fomentan el aprendizaje individualista y el competitivo, que se ve plasmado no solo en el currículo, el trabajo en clase y la evaluación, sino en el pensamiento y la acción del docente y de los alumnos.
  - ✚ La actuación del docente tiene que ser muy flexible y diversificada en el sentido de ajustar de forma continua y pertinente las ayudas pedagógicas que presta a los alumnos y equipos de trabajo.
  - ✚ Presentar a los alumnos la tarea de elaborar un proyecto como un reto o desafío abordable y motivante en sí mismo, cuestionando lo que ya sabe de acuerdo a lo que aprendió, no únicamente quedarse con esa información, sino ampliar su conocimiento.