|  |
| --- |
| **Actividades de aprendizaje significativo** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| 10 / 2006 |
| El Proyecto Educativo Institucional es el conjunto de propuestas innovadoras que identifican a un centro educativo y además es el marco de referencia para la elaboración de la propuesta pedagógica que sirve de guía al Proyecto Curricular de aula o programación de aula. ¿Cómo podemos concretar este proyecto y trasladarlo al espacio del aula?  A partir de la programación de aula y teniendo en cuenta las necesidades, los intereses y problemas de los estudiantes, se elaboran las Actividades de Aprendizaje Significativo.   Las **unidades didácticas** son la expresión más inmediata que debe reflejar la intencionalidad pedagógica de un centro educativo determinado y se expresan a través de las Unidades de Aprendizaje, los Proyectos de Aprendizaje y los Módulos. Veamos brevemente en que consisten estas formas de programación:  · **Unidades de Aprendizaje**: son una forma de programar. Resumen la planificación del docente y tienen en cuenta el desarrollo de contenidos de un área para obtener nuevos aprendizajes.  · **Proyectos de Aprendizaje:** son formas de programar. Parten de un problema o necesidad de los alumnos y alumnas, establecen los pasos a seguir con la finalidad de obtener un resultado o producto concreto que resuelva el problema inicial. Es la propuesta de programación más participativa. En la planificación, ejecución y evaluación intervienen los alumnos y las alumnas.  · **Módulos de aprendizaje:** es una forma de desarrollar o reforzar un tema específico. Es el complemento de un proyecto o de una Unidad de Aprendizaje,   Todas las formas de unidades didácticas se concretan en el aula a través de la Actividad de **Aprendizaje Significativo**.   Según sean las necesidades de nuestros alumnos y alumnas, podemos planificar Actividades de Aprendizaje Significativo para una o varias sesiones de aprendizaje; para realizarse dentro o fuera del aula. Lo importante es que estas actividades reúnan por lo menos las siguientes características:   · Que tengan relación con las necesidades de los estudiantes y con sus conocimientos previos;  · Que sean novedosas e interesantes para ellos. Es muy importante que las actividades sean motivadoras y que mantengan el interés de las alumnas y alumnos durante todo el proceso de aprendizaje.  · Que los estudiantes puedan participar en su organización y desarrollo.  · Que puedan generar nuevas actividades de aprendizaje.   Si bien no hay un esquema único ni definitivo para planificar las Actividades de Aprendizaje Significativo, consideramos que en toda programación deben estar presentes las respuestas a las preguntas siguientes: ¿cuáles son las necesidades educativas de los estudiantes?, ¿qué van a aprender?, ¿cómo van a aprender? y ¿cómo podemos evaluar lo aprendido?  En el diseño de las Actividades de Aprendizaje Significativo, además de la información general, como el nombre de la actividad, los datos de identificación del Centro Educativo, el grado en el cual se desarrollará la actividad, el área o áreas del currículo que tienen relación con ella y la duración de la misma, en horas, será necesario incluir:  · Las **necesidades** educativas que motivan el interés de los estudiantes con el tema.  · Las **competencias** que pueden desarrollar los alumnos y alumnas durante su ejecución.  · Los **contenidos** que van a aprender en relación con la programación curricular   Las **Actividades de Aprendizaje Significativo** tienen momentos ordenados que permiten el paso a paso para arribar al proceso de aprendizaje, al ejercicio de la autoestima, al desarrollo del trabajo grupal, etc.  A continuación se incluyen como referencia una secuencia lógica que no es lineal necesariamente, pues, según las necesidades, algunos momentos de la actividad significativa pueden coincidir. Sin embargo, debemos tener cuidado de no considerarla una secuencia única, por que, de acuerdo con nuestra experiencia, los docentes podemos proponer varias secuencias que resultan apropiadas para lograr aprendizajes significativos  **1. Momento de recuperación de conocimientos previos:**  Pone énfasis en el juego, en recoger los saberes previos necesarios para el desarrollo de la actividad de aprendizaje significativo La recuperación de los saberes previos se puede lograr a través de una prueba, la realización de ejercicios, el análisis de una imagen, la discusión de un tema determinado u otras estrategias sencillas.   **2. Momento de motivación:**  En este momento ponemos a los alumnos y alumnas frente a una situación de aprendizaje que despierta su curiosidad y su interés por aprender. Tiene el propósito de generar el vínculo afectivo de los estudiantes con su aprendizaje. Es importante utilizar nuestra imaginación y creatividad para programar las estrategias más apropiadas para lograr mantener la motivación.  **3. Momento básico:**  Se desarrollan un conjunto de acciones para crear, investigar, analizar, etc. obteniendo nuevos conocimientos. En este momento, analizamos con los estudiantes las respuestas que han dado en los momentos anteriores y relacionamos con ellos sus saberes previos con los contenidos nuevos materia del aprendizaje. El docente utiliza distintas estrategias para lograr el aprendizaje del niño y la niña. En este momento de la actividad intervienen los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes; por esta razón, las estrategias que debemos emplear serán variadas: experimentos, consultas de libros, solución de problemas, encuestas, etc. El trabajo puede ser individual o en pequeños grupos y el docente colabora como facilitador. Los resultados de estas actividades deben ser concretos, por ejemplo: un texto creativo, un resumen, un experimento, ejercicios o problemas resueltos, etc.  **4. Momento de práctica:**  Permite que los alumnos y las alumnas hagan uso de estos nuevos conocimientos. En este momento los estudiantes refuerzan y consolidan sus aprendizajes, con el apoyo de maestro, mediante la aplicación de los nuevos aprendizajes a su vida diaria; es aquí cuando los aprendizajes se vuelven significativos para los alumnos.  **5. Momento de evaluación**  Permite obtener información sobre cómo han aprendido los estudiantes para reforzar y corregir errores. En este momento, los alumnas y alumnos hacen su propia evaluación en relación con el proceso de la actividad de aprendizaje significativo: el cumplimiento de las tareas a las que se comprometieron, su grado de participación en las mismas, el desarrollo de las competencias previstas, los conceptos y actitudes aprendidas, así como la reflexión sobre su proceso de aprendizaje (metacognición).  Para el desarrollo de este momento podemos programar, por ejemplo, estrategias de autoevaluación y de evaluación en grupo. En este momento es decisivo el apoyo del docente para reforzar la autoestima, darles oportunidad de buscar alternativas para superar dificultades y tomar las decisiones más apropiadas.  **6. Momento de extensión:**  Es el conjunto de acciones que permiten afirmar los nuevos aprendizajes en otros contextos. En general, al concluir una actividad de aprendizaje significativo las alumnas y alumnos se encuentran motivados para desarrollar otras iniciativas e ideas en relación con nuevas necesidades de aprendizaje surgidas del proyecto curricular de aula.  Cabe señalar que como parte de la programación de las actividades de aprendizaje, se considera para cada estrategia la estimación del tiempo, los recursos necesarios y los indicadores de evaluación.  Finalmente es importante recordar que los estudiantes participan de la actividad desde la planificación hasta la evaluación. |