**ANALISIS DE LA LECTURA:**

**ENFOQUES Y MODELOS EDUCATIVOS**

**CENTRADOS EN EL APRENDIZAJE**

**Ofelia Ángeles Gutiérrez (2003)**

 ¿Qué es una estrategia de aprendizaje?

Las estrategias de aprendizaje pueden definirse como procesos de toma de decisiones conscientes e intencionales, en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera organizada, los conocimientos que necesita para cumplir una determinada tarea u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en la que se presenta la acción.

La estrategia de aprendizaje son el conjunto de procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales. También se le concibe como “un método para emprender una tarea o más generalmente para lograr un objetivo”. (Kirby, 1984).

Derry (1986) define las estrategias de aprendizaje como “un conjunto de procedimientos y procesos mentales empleados por el individuo en una situación particular de aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos”.

 Desde la posicición de la autora, ¿Qué diferencia hay entre una estrategia de aprendizaje y una técnica?

Las técnicas pueden ser utilizadas de manera más o menos mecánica, y su utilización no requiere la existencia de un propósito de aprendizaje por parte de quien las utiliza. Las estrategias, en cambio, son siempre conscientes e deliberadas, y se dirigen a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Esto significa que las técnicas, de alguna manera, están subordinadas a las estrategias, es decir, la estrategia se considera como una guía de las acciones a realizar y obviamente, es anterior a la elección de cualquier otro procedimiento de actuación (Schmeck, 1988; Nisbet, 1991).

 ¿De que manera pueden ser clasificadas las estrategias de aprendizaje? Presente una figura en la que se integren las diferentes clasificaciones según los diferentes autores analizados en el documento de Ofelia Ángeles (2003).

 ¿Cuáles son los tres momentos fundamentales para la enseñanza de las estrategias de aprendizaje señalados en la lectura?

Las etapas que deben cubrirse son las siguientes:

- Exposición y ejecución del procedimiento por parte del profesor.

-Ejecución guiada del procedimiento por parte del estudiante, o realizada en conjunto entre profesor y estudiante.

- Ejecución independiente y autorregulada del procedimiento por parte del estudiante.

 Señala los recursos específicos que apoyan los tres momentos anteriores colocando posibles ejemplos de aplicación en las sesiones del bachillerato digital.

1.- La ejercitación, que consiste en el uso reiterado de las estrategias de aprendizaje en diversas situaciones y tareas, una vez que han sido enseñadas por el profesor, a quien corresponde también la supervisión de su aplicación correcta.

*La aplicación en el bachillerato digital seria al la revisión de tareas que se dejen después de explicar un tema.*

2.-El modelado. Es una forma de enseñanza en la cual el profesor “modela” (presenta, demuestra) ante los estudiantes la forma en que se utiliza la estrategia, con el propósito de que el estudiante imite la forma de utilización propuesta. Una forma complementaria de utilizar el modelado es presentando sus variantes, es decir, la forma correcta a ser seguida y, en contraste, la variante incorrecta, de manera que el estudiante perciba con mayor precisión las formas de uso.

*La aplicación en el bachillerato se hará en las materias relacionadas con las matemáticas en donde se explique situaciones matemáticas con ejemplos de solución para que los alumnos desarrollen su propio conocimiento al experimentar la solución de problemas o situaciones dadas.*

3.- Instrucción directa o explícita. Consiste en proporcionar directamente al estudiante las instrucciones y consignas para el uso correcto de la estrategia, las recomendaciones para su aplicación y las ventajas que puede obtener de ella. Posteriormente se ejecutan las estrategias y se proporciona retroalimentación.

4.-Análisis y discusión metacognitiva. Pretende que los estudiantes exploren y reflexionen acerca de sus propios procesos cognitivos al ejecutar una tarea de aprendizaje, con el propósito de que valoren la conveniencia de actuar reflexivamente y puedan modificar su forma de aproximación a problemas y tareas similares.

5.- La autointerrogación metacognitiva. Se orienta también a que los estudiantes

reflexionen sobre las estrategias utilizadas, mediante un conjunto de preguntas que el sujeto aprende a hacerse antes, a lo largo y al finalizar la ejecución de

 a tarea

 De acuerdo a Barrios (1992), señala algunos prototipos de actividades de aprendizaje que como docente del bachillerato digital pudieras emplear junto con tus alumnos.

*El autor propone los siguientes prototipos de actividades:*

1.-Sesiones de clase y elaboración de materiales o apoyadas en estrategias de aprendizaje.

2. Exposición y actividades guiadas.

3.- Discusión y trabajo en equipos cooperativos.

4.- Ilustración y análisis de casos concretos observados en las clases.

5.- Revisión y análisis de textos, ejercicios y tareas de los estudiantes.

6.- resolución, autoevaluación y análisis individual o grupal de ejercicios, cuestionarios, trabajos, etc.

7.- Supervisión y retroalimentación correctiva.

8.- Ejercicios de simulación o modelado.

*Considero que los que pudiera emplear como docente de bachillerato digital de acuerdo a una zona rural seria la primera que son las sesiones de clases y la elaboración de material con la ayuda de las computadoras y hacerlo por el medio virtual aplicándole estrategias de aprendizaje significativo para el nivel medio superior y de acuerdo a los programas de estudio.*

 Describe brevemente cada uno los seis modelos educativos centrados en el aprendizaje. Indica, desde tu punto de vista, cuál de éstos podría ser viable para ser aplicado en el bachillerato digital.

Los modelos educativos basados en el aprendizaje son los siguientes:

***1.-Modelos basados en Competencias Profesionales.***

Define como la posesión y desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten al sujeto que la posee, realizar actividades en su área profesional, adaptarse a nuevas situaciones así como transferir –si es necesario- sus conocimientos, habilidades y actitudes a áreas profesionales próximas. Integra las capacidades para desarrollar actividades y funciones en el nivel requerido por el empleo o el ejercicio profesional e incluye la anticipación de problemas, la evaluación de las consecuencias del trabajo y la posibilidad de participar activamente en la mejora de su actividad.

***2.-Entornos virtuales de aprendizaje (WEB Based Learning).***

Tratan de promover el aprendizaje significativo, a través de una síntesis personal y propia de los contenidos, con base en la utilización de una diversidad de micrometodologías: ejercicios, bibliografía, actividades, foros, bases de datos, etc. Recursos claves como hipermedia, bases de datos, etc., facilitan al estudiante, individualizar los aprendizajes, así como la interactividad con otros y la vinculación a comunidades de aprendizaje.

***3.- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).***

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje en la que un equipo de estudiantes se reúne para resolver un problema seleccionado o construido especialmente para lograr ciertos objetivos de aprendizaje.

4.-Aprendizaje Basado en Proyectos.

***5.- El estudio de casos***

El Método de Estudio de Casos consiste en presentar situaciones complejas o problemáticas de la vida real, apoyadas en datos concretos, para reflexionar, analizar y discutir en grupo las diferentes posibilidades de abordaje y, eventualmente, de proponer alternativas de solución.

***6.- El Aprendizaje Basado en Proyectos***

Esta modalidad del trabajo educativo pretende colocar a los estudiantes en situaciones que los conduzcan a recuperar, comprender y aplicar los diversos aprendizajes logrados, como un recurso para resolver problemas y proponen mejoras en los distintos contextos en los que se desenvuelven.

Considero que el modelo más viable para ser aplicado en el bachillerato digital seria el que surja de una mezcla entre el modelo basado en competencias profesionales y el de entornos virtuales de aprendizaje, ya que el primero pretende que el educando tenga conocimientos, habilidades, destrezas para realizar actividades en un entorno profesional y es segundo promueve el aprendizaje significativo usando los recursos virtuales que son los que se utilizarían en el bachillerato digital como principales recursos de aprendizaje.

 Exponer tus razones mediante un ejemplo:

En el siguiente esquema observamos los recursos del bachillerato digital, los docentes y los recursos virtuales, si aplicamos la mezcla de modelos de aprendizaje basado en competencias con el uso de los espacios virtuales, tendremos como resultado alumnos con conocimiento habilidades y destrezas que lo llevaran a tener mejor adaptación a la sociedad y por ende a un mejor desempeño en la educación profesional o en el área laboral.