

## 1.3 Del contenido al aula



Las experiencias de aprendizaje requiere de un orden que hace posible que cada situación, sitúa a los alumnos ante la posibilidad de descubrir y aprender.

El estudiante requiere de construir su propio conocimiento, el profesor orienta creando situación que aportan ayuda al proceso de aprender. Ahora que has revisado algunas ideas para organizar situaciones de aprendizaje, es importante contar con algunas ideas para llevar el contenido al aula y no solo sean

1

**TRADUCIR LOS  
OBJETIVOS DE  
APRENDIZAJE**

2

**LAS  
REPRESENTACIÓN DE  
LOS ESTUDIANTES**

3

**EL ERROR UN ALIADO  
PARA EL  
APRENDIZAJE**

experiencias que no aportan a las competencias del nivel básico o medio superior, según sea tu caso.

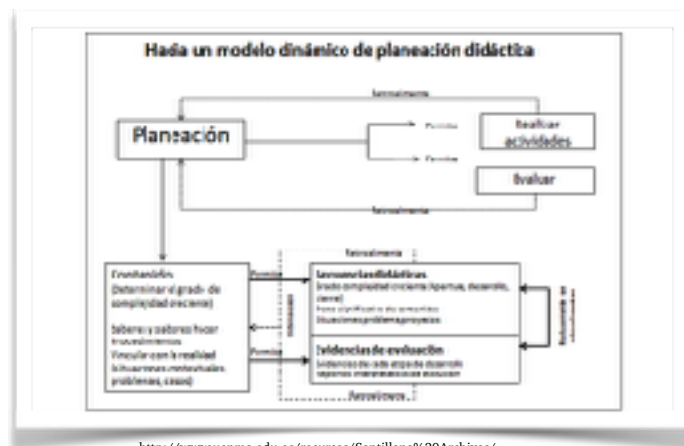
## La secuencia didáctica

La secuencia didáctica es el resultado de definir un conjunto de actividades de aprendizaje que tienen un orden con la intención de recuperar, relacionar a situación problemáticas en contextos reales para que el estudiante le sea significativo, es decir tenga sentido.

El estudiante además debe vincular sus conocimientos y experiencias previas para generarse interrogantes que le permitan reestructurar su saber.

El docente no resuelve los problemas, sino estimula situaciones de conflicto cognitivo en su alumnos. Requiere el profesor de una visión global de las evidencias de aprendizaje.

El profesor también debe reflexionar sobre el desarrollo de la enseñanza, cuál es el mejor



procedimiento a seguir, el modelo más adecuado para realizarse en clase.

“El objetivo final de un diseño didáctico debe conseguir aprendizajes significativos y profundos, que lleve a los alumnos a una comprensión duradera y no a un aprendizaje memorístico e inerte”(Moral, C., 2012).

## Las representaciones de los estudiantes

Los estudiantes creen saber una parte de lo que el profesor enseñará. Todos cuentan con ideas previas que ya tenían apropiados antes de llegar

### Las ideas previas

Son ideas espontáneas.

Surgen de un modo natural en la mente del estudiante.

Son una estrategia cognitiva del alumno que emerge para dar una explicación a un problema.

Son duraderas y difíciles de modificar

Los estudiantes las utilizan para entender el mundo mejor, pero no significa que sea correctas.

a la escuela y pueden obstaculizar el aprendizaje.

La diferencia entre las intenciones del profesor y los intereses del alumnado, los métodos utilizados y basados en monólogos largos, no permite un aprendizaje significativo.

Si se transmiten los conceptos, sin tomar en cuenta las ideas previas del estudiante es difícil modificar las ideas erróneas. El problema de aprendizaje es más complejo. Los docentes al conocer las ideas previas de los alumnos consiguen mejores resultados y un mejor aprendizaje (Jones, Carter y Rua, 1999).

Es importante no castigar las ideas previas, sino dar espacios para compartir en el aula. El aula es el espacio idóneo para que el docente identifique estas ideas previas y a partir ellas les permita modificar y lograr un aprendizaje significativo a sus alumnos.

El error surge al intentar tener control de una situación nueva, los estudiantes al explicar algún problema, hacen uso de sus ideas previas. El docente puede emplear al error intencionado para construir y enseñando a sospechar, dudar, a preguntar y aceptar que todo puede ser mejorado.

Lev Vygotsky, menciona que el conocimiento no es una acumulación de estructuras cognitiva sino una apropiación y una forma de construir y apropiar es reconocer que el error en el aula, permite identificar ideas previas y la construcción del aprendizaje.

Consulta la siguiente liga <http://www.uenma.edu.ec/recursos/Santillana%20Archivos/PLANIFICACION%20Y%20CICLO%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>



Encontraras información sobre como llevar el contenido al aula, además de tomar en cuenta los puntos como las ideas previas y errores de los estudiantes, con la finalidad de que reflexiones sobre cómo transfieres los contenidos a tu salón de clases.

# Instrucciones:

Diseña una actividad de clase de aproximadamente 30 minutos, elige un tema que dada tu experiencia consideres que tienen dificultad para comprender tus estudiantes y diseña o re-diseña esa sesión.

Recuerda aquella clase que quizás tus estudiantes se mostraron resistentes a participar.

Utiliza algún material didáctico o herramienta tecnológica que te apoye para explicar el tema, elige entre la variedad de recursos que puedes incorporar como: una presentación digital, video, película, material lúdico o algún otro recurso que apoye tu labor.

Cuentas con tu plan de clase de tu escuela o institución y a partir de éste diseña tu clase. Integra en un documento word con una extensión máxima de 2 cuartillas y coloca en el apartado evidencia 3.

No olvides colocar tus iniciales y el numero de evidencia al archivo (Ejemplo MEHM\_Evidencia #)

Posteriormente coloca en el área de mensajes compartiendo las respuestas a dos de tus compañeros de grupo que previamente tu facilitador asignó de las siguientes preguntas: ¿Por qué elegiste este tema? y ¿Qué incorporaste de novedoso a tu actividad de clase? ¿qué le cambiarías a tu plan de clase?

## Actividad 3.

### Del contenido al aula

**Objetivo:** Diseñar una actividad de clase, para organizar una experiencia de aprendizaje en el aula

**Modalidad:** Individual

**Evaluación:** Contestar preguntas y Lista de cotejo

**Lugar de entrega:**  
Evidencia 3 Documento word.

Mensajes: Aporte y respuesta dos compañeros  
Equipo

## Lista de cotejo

### Del Contenido al Aula.

Criterios	Puntos	Comentarios
Contiene portada en formato APA	5 puntos	
Contiene aprendizajes esperados	10 puntos	
Cuenta con una secuencia didáctica: Inicio, desarrollo y cierre.	30 puntos	
Señala aspectos a evaluar y el instrumento a utilizar	10 puntos	
Incluye datos como: Nombre de la institución y de la asignatura, nivel educativo, año escolar.	5 puntos	
Competencia y objetivo de la sesión	10 puntos	
Recursos a utilizar	10 puntos	