

Actividad de Aprendizaje 7: “Identificación de espacios de ambiente de aprendizaje”

Propósito: Identificar los cuatro espacios que considerará en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje.

INTRODUCCION: GESTAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE COMO DOCENTES

El contar con la iniciativa como docente de, en la medida de lo posible, contar con ambientes de aprendizaje, en donde los jóvenes se sientan en condiciones propicias para desarrollar un proceso de enseñanza – aprendizaje y en conjunto coadyuvemos a la significación de los contenidos por medio de procesos y situaciones del mundo real, hará que los aprendizajes sean muy significativos y permanentes.

Lugar: La mina de Lota: “El chiflón de Diablo”

Información:

Si se presenta, ya que desde un principio es parte de la planeación y se ubica en tiempo tanto el contenido como el proceso y visita intencionada, logrando con ello que los jóvenes ya cuenten con información previa y puedan indagar aún más en el lugar que se visita. Por ello es importante ponderar la visita al escenario, la relación de los contenidos curriculares con lo recogido y aprendido en la visita y el producto final.

Interacción:

Si se presenta, por medio de la interacción con el lugar, encargados y docente, la investigación y el intercambio de impresiones en el aula y el lugar visitado, hacen que el aprendizaje no sea superficial, sino que, se da de manera más efectiva y profunda, siendo este más permanente, como la capacidad de construir sus conocimientos de un modo participativo y activo, que transforma al alumno en un agente protagonista de su propio aprendizaje.

Producción:

Si se presenta, lo que facilita el realizar la visita y estar presente en un escenario apegado a la realidad y del cual sacare valiosas conclusiones, por si solo nos brinda una producción enorme de saberes que se manifiestan en las inquietudes que desde temprana hora en el lugar, manifiestan los estudiantes y docentes presentes, relacionando los conocimientos teóricos de la clase con los visto en el campo, descubriendo aun nuevos conocimientos que serán apropiados durante su recorrido por el sitio visitado.

Exhibición:

Si se presenta, los alumnos relacionan sus conocimientos previos y teóricos con lo visto en su recorrido, **descubriendo valiosos conocimientos que enriquecerán su producto final solicitado en clase**, y para el cual tendrán más información que favorecerá la movilización de saberes, gracias a las prácticas pedagógicas con metodologías activas y motivadoras, ambientes y espacios adecuados para trabajar en equipo y para generar aprendizajes significativos, pertinentes a los requerimientos innovadores del Proyecto.

CONCLUSIÓN:

Las clases tradicionales en el aula siempre serán la base en la educación presencial, pero es importante considerar el transformar dicha aula en un ambiente enriquecedor de significados para el estudiante en el área y/o materia de estudio, complementado con salidas o visitas guiadas a diferentes lugares que contextualicen la materia en su mundo real, así como, apoyen algún tema visto en clase y sirva de retroalimentación a los contenidos y procesos vistos y desarrollados en la unidad de aprendizaje, favoreciendo las habilidades, destrezas y actitudes necesarias para el aprendizaje de los educandos que lo preparan tanto en el campo formativo y para la vida, como para el terreno profesional a desarrollar.

REFERENCIAS:

- *Modelo Educativo UDGVirtual, págs. 16-21,*
- (La mina de Lota) que se presentan en la siguiente liga:
http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_contenido=%206312&id_seccion=3513&id_portal=531
- (Duarte Duarte, Jakeline, 2003. Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación Conductual, Estudios Pedagógicos <on line> citado 15 de junio 2008
<http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>