



ESQUEMA DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Dr. Marino Latorre Ariño
Universidad Marcelino Champagnat
Lima, Perú

1. ¿Qué es una sesión de aprendizaje?

Es el tiempo durante el cual el estudiante realiza ciertas actividades que le permiten desarrollar las capacidades y competencias curriculares y, de ese modo, aprender ciertos conocimientos.

Una sesión de aprendizaje puede durar 50-60 minutos y hasta 90 o 120; todo depende del tipo de actividad y de lo compleja que sea.

2. ¿Qué es una actividad de aprendizaje?

Entendemos por actividad de aprendizaje como una estrategia de aprendizaje que diseña el docente para que el estudiante desarrolle competencias; es decir *para que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas y emocionales y aprenda ciertos conocimientos*. Sabemos que la competencia es una macro-habilidad que permite resolver problemas concretos en situaciones determinadas y cuya solución intervienen de forma sinérgica el manejo de ciertos conocimientos, habilidades y actitudes.

Las actividades de aprendizaje constan de:

Destreza (s) + contenido específico + técnica metodológica + ¿actitud?
(minicompetencia)

La realización de la actividad, así trabajada, desarrolla competencias específicas.

1 Hablamos de sesiones y actividades que se realizan normalmente en el aula en el día a día; otra cosa es cuando se realizan Proyectos de Investigación (APB), Aprendizaje por Indagación guiada (API) o Aprendizaje Basado en Problemas (ABP); estas actividades son más complejas y requieren mucho más tiempo y un desarrollo diferente.



3. ¿Qué aprendizaje queremos? Aprendizaje profundo (Deep learning)

Según Rincón (2018) el aprendizaje profundo “es el proceso y el resultado para dar sentido a las cuestiones que nos interesan”. Los rasgos distintivos del aprendizaje profundo (A.P.) son:

- ✓ Es un aprendizaje duradero.
- ✓ El aprendizaje profundo es un aprendizaje generativo, no reproductivo.
- ✓ Requiere concentración y trabajo prolongado sobre el tema que se estudia.
- ✓ Se consigue cuando el estudiante tiene motivación intrínseca; lo que importa es que el estudiante quiera aprender.
- ✓ El aprendizaje profundo pone en juego las capacidades pensamientos crítico y creativo, pensamiento resolutivo y ejecutivo.
- ✓ El aprendizaje profundo exige practicar la metacognición.
- ✓ Es significativo y funcional.

¿Cómo evidenciar en el aula si hay o no A.P.?

- Mirando a los estudiantes; los ojos de los estudiantes hablan.
- Los estudiantes llegan al estado flow (*están en su elemento, de lo que habla Ken Robinson*).
- Preguntar a los estudiantes: ¿Qué estás aprendiendo? ¿Por qué lo haces? ¿Para qué lo haces? Si lo sabe explicar con claridad con sus palabras está en AP.

Según Marzano (1993) *"una instrucción efectiva es clave para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Lo que permite un aprendizaje profundo es el desarrollo habilidades específicas (destrezas)",* como analizar, sintetizar, interpretar, comparar, clasificar, representar, formular hipótesis, resolver problemas, explicar-exponer, organizar la información, argumentar, etc.

- ✓ Lo que importa es enseñar a pensar al estudiante, es decir, a desarrollar habilidades cognitivas (capacidades-destrezas) y emocionales (valores-actitudes) en el estudiante.
- ✓ El aprendizaje tiene que ver con la autorregulación, es decir, con el control y manejo que los estudiantes logren sobre su proceso de aprendizaje.
- ✓ Se trata de que los estudiantes desarrollen las herramientas cognitivas y emocionales para que puedan manejar cualquier tipo de información ahora y a lo largo de toda la vida y producir con ella conocimiento.

3. Sin emoción no hay aprendizaje

El cerebro necesita emocionarse para aprender. Hoy comenzamos a saber que nadie puede aprender nada si no le motiva. Es necesario despertar la curiosidad, que es el mecanismo cerebral capaz de detectar lo diferente en la monotonía diaria.



Estudios recientes muestran que la adquisición de conocimientos comparte sustratos neuronales con la búsqueda de agua, alimentos o sexo. Lo placentero. Por eso hay que encender una emoción en el estudiante, que es la base más importante sobre la que se sustentan los procesos de aprendizaje y memoria. Las emociones sirven para almacenar y recordar de una forma más efectiva (Mora, 2013).

Solo se aprende aquello que se ama (Mora, 2013). El mismo autor sigue: “[...] la emoción es la energía que mueve el mundo [...] lo que se ve, se oye, se toca, etc., tras ser analizado por las áreas sensoriales de la corteza cerebral, pasa por el filtro del sistema emocional y es allí donde a esas percepciones sensoriales se las acuña con la etiqueta de bueno o malo, atractivo o rechazable interesante o soso. Después esa información se colorea con un significado emocional y de ahí pasa a las áreas de la corteza cerebral donde se construyen los procesos mentales, de razón y pensamientos y se elaboran las funciones ejecutivas complejas [...]”. **“Cognición-emoción es un binomio indisoluble que nos lleva a afirmar que no hay razón sin emoción”** (Damasio).

Lema que rige todo aprendizaje: *“El aprendizaje no se produce cuando alguien quiere enseñar (el docente), sino cuando alguien (el estudiante), quiere y puede aprender”*.

4. ¿Qué debe hacer el docente antes comenzar una sesión de clase?

Todo docente que se precie antes de impartir una clase debe hacerse tres preguntas y actuar en consecuencia.

a) ¿Qué quiero que los estudiantes aprendan hoy? ¿Qué deben aprender los estudiantes en esta sesión de clase?

b) ¿Qué debe hacer el estudiante, de forma personal y en grupo, para aprender lo que tiene que aprender?

c) ¿Qué materiales didácticos debe proporcionar el docente y qué situaciones pedagógicas debe crear durante la sesión de clase para que los estudiantes hagan lo que tienen que hacer para aprender lo que tienen que aprender?



Para que haya aprendizaje profundo el docente tiene que *dar a conocer claramente al estudiante* las tres preguntas que el docente ha pensado antes de empezar la clase.

5. El estudiante tiene que saber lo que debe hacer para aprender y cómo lo tiene que hacer

Muchas veces el docente solicita al estudiante realizar ciertas actividades para que aprenda ciertos conocimientos a, partir de la información que se le proporciona, pero el estudiante no sabe ni *el por qué* ni *el para qué* hacer lo que se le pide.

El docente, debe antes de comenzar una actividad o tarea, tiene que explicar a los estudiantes lo que tienen que hacer. Por ejemplo: si se les pide analizar el contenido de un texto, los estudiantes deben

- ✓ saber qué *es analizar*, los procesos mentales o pasos que hay que seguir para analizar un texto y
- ✓ conocer, para poder leerlo, el texto.

La mejor metodología es que el docente, junto con los estudiantes, descubran la definición de la destreza analizar y los pasos que hay que seguir para realizar el análisis.

A partir de ahí seguir los 4 pasos.

6. Los cuatro pasos de la sesión de clase

1. **Paso. Dimensión motivadora y problematizadora.** *(Solo aprende el que quiere y el que puede aprender. Sin emoción no hay aprendizaje).*

Partir de una situación próxima al estudiante y desafiante para provocar la disposición y la motivación del estudiante para generar actitudes y deseos de aprender. Presentar la actividad como un desafío o como algo que el estudiante tiene que resolver (problematización) para suscitar en él el deseo de aprender y la emoción por el aprendizaje.

Tiene que comenzar la clase con algún elemento provocador, una frase o una imagen que resulten chocantes. La atención hay que evocarla con mecanismos que la psicología y la neurociencia empiezan a desentrañar. Métodos asociados a la recompensa, y no al castigo.



2. Paso. Aprendizaje propiamente dicho (*El profesor debe saber el “para qué”, (fines) el “qué” y el “cómo” (medios) del aprendizaje. El estudiante debe saber lo que se espera que aprenda y lo que se le va a evaluar.*)

2.1. Trabajo personal del estudiante (intra-actividad). Proporcionar al estudiante la información o el acceso a la misma para que la analice, seleccione, organice, sintetice, etc. El estudiante realiza la tarea encomendada en la actividad debatiéndose en la duda, la seguridad, la prueba, etc. Es bueno que el estudiante se narre a sí mismo el proceso que va siguiendo para resolver la actividad; (es el parafraseo del estudiante).

2.2. Trabajo colaborativo (inter-aprendizaje). Una vez procesada la información recibida de forma personal, se comparte en pequeño grupo (grupo heterogéneo de 4 compañeros), para producir un conocimiento de mejor calidad por todo el grupo.

2.3. Exposición del trabajo ante los compañeros por un grupo o por dos, designados por el profesor en el momento de concluir el trabajo grupal; durante la exposición se formulan preguntas por los compañeros y el profesor, para clarificar-completar lo explicado.

2.4. Cierre de la actividad por el profesor si es que hay que clarificar algo. La actividad está concluida y continúa la siguiente.

El trabajo realizado por cada grupo y la presentación del mismo ante los compañeros es **el producto de aprendizaje** esperado. De él podemos obtener información sobre la calidad del aprendizaje (evaluación formativa).

3. Autoevaluación/Meta-cognición/Retroalimentación (*La metacognición es una especie de autobiografía cognitiva” (Monereo).*)

La metacognición es recorrer, reflexionando, los caminos del pensamiento y de la acción ya andados; *es identificar las dificultades encontradas y las formas de solucionarlas.*

Identificar sobre los procesos seguidos en el aprendizaje; esta actividad se realiza de forma personal y después puede hacerse con el grupo pequeño de trabajo.

Responder a estas preguntas: ¿Qué he aprendido? ¿Qué me falta por aprender? ¿Qué dudas tengo sobre lo aprendido?

Se puede seguir la rutina de aprendizaje:

- Antes pensaba...
- Ahora pienso...



- Ahora dudo...
- Ahora pregunto...
- Ahora afirmo...

4. **Transferencia y funcionalidad** (*Sabemos lo que sabemos hacer, y sabemos hacer lo que sabemos*).

¿Qué he aprendido? ¿Qué me falta por aprender? ¿Para qué me sirve lo que he aprendido? ¿Qué puedo hacer ahora con lo que he aprendido que antes no podía hacer?

REFERENCIAS:

Latorre, M. y Seco, C. J. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad. I Teoría*. Lima, Perú: Santillana.

Marzano, R. (1993). *Dimensiones del aprendizaje*. Guadalajara, México, ITESO.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama* Madrid: Alianza.

Rincón Gallardo, S. (2018). *Aprendizaje profundo de los estudiantes: un desafío del siglo XXI*. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=u0CNtig59EA&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/u0CNtig59EA>