

TRES MOMENTOS DE LA CLASE

La propuesta de Diseño se ordena en tres momentos: *inicio*, *desarrollo*, *cierre*. Cada uno de estos momentos tiene un sentido; sin embargo, en su conjunto, la *clase* debe dar cuenta de un continuo. La distinción entre uno u otro momento es para enfatizar su intencionalidad pedagógica y didáctica. Cuando se diseña, hay que considerar que en cada momento debieran estar claras: las estrategias y los materiales que se utilizarán, los que serán acordes con la finalidad de cada momento y la estrategia elegida.

A. MOMENTO DE INICIO

Es un momento especialmente destinado a rescatar e identificar los aprendizajes y experiencias previas relacionadas con el tema, tópico o aprendizaje que se espera lograr en esa clase. Es necesario, igualmente, dar a conocer el sentido e importancia del aprendizaje propuesto, la relación con otros aprendizajes ya sea de la misma asignatura o de otras y, explicitar cómo se van a evaluar; es importante que desde el inicio del proceso los estudiantes tengan claridad cómo serán evaluados y cuáles son los contenidos y aprendizajes principales que incluirá la evaluación.

Para introducir la clase existe una serie de recursos utilizables, como ejemplo:

- *Exposición breve del docente*, destinado a posicionar el tema; plantear los objetivos, destacar puntos importantes, señalar el modo de trabajo y, de evaluar;
- *Reportaje realizado por los estudiantes*, en la clase anterior el profesor puede indicar a los estudiantes que recopilen información sobre el tema o aprendizaje; al inicio de la clase la pueden exponer y generar una discusión;
- *Lluvia de ideas con tarjetas*, el profesor plantea algunas preguntas generadoras y los estudiantes anotan en las tarjetas sus respuestas y luego, las fundamentan; en conjunto se jerarquiza la información;
- *Phillipp 66*, se reúnen grupos de seis estudiantes y, discuten durante seis minutos sobre un tema o pregunta formulada por el profesor; un relator expone las conclusiones; se analiza y examina la información;
- *Role Playing*, se forman grupos; cada integrante representa un rol relacionado con el tema propuesto por el profesor, luego se discute y comenta sobre el tema central;
- *Medios audiovisuales*, breves imágenes en video, *power point*, transparencias, etc. que sirvan para visualizar el tema y/o motivar (es importante no extenderse para no perder el sentido introductorio de la clase)

B. MOMENTO DE DESARROLLO

Es el momento más intenso de la clase, caracterizado por una fuerte interacción entre el profesor y los alumnos, de éstos entre sí y con los materiales de enseñanza y, encaminado a desarrollar y poner en práctica las habilidades cognitivas y específicas de la disciplina.

Las acciones (actividades) que se desarrollen en este momento deben dar oportunidad para que los alumnos pongan en práctica, ensayen, elaboren, construyan y/ o se apropien del aprendizaje y contenidos de la clase. A través de estas acciones se deberán crear situaciones que desafíen a los alumnos a poner en juego sus habilidades cognitivas y sociales. Debe ser un momento de trabajo de los alumnos donde el docente guía, supervisa, ordena, aclara, asesora o acompaña, utilizando materiales y guías claras y autosuficientes; la o las tarea(s) a realizar deben ser precisas. La evaluación formativa es central en este momento para ayudar en los aprendizajes.

Algunos recursos (estrategias y técnicas) que ayudan a la interacción en este Momento, son las siguientes:

- *Exposición del profesor*, para entregar información, contextualizar y/o motivar a los estudiantes;
- *Presentaciones* (pizarra, power point, prezi, etc.) que ayudan a retener ideas, ordenar los conceptos, clarificar algún aspecto puntual o específico, visualizar posibles resultados, etc.;
- *Grupos de Trabajo*, es uno de los recursos que más se utiliza, porque ayuda a promover el aprendizaje activo y autónomo; dando espacio también a una interacción entre pares que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y actitudinales;
- *Lluvia de ideas*, permite una participación amplia de los estudiantes dando cuenta de los diversos puntos de vista frente a un mismo hecho o fenómeno; también ayuda a entregar soluciones creativas a un problema planteado;
- *Método de los cuatro pasos* (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar), permite dominar paso a paso un proceso de trabajo productivo;
- *Método de Proyectos*, favorece el desarrollo de competencias en tareas y/o trabajos interdisciplinarios;
- *Estudio de casos*, sirve para la resolución de problema usando conocimientos adquiridos;
- *Trabajo de laboratorio*, permite a los estudiantes observar y tomar contacto con fenómenos reales;
- *Simulaciones*, permiten ver modelos a escala de un problema semejante a la realidad;
- *Demostraciones*, permiten mostrar secuencias o flujos de una tarea o acción compleja;
- *Textos guías*, para que los estudiantes trabajen en forma autónoma.

C. MOMENTO DE CIERRE

En general, los momentos de *Inicio* y de *Desarrollo* están bastante arraigados en la cultura académica. Sin embargo, el Momento de *Cierre* de la clase no está incorporado en la cultura y es un momento clave desde la perspectiva de asegurar y/o afianzar los aprendizajes. De allí lo importante de considerar en el Diseño de Clase, un momento

específico que contemple el uso de algún recurso estratégico y de materiales. Puede ser éste un Momento en que los estudiantes que estuvieron más comprometidos con la clase afiancen sus aprendizajes; los que quedaron con algún cabo suelto o alguna parte sin comprender, pueden completar y aclarar los puntos que estaban más oscuros; y, por último, quienes estuvieron más distraídos tienen la oportunidad de mirar en forma sintética o sinóptica los contenidos y aprendizajes centrales de la clase.

De acuerdo con lo planteado anteriormente, el propósito principal de este momento es fijar los aprendizajes. Junto con ello, se puede aprovechar la instancia para redondear las ideas o puntos centrales del trabajo realizado; revisar el conjunto del proceso y destacar las partes y/o aspectos

importantes; establecer las bases de la continuidad de los aprendizajes y los pasos a seguir; reforzar aquellos aprendizajes que el docente considera claves; aclarar dudas y/o ampliar la información y, también para valorar, estimular e incentivar a los estudiantes destacando los aspectos positivos del trabajo realizado.

Algunos de los recursos que se pueden utilizar en este Momento, aparte de cualquiera de los anteriores, son:

- *Una síntesis realizada por el profesor* destacando los aprendizajes esperados centrales;
- *Un recuento de los momentos más importantes de la clase* utilizando un recurso visual (powerpoint, pizarra, etc);
- *Una exposición breve destacando los puntos centrales de la clase* hecha por un alumno o por un grupo;
- *Una evaluación formativa o una autoevaluación breve* sobre los aprendizajes propuestos (recordando que el propósito de este Momento no es evaluar, pero que, cuando el docente lo estime necesario, puede utilizar la evaluación formativa como un recurso);
- *Una dinámica* donde cada alumno exprese lo que aprendió utilizando diversos medios de expresión. Finalmente, junto con pensar en el desarrollo de la clase, es necesario considerar la oportunidad en que se comunicará a los estudiantes los estándares o niveles de logro que se desean alcanzar, utilizando ejemplos.

ELEMENTOS A CONSIDERAR PARA EL DISEÑO DE LAS CLASES

- a. Los elementos establecidos en la Planificación; es decir, la Competencia en donde se aportará para su dominio. Los resultados de aprendizajes, los conceptos clave, las actividades clave o genéricas, los materiales y, el tiempo.
- b. La selección de estrategias y/o técnicas para cada uno de los Momentos.
- c. Los materiales, medios o recursos de aprendizaje.
- d. La interacción entre el docente, los estudiantes y los contenidos (materiales).
- e. Las estrategias y los materiales seleccionados constituyen elementos que intermedian en la relación entre docente, estudiantes y contenidos (materiales).
- f. El diseño consiste en la narración de la interacción —en cada momento—entre los elementos anteriores: el docente, los estudiantes y los materiales de enseñanza (contenidos). El Diseño de una clase consiste básicamente en una narración o relato de la interacción que se produce entre el docente, los estudiantes y los contenidos (materiales de enseñanza), en cada uno de los Momentos, teniendo como eje articulador una o más estrategias que se van entrelazando para formar un continuo coherente.

En esta narración se debe evidenciar que cada acción que realice el docente y cada acción que desarrollen los estudiantes, en el contexto del proceso de enseñanza, tienen un sentido y un significado, por lo tanto, las estrategias y los materiales que se utilicen deben ser congruentes con aquellos sentidos.