

Apéndice D: Estilos de enseñanza

Estilo de enseñanza de instrucción directa

Caracterizado por la enseñanza directa utiliza materiales como demostraciones, lecturas y transmisión de información bajo un tópico específico. El instructor dirige órdenes y tareas que el usuario resuelve con la información presentada en clase. Generalmente este estilo implica una secuencia estricta de la presentación del contenido y una evaluación cuantitativa al final de cada presentación [Kirschner et al., 2006].

Esta forma de enseñar se desprende de la teoría Conductista, la cual determina ciertas condiciones y estímulos externos para asegurar un resultado esperado. Al final, los objetivos determinan que el estudiante memorice cierta información, adquiera algunos comportamientos y finalice las tareas asignadas sin oportunidad de tomar iniciativa en las actividades. También se le conoce como un tipo de enseñanza masiva y el conocimiento de los resultados es de tipo general y global; por lo tanto, el material es altamente reutilizable. Si el estudiante no cumple con las tareas, memorización o adquisición de comportamientos asignados, éste debe someterse al proceso nuevamente.

Palabras clave: órdenes, transmisión de información, asignación de tareas, memorización y adquisición de comportamientos.

Estilo de enseñanza que fomenta la individualización

Estilo centrado en los intereses y capacidades del usuario, por lo que el centro de atención es el estudiante. Los materiales utilizados permiten a la persona elegir entre diversas opciones, o bien están pensados para adecuarse a la experiencia previa de los usuarios. Algunos ejemplos son actividades con toma de decisiones, análisis de causa y efecto, o enseñanza *ad-hoc* para usuarios con capacidades diferentes (conocida como enseñanza programada).

La secuencia de instrucción generalmente es flexible, permitiendo saltarse algunas actividades dependiendo la experiencia o necesidades del usuario. De igual forma, el objetivo de este formato es que el usuario procese información por su cuenta, genere sus propias conclusiones y explore de manera libre dentro de un contexto educativo específico. Por lo anterior, el nivel de interacción entre el usuario y el contenido es mayor que el estilo de enseñanza anterior; es el estudiante quien decide el ritmo de ejecución, y en algunos casos el orden, respecto a las actividades a realizar [Sicilia y Delgado, 2002].

Algunos ejemplos incluyen la creación de secuencias de actividades con base a la experiencia previa de los usuarios, o bien la ejecución de actividades a discreción del usuario con base a sus intereses actuales. La aplicación de problemas matemáticos (con más de una forma de resolverlos), y problemas lógicos son instancias de este tipo de actividades. Tales actividades se evalúan bajo el criterio de los resultados alcanzados de manera cuantitativa y cualitativa. Por último, las teorías de aprendizaje de las que se desprende son la Cognitivista y Constructivista.

Palabras clave: Enseñanza intuitiva, programas individuales, enseñanza programada, introspección.

Estilo de enseñanza recíproco

Conocido como estilo de enseñanza bidireccional se enfoca en la participación activa de usuarios que se enseñan unos a otros; generalmente por parejas. En este caso dos actores cuentan con experiencias que pueden compartir sobre contextos educativos afines, y de cierta manera enriquecer el aprendizaje del otro sobre un tópico en cuestión. La participación activa asegura que los estudiantes recuerdan bloques de información más grandes, y debido al esfuerzo que implica compartir un conocimiento, la aplicación de la información es más simple [Bonwell y Eison, 1991].

Este formato de enseñanza promueve el intercambio de ideas y se desprende de la teoría Constructivista Social y es el preámbulo para estilos de enseñanza que promueven la socialización. Algunos ejemplos incluyen la colaboración bidireccional, actividades supervisadas, delegación de tareas y resolución de problemas multidisciplinares. Por lo anterior, el facilitador, en caso de existir, sólo entrega el material o actividades, ya que la evaluación es un ciclo de retroalimentación continuo. En cuanto al nivel de interacción, éste se extiende a otros usuarios además del material o contenido educativo.

Palabras clave: Enseñanza bidireccional, delegación de funciones, enseñanza supervisada.

Estilo de enseñanza que propicia la socialización

Formato en el que se promueve la enseñanza a través de la interacción de varios usuarios mediante el intercambio de ideas, selección de roles, construcción colaborativa, actividades grupales, entre otros. Los usuarios aprenden de contrastar ciertas creencias y conocimientos con los demás mediante un ciclo virtuoso. Éste aprovecha la experiencia previa para construir nuevo conocimiento [Nonaka y Takeuchi, 1995].

A diferencia de los estilos anteriores, se requiere de normas de convivencia, reglas de participación, valores y determinación de roles que pueden ser explícitos o implícitos dependiendo de las capacidades del usuario. El estilo, al promover interacción entre varios actores se desprende del Constructivismo Social. Algunos de los materiales empleados son problemas multidisciplinares que impliquen colaboración por parte de todos, actividades de liderazgo, materiales de construcción como rompecabezas, entre otros.

El objetivo es enfrentar las estructuras mentales de las personas con las de otras para promover un refinamiento continuo sobre un contexto educativo definido [Vygotsky, 1978]. El nivel de interacción también es elevado debido a la comunicación necesaria y la construcción colaborativa. La evaluación generalmente se centra en el grado de participación del usuario, los resultados obtenidos de manera grupal, y el flujo de información intercambiada por el grupo.

Palabras clave: socialización, asignación de roles, actividades colaborativas, retroalimentación grupal, discusión.

Estilo de enseñanza auto-cognoscitivo

En esta categoría los usuarios son motivados a investigar, experimentar, y trabajar bajo un descubrimiento guiado. A diferencia del estilo que fomenta la

individualización, no existe un contexto educativo específico y el usuario selecciona las actividades a realizar de manera individual con base al descubrimiento y acciones actuales en lugar de la experiencia o enseñanza programada. Es decir, el estudiante no necesita cumplir con una secuencia re-conFigurada con base a sus antecedentes; por el contrario, es el usuario quien determina al momento el nivel de profundidad al que desea llegar dado un conjunto de tópicos con contextos educativos que pueden variar [Sicilia y Delgado, 2002].

Este patrón se desprende de la teoría Cognitivistista ya que para el usuario sus decisiones tienen un significado mayor que la suma de las actividades en su secuencia, además de que considera al estudiante como un procesador de información. El objetivo es fomentar la investigación y recopilación de información tanto como el usuario necesite para construir conclusiones sobre un tópico específico. Ejemplos de actividades son investigación en contextos educativos diferentes, tareas por resolver de diversa índole, búsqueda, y aprendizaje del aprendizaje.

Por otro lado, el nivel de interacción disminuye con respecto a los formatos anteriores, ya que el usuario se dedica a la búsqueda de información y relaciones. Las palabras clave son: Tareas a resolver, búsqueda, indagación, aprendizaje sobre el aprendizaje.

Estilo de enseñanza que favorece la creatividad

Por último, esta categoría engloba estilos que permiten libertad de acción sobre el contenido educativo así como los resultados que el estudiante puede obtener a partir de materiales simples. Se considera la forma más general de enseñanza dado que las actividades y resultados dependen en gran medida de las entradas y salidas que el usuario decida tomar/producir. El estilo se desprende de la teoría Conectivista donde la persona establece relaciones a discreción entre diversos nodos de información, los cuales permiten desarrollar atajos al momento de *crear* algo [Siemens, 2005].

En esta categoría es difícil darle seguimiento al avance educativo del usuario debido a que no se cuenta con una secuencia específica o bien los criterios de evaluación de los resultados varían mucho dependiendo la actividad. El objetivo es fomentar la diversidad y fomentar la creatividad en lugar de adquirir conocimientos específicos. La evaluación es asistida por un facilitador, ya que la evaluación automatizada es poco factible.

Algunos ejemplos son el desarrollo de actividades artísticas así como problemas lógicos sin respuesta específica. Es decir, no interesa un resultado específico sino lo que el usuario puede lograr con herramientas simples. Por último, si bien puede aplicarse de manera individual o grupal, la interacción se centra a las acciones del usuario con el material educativo.

Palabras clave: Diversidad, creación, pensamiento divergente, soluciones y respuestas alternativas.