

SINÉCTICO



Esquema



Resumen



MEMORÍSTICO



Esquema



Resumen



**PRESENTACIONES
EXPOSITIVAS**
(organizadores
previos)



Esquema



Resumen



Autoría (CEP Arucas): M^ª Carmen Falcón Díaz, Pedro L. González López, Pedro Lemes Castellano, Ricardo Navarro Pérez, Ignacio Sáenz de Miera García, Montserrat Santana Arencibia, Margarita Rojas Martín e Inmaculada Quintana Delgado



Modelo sinéctico

Efectos formativos

- Autoestima.
- Capacidad de aventura.
- Realización del contenido curricular

Recursos

- No se requiere de ningún dispositivo especial de soporte.
- La clase exige un lugar de trabajo propio y un entorno donde se valore y se emplee la creatividad.
- El aula típica satisfará las necesidades de este modelo y en algunas de las actividades sinécticas tal vez sea preciso formar grupos pequeños con el alumnado.

Sistema social

- Modelo moderadamente estructurado.
- El profesor-a da comienzo a las fases, pero las respuestas del alumnado es totalmente libre.
- Se alientan, como normas, la creatividad y el "juego de la fantasía".
- Las recompensas son internas, derivadas de la satisfacción que depara la actividad de aprendizaje

Competencia docente

- Cohesión y creatividad grupal.
- Herramientas para el pensamiento metafórico.
- Capacidad para resolver problemas

Principios de intervención

- Impulsar la expresión franca, no racional, creadora. Presentar modelos, si es necesario.
- Aceptar todas las respuestas del alumnado.
- Seleccionar analogías que ayuden al alumnado a ampliar sus pensamientos.

Supuestos

Modelo diseñado para aumentar la capacidad de resolver problemas, la expresión creativa, la empatía y el discernimiento en las relaciones sociales. Gordon basa la sinéctica en cuatro ideas:

1. La creatividad desempeña un papel importante en las actividades cotidianas.
2. El proceso creador puede ser descrito y es posible entrenar directamente a las personas para que sean más creativas, más ilógicas
3. La invención creadora es similar en todos los campos y nos proporciona la oportunidad de abordar de forma diferente una tarea cuando las viejas soluciones no funcionan.
4. Individuos y grupos generan ideas de una forma similar.

Presupuestos de la psicología de la creatividad:

1. Podemos aumentar la capacidad creadora trayendo a la conciencia el proceso creador.
2. El componente emocional es más importante que el intelectual, y genera pensamientos flexibles que propician el surgimiento de ideas nuevas. Si sumamos lo racional y lo irracional aumentamos las probabilidades de generar nuevas ideas.
3. Los aspectos irracionales pueden comprenderse y controlarse conscientemente. EL OBJETIVO DE LA SINÉCTICA ES LOGRAR ESTE CONTROL MEDIANTE EL USO DE LA METÁFORA Y LA ANALOGÍA

Principios de intervención

Impulsar la expresión franca, no racional, creadora. Presentar modelos, si es necesario.

- Aceptar todas las respuestas de los estudiantes.
- Seleccionar analogías y metáforas que ayuden a los alumnos a: relacionar las ideas de un contenido conocido con las que pertenecen a un nuevo contenido, o a considerar un contenido que le es familiar desde otra perspectiva. Tres tipos de analogías se usan como base de los ejercicios sinécticos:

Analogía personal: el estudiante se convierte en una parte del objeto a comparar; tiene cuatro niveles

1. Descripción de los hechos en primera persona.
2. Identificación con la emoción en primera persona.
3. Identificación empática con un ser viviente.
4. Identificación empática con un objeto inorgánico.

Analogía directa: comparar entre dos objetos o conceptos, trasponer una situación problemática real a una situación diferente con el objeto de presentar una nueva visión de la idea.

Analogías contrapuestas: descripción de un objeto por medio de dos palabras que se oponen o contradicen.

Los tres tipos de metáforas configuran la base de la secuencia de actividades en el modelo: Pueden usarse separadamente con grupos, como preparación para el proceso creativo, denominándolo **ejercicios de ampliación**. Estos ejercicios sirven para enseñar a los alumnos el proceso inherente al pensamiento metafórico cuando se les pide que resuelvan un problema, inventen un diseño o exploren un concepto. Deben responder a ideas como:

Analogías directas: ¿en qué se parece un libro a una natilla?

Analogías personales: Imaginen que son su libro preferido: Describanse a sí mismos.

Analogías contrapuestas: ¿cómo es un libro tímido y agresivo?

Secuencia de tareas



Estrategia 1. Crear algo nuevo. Diseñada para que lo familiar resulte extraño, empleando analogías para generar la distancia conceptual	
PROFESORADO	ALUMNADO
FASE 1: Descripción de la condición presente.	
- Hace que los alumnos describan la situación tal como la ven ahora. - Evita los análisis y conclusiones prematuras	- Describen la situación tal y como la ven.
FASE 2: Analogía directa	
- Induce a los alumnos a hacer analogías directas.	- Sugieren analogías directas, eligen una y la indagan (o describen) con más detalle.
FASE 3: Analogía personal	
- Induce a los alumnos a hacer analogías personales.	- Se "convierten" en la analogía de la fase 2
FASE 4: Analogías contrapuestas	
- Le pide a los alumnos que hagan analogías contrapuestas con las fases 2 y 3.	- Toman las descripciones de las fases 2 y 3, sugieren varios conflictos condensados y seleccionan uno.
FASE 5: Analogía directa	
- Induce a los alumnos para que hagan analogías directas.	-Elaboran y seleccionan otra analogía directa, basada en el conflicto condensado.
FASE 6: Volver a examinar la tarea original	
- Hace que los alumnos retomen la tarea o problema original y usen la última analogía y/o toda la experiencia sinéctica.	- Retoman la tarea inicial y usan la última analogía.

Secuencia de tareas



Estrategia 2. Convertir lo extraño en familiar. Diseñada para que las ideas nuevas y poco familiares se vuelvan más significativas. La analogía se emplea para analizar, no para crear distancia conceptual	
PROFESORADO	ALUMNADO
FASE 1: Información sustantiva.	
- El docente brinda información sobre un nuevo tema.	- Observa, escucha.
FASE 2: Analogía directa	
- Sugiere una analogía directa y los alumnos deben describirla.	- Describen analogía directa.
FASE 3: Analogía personal	
- Induce a los alumnos a “convertirse” en la analogía directa.	- Se convierten en la analogía que eligieron.
FASE 4: Comparar las analogías	
- Induce a los alumnos a comparar analogías.	- Identifican y explican las similitudes entre el nuevo material y la analogía directa.
FASE 5: Explicar las diferencias	
- Induce a explicar diferencias.	- Explican dónde no corresponde la analogía.
FASE 6: Análisis	
- Pide que se vuelva a analizar el tema original.	- Vuelven a analizar el tema original según sus propios términos.
FASE 7: Generar analogías	
- Pide que generen analogías.	- Aportan su propia analogía directa y exploran las similitudes y diferencias

Competencias del docente

Cohesión y creatividad grupal.

-Herramientas para el pensamiento metafórico y dominio del método sinéctico.

-Capacidad para resolver problemas y para aceptar lo extravagante y lo insólito.

- Sabe utilizar lo irracional para estimular a los estudiantes

- Acepta todas las respuestas del alumnado sin emitir juicios.

Condiciones de aplicación



Los métodos sinécticos pueden aplicarse a todas las edades y en todas las áreas curriculares, tanto en las ciencias como las artes. En el aula se pueden aplicar a la discusión entre docentes y alumnos y también a los materiales confeccionados por el docente para los estudiantes.

La clase exige un lugar de trabajo propio y un entorno donde se valore y se emplee la creatividad.

El aula típica satisfará las necesidades de este modelo pero en algunas de las actividades sinécticas tal vez sea preciso formar grupos pequeños de alumnos.

No es obligatorio registrar por escrito los productos o vehículos de la actividad sinéctica: éstos pueden ser orales o tomar la forma de pinturas y gráficos, de dramatizaciones o de cambios de comportamiento.

Cuando se emplea la sinéctica para considerar problemas sociales o de conducta sería aconsejable percibir el comportamiento imperante en la situación antes y después de la actividad sinéctica y así observar los cambios.

También resulta interesante seleccionar modos de expresión que contrasten con el tema original, pintar el cuadro de un prejuicio o de una discriminación. El concepto es abstracto, pero la forma de expresarlo es correcta.

Posibles aplicaciones del proceso creativo: escritura creativa, estudiar problemas sociales, resolución de problemas, creación de un diseño o producto, ampliar perspectivas de conceptos.

Sistema social



Modelo moderadamente estructurado.

El docente da comienzo a las fases y orienta en el uso de los mecanismos operacionales pero las respuestas de los alumnos son totalmente libres.

Se alientan, como normas, la creatividad y el "juego de la fantasía".

Las recompensas son internas, derivadas de la satisfacción que depara la actividad de aprendizaje.

Requiere de un entorno social que estimule la creatividad y utilice grupos de cohesión

Recursos didácticos



No se requiere de ningún dispositivo especial de soporte.

La clase exige un lugar de trabajo propio y un entorno donde se valore y se emplee la creatividad.

Efectos formativos



-Mejora la creatividad de los individuos y grupos.

-Las analogías incrementan tanto el aprendizaje inmediato como el de largo plazo e intensifican el placer de los alumnos cuando aprenden el material.

-Autoestima.

-Capacidad de aventura.

-Realización del contenido curricular.

-Da buenos resultados con los estudiantes que tienen dificultades en las actividades de aprendizaje más académicas y, sin embargo, los alumnos que se desempeñan mejor y sólo se sienten cómodos cuando están seguros de que su respuesta es la correcta, suelen mostrarse reacios a participar. Por esa razón la sinéctica es valiosa para todo el alumnado.

MODELO SINÉCTICO

ESCENARIO

María es tutora de 1° de Primaria, ha empezado a trabajar con su grupo las restas con llevada, y de momento observa que a los niños y niñas les resulta bastante “extraño” eso de “5 para llegar a 14”, cuando lo que aparece es un 4 sobre un 5..., cuándo me llevo, no me llevo... Siempre que llega a esta parte se encuentra con las mismas dificultades, le gustaría hacer algo que a sus “niños y niñas” se lo hiciera más fácil y divertido. En muchas reuniones de coordinación de ciclo han comentado cómo les gusta a los pequeños fantasear, imaginar, jugar a inventar, y hablando de todo ello con Eva, su compañera de ciclo, ésta le recomienda que utilice la creatividad de sus pequeños cuando quiera abordar alguna tarea de más complejidad.

Después de darle algunas vueltas, María recuerda haber leído algo en una revista de pedagogía sobre el pensamiento creativo y analógico, cómo puede “abrir” la mente de los niños y niñas y prepararles para abordar mejor esos “conceptos” que se atraviesan. Decidida, rebusca en Internet y encuentra algunas referencias sobre cómo plantear y crear analogías; al día siguiente lo pone en práctica:

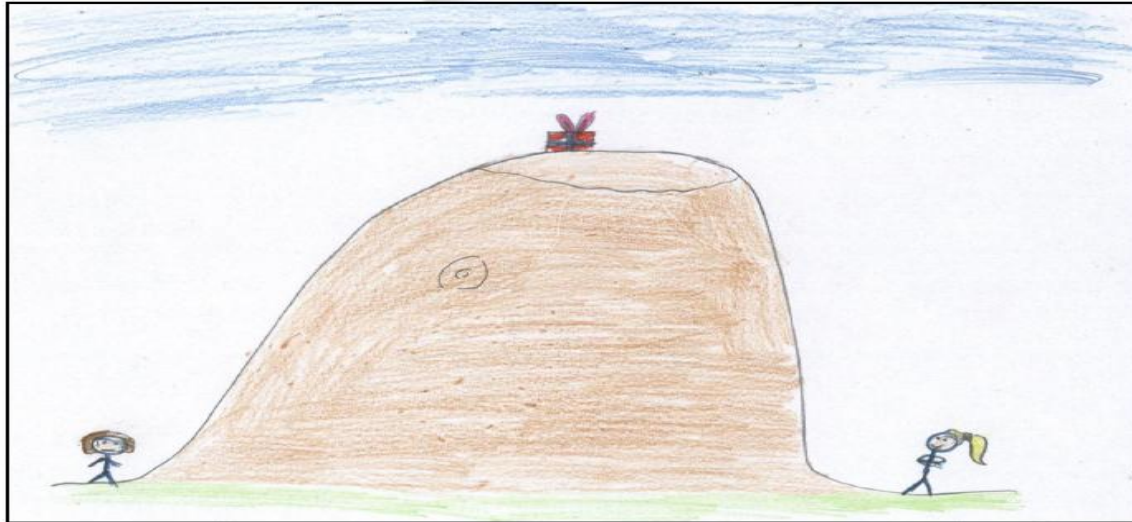
Tras los saludos y besos iniciales María sorprende a niños y niñas con la siguiente pregunta: “¿en qué se parece una hamburguesa a un bolígrafo?” Tras el asombro inicial, Cristina responde: “la hamburguesa chorrea salsa y el bolígrafo chorrea tinta”; una risa generalizada sigue a esa primera comparación. “Muy bien, Cris –le anima la profesora- y ¿en qué se parece una nube a un contenedor de basura?”. Rayco responde el primero: “algunas nubes son azules y algunos contenedores también”; a continuación le sigue Nayra: “la nubes tienen agua, y los contenedores recogen botellas de agua”. “Muy bien, imaginen ahora que son una llave, ¿cómo te sientes Olga?”. Olga se queda pensativa durante un breve espacio de tiempo, y sonriendo, responde: “algo molesta, porque cuando entro en la cerradura me rozo toda”; “yo me siento muy bien, porque cuando me cuelgan del llavero estoy con mis amigos”, añade Diego casi a continuación. “Bien, bien, esto es divertido ¿verdad?; y ahora, imaginen que son una resta con llevada ¿cómo se sienten?”. Ahora es Patricia la que se adelanta: “me siento muy bien porque añado números y tengo más amigos, aunque a veces mal, porque cuando alguien se equivoca, me borra y ya no existo”; “siento un peso molesto cuando me añaden más números...” apostilla Santi.

María decide arriesgarse un poco más y pregunta si alguien se atrevería a hacer un dibujo de cómo se imagina una resta con llevada para el día siguiente, de nuevo es Cristina la que se lanza y se ofrece a hacerlo.

“Bien, muy bien, muchas gracias por participar, ¿podemos hacer ahora alguna de esas restas para ver cómo nos sentimos”...

La profesora retoma las operaciones de restas con llevadas y observa, complacida, que los niños y niñas tienen una mejor disposición para comprender, operar, resolver, ¡y además todos, incluso ella, están de un humor excelente!.

Al día siguiente, y apenas pone el pie en el aula, Cristina se lanza hacia María con su dibujo en la mano. La explicación que le da es la siguiente: “Seño, cuando voy del 7 para llegar al 3 tengo que subir hasta el 13, por eso he dibujado a una niña que tiene que subir a una montaña a buscar un regalo que llevar, el regalo es lo que me llevo y tengo que pasarle al número siguiente, que es la niña que se encuentra al otro lado de la montaña”. María le da un beso a Cristina y le felicita por su magnífico dibujo.





Supuestos

La capacidad de obtener información, integrarla significativamente y recordarla más tarde a voluntad es el objetivo de este modelo, es decir, perfeccionar la capacidad de memorizar. Mejorar esta capacidad incrementa el poder de aprendizaje, ahorra tiempo y permite almacenar mejor la información.

Principios de intervención

Modelo Memorístico

El docente ayuda al estudiante a trabajar el material: generar asociaciones, crear materiales...

-Trabajando a partir del marco de referencia del estudiante, el docente lo ayuda a identificar los elementos clave, los pares de palabras claves y las imágenes fundamentales.

- Técnicas para acrecentar la memoria respecto de lo que debe ser aprendido:

1. Toma de conciencia: observación, prestar atención a lo que debe ser recordado.
 2. Asociación: se puede asociar cualquier información si se le asocia con algo que ya se conoce o recuerda.
 3. Sistema de asociación: consiste en conectar dos ideas de modo que la segunda desencadene otra y así sucesivamente (nombres-fecha-lugar-...).
 4. Asociación por el absurdo: La fuerza de la asociación se incrementa con imágenes absurdas, ilógicas, imposibles...
 5. El sistema de la palabra sustituta: algo intangible hacerlo simpático: I'll ask her- Alaska.
 6. Palabra clave: seleccionar una palabra que represente una idea más amplia o varias ideas subordinadas.
- Este método tiene dos aplicaciones:
1. Organizar la enseñanza de modo que facilite al alumnado hacer asociaciones, desalentando los métodos memorísticos aislados.
 2. Enseñar al alumnado a hacer sus propias asociaciones cuando estudian un material nuevo.



Comprende cuatro fases basadas en el principio de atención y en las técnicas para fijar y potenciar los recuerdos. Pressley, Levin.	
PROFESORADO	ALUMNADO
FASE 1: Tener en cuenta el material	
- Presentación del material de aprendizaje. - Guiar en la organización del material. - Dar a conocer técnicas de reflexión, subrayado, listado.	- Concentración en el material organizándolo de un modo que le permita recordarlo. - Emplear estas técnicas. - Reflexionar acerca del material, comparar ideas, establecer relaciones entre ellas.
FASE 2: Crear conexiones	
- Explica la utilización de técnicas memorísticas para establecer conexiones con lo que se debe aprender: palabras por asociación, palabras sustitutas, palabras clave.	- El alumnado asocia el nuevo material con vocablos, imágenes o ideas conocidas y relaciona las imágenes o los vocablos entre si.
FASE 3: Desarrollar las imágenes sensoriales	
- Guiar en la revisión de las imágenes usando las técnicas de la asociación ridícula y la exageración.	- El alumnado vincula las imágenes a los sentidos, elaborando dramatizaciones humorísticas mediante esta técnica.
FASE 4: Ejercitar la memoria	
- Incitar al alumnado a rememorar el material hasta que lo memorice cabalmente.	- El alumnado se ejercita rememorando el material.

Competencias del docente

- ✓ Conocimiento de los hechos e ideas.
- ✓ Herramientas para aprender la información y los conceptos.
- ✓ Sentido de potencia intelectual.

Condiciones de aplicación

- ✓ Modelo aplicable en todas las edades y a todas las áreas en donde el contenido deba ser memorizado.
- ✓ Puede utilizarse con grupos o con individuos.
- ✓ Aunque tiene muchos usos en las sesiones mnemónicas conducidas por el docente, su aplicación es más amplia cuando los estudiantes ya dominan el modelo y son capaces de emplearlo cuando necesitan memorizar algo sin ayuda del docente. Para ello se les enseña los siguientes pasos:
 1. Organizar la información que se debe aprender: Puede hacerse por categorías (por su comienzo, terminaciones, ...)
 2. Ordenar la información que debe aprenderse: Orden con sentido (cronológico, alfabético, ...)
 3. Relacionar la información con materiales conocidos: Tanto los sonidos como los significados se tienen en cuenta.
 4. Vincular la información con representaciones visuales: "I" con imagen de luna.
 5. Vincular la información con otra información conexa: Personajes famosos, ...
 6. También son útiles mecanismos que dan vida a la información: Asociaciones absurdas.
 7. La revisión es útil y su resultado es un conocimiento que redundará en beneficio del alumnado.

Sistema social

Cooperativo; el alumnado y docente trabajan en equipo. El docente inicia y conduce las sesiones mnemónicas hasta que el alumnado ha dominado el modelo y es capaz de emplearlo independientemente.

Recursos didácticos

Las representaciones gráficas y cualquier medio audiovisual son útiles para incrementar la riqueza sensorial de las asociaciones.

Efectos formativos

- Aumenta la capacidad de obtener información y recuperarla cuando se precise.
- El dominio del sistema mnemónico puede inducir al alumnado a tomar conciencia por primera vez de que son capaces de controlar y modificar sus actividades mentales, y que no constituyen un proceso innato o misterioso.
- La conciencia de cómo aprender y mejorar el aprendizaje produce confianza en sí mismo y autonomía.
- Mejora la capacidad de crear imágenes, potenciando la creatividad y estimulando el pensamiento humorístico y creativo.
- El modelo fortalece la capacidad para recordar materiales específicos, dando lugar a un alumnado más eficiente en lo que atañe a la memoria.
- Capacita para elaborar sistemas para crear sus propias asociaciones.
- El alumnado recuerda más cosas durante más tiempo cuando se utiliza el método de palabras por asociación.

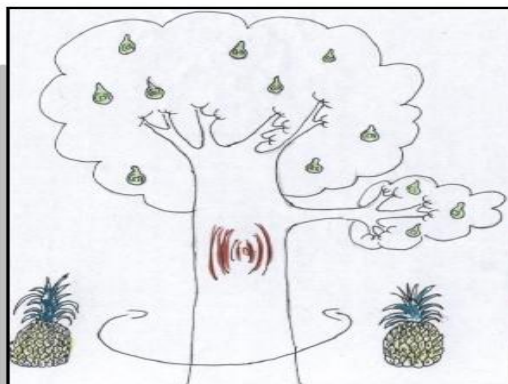
MODELO MEMORÍSTICO

ESCENARIO:

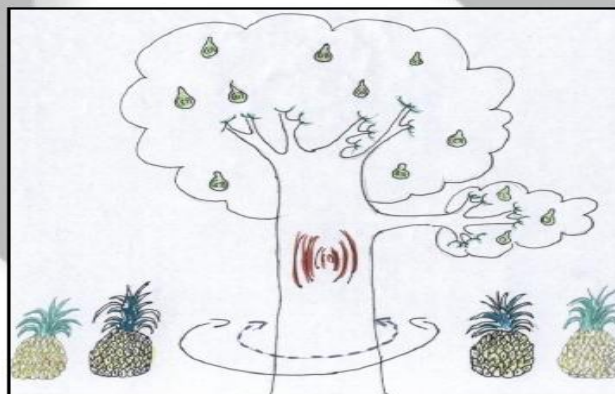
La profesora de matemáticas quiere trabajar con su grupo de 3° de ESO las fórmulas sobre áreas y volúmenes de figuras geométricas. Para que puedan retener dichas fórmulas de cara al examen, les propone una historia para cada una de ellas, que además dibujarán en una lámina.

Para que recuerden la fórmula del área lateral del cilindro les pregunta ¿a qué se parece un cilindro? A Irene se le ocurre que al tronco de un árbol, y, como a todos les parece bien, deciden inventarse la siguiente situación:

- Área lateral: dos piñas rodeaban una higuera ($2\pi r \cdot h$)



- Área total: vinieron dos piñas más y lo rodearon y rodearon (área lateral + $2\pi r^2$)



Para el cono María propone que, como hace mucho calor, usen la figura de un cucurucho helado, y la situación que inventan es:

- Área lateral: pidió uno rosa grande ($\pi \cdot r \cdot g$)



- Área total: y mi hermana pidió uno rosa con dos bolas (área lateral + πr^2)



Un mes después de ese examen escrito la profesora les hace otro de repaso de todo el tema. El alumnado utiliza los dibujos para repasar las fórmulas anteriores.



Supuestos

Presupuestos del modelo según Ausubel:

Su propuesta se aplica a situaciones en que el docente desempeña el papel de organizador de los contenidos y presenta la información a través de clases expositivas, lecturas y de la asignación de tareas en las cuales los estudiantes integra lo aprendido. Su teorías del aprendizaje verbal significativo se ocupa de tres cuestiones: 1) cómo organizar el conocimiento (el contenido del currículo), 2) cómo funciona la mente al procesar nueva información (aprendizaje) y 3) cómo pueden aplicar los docentes estas ideas sobre el currículo y el aprendizaje cuando presentan nuevos materiales al alumnado (enseñanza). El papel principal del alumnado consiste en dominar las ideas y la información.

Los organizadores previos ("andamiaje intelectual" para estructurar las ideas y los hechos que surgen durante la lección) generalmente se basan en los principales conceptos, proposiciones, generalizaciones, principios y leyes de una disciplina. Serán más eficaces aquellos que utilizan conceptos, términos y proposiciones ya conocidos por los estudiantes, así como ilustraciones y analogías adecuadas. Existen dos tipos de organizadores: los *expositivos*, que proporcionan un concepto básico en el nivel superior de abstracción y quizás algunos conceptos menores, representan el andamiaje intelectual en donde los estudiantes "colgarán" la nueva información; y los *comparativos* que emplean materiales relativamente conocidos. Existe un paralelismo entre la forma en que se organizan los contenidos de una disciplina y la forma en que las personas organizan el conocimiento en su mente (ésta es concebida como un sistema de procesamiento y almacenamiento de información). Las nuevas ideas pueden aprenderse y retenerse siempre que se relacionen con los conceptos ya existentes.

Principios de intervención

Obedecerán a: clarificar el significado del nuevo material de aprendizaje, diferenciándolo con el conocimiento preexistente (negociación del significado) y relacionar de una forma clara y consciente el organizador y los materiales de aprendizaje: aprendizaje significativo.

Los estudiantes deben ser constructores activos del conocimiento, pero el método les enseña el metanivel de la disciplina y las metacogniciones que le permiten responder productivamente a la instrucción recibida.

Antes de introducir nuevos materiales es preciso incrementar la estabilidad y claridad de las estructuras de nuestro alumnado; así se facilita la adquisición y retención de la nueva información.

La enseñanza expositiva, si se lleva a cabo bien, promueve el procesamiento activo de la información.

Ausubel se vale de dos principios para organizar el contenido de las asignaturas y que los conceptos sean una parte estable de la estructura cognitiva del alumnado:

1. *Diferenciación progresiva*: primero se presentan las ideas más generales, después se sigue con un incremento gradual en los detalles.
 2. *Reconciliación integradora*: las nuevas ideas deben relacionarse conscientemente con el contenido que ya se aprendió.
- Esto significa que la secuencia curricular se organiza de manera que cada aprendizaje sucesivo esté cuidadosamente relacionado con las exposiciones previas.
- La secuencia didáctica se construye de arriba hacia abajo, presentando primero los conceptos, principios y proposiciones más globales.

Secuencia de tareas



PROFESORADO	ALUMNADO
Fase 1: Presentación del organizador previo o del material.	
- Clarifica los objetivos de la lección. - Presenta el organizador previo : - o Identificar las características que la/lo define. - o Dar ejemplos. - o Ilustrarlo en múltiples contextos - o Repetir varias veces. - Impulsar la percepción del alumnado de los conocimientos y las experiencias.	- Observan la presentación del organizador y sus objetivos, lo relacionan con otras experiencias situaciones y el material.
Fase 2: Presentación de la tarea de aprendizaje	
- Presentación de los contenidos bajo la forma de lecciones, discusiones, filmes, experimentos o lecturas. - Mantener la atención . - Explicar la organización y el orden lógico del material de aprendizaje.	- Mantener la atención. - Comprender la organización en función de los objetivos planteados y su relación con el organizador previo
Fase 3: Consolidar la organización cognitiva del alumnado	
- Promover la reconciliación integradora (<i>recordar ideas, pedir resúmenes, repetir definiciones, identificar,...</i>) - Promover el aprendizaje basado en la recepción activa (<i>describir relaciones, pedir ejemplos adicionales, verbalizar lo esencial usando el marco de referencia y la terminología propia, examinar el material con otro punto de vista,...</i>) - Deducir el enfoque crítico del área de conocimiento (<i>que reconozcan presupuestos, que juzguen y sometan a prueba estos presupuestos y concilien las contradicciones</i>) - Clarificar (recordar los objetivos de esta fase y las técnicas específicas)	- Responder y actuar en las distintas tareas para la conciliación de los conocimientos presentados.

Competencias del docente

- ✓ Asimilación significativa de la información y de las ideas.
- ✓ Desarrollo de las estructuras conceptuales.

Condiciones de aplicación

Es especialmente útil para estructurar amplias secuencias curriculares o cursos y para enseñar sistemáticamente las ideas fundamentales en un campo de estudio. La eficacia del organizador previo depende de la relación integral y apropiada entre el organizador conceptual y el contenido. Los efectos son notables con el alumnado mayor. Las ilustraciones incrementan la eficacia.

El modelo puede adaptarse para enseñar las habilidades propias del aprendizaje basado en la recepción eficaz. Se explica al alumnado el pensamiento crítico y la reorganización cognitiva y estos reciben una enseñanza directa en lo concerniente al pensamiento sistemático y a la noción de jerarquías del conocimiento.

Hay modelos que también son útiles para evaluar o aplicar el material expuesto por el organizador previo.

Si el nuevo material se contrapone demasiado a la estructura cognitiva o tiene poca relación, es posible que la información no se incorpore ni se retenga. Para evitarlo el docente ordena el material de aprendizaje por secuencias y lo expone de manera que permite proveer de anclas conceptuales.

Si presentamos un material a los estudiantes, algo aprenderán de él. Si lo presentamos acompañado de una estructura que lo organiza, aprenderán un poco más. Si nos valemos de un proceso que les ayude a desarrollar ciertos métodos de pensamiento, aprenderán algunos de esos métodos.

Si los docentes utilizan organizadores previos en sus presentaciones y en los ejercicios escritos, obtendrán efectos constantes (aunque a veces modestos) en el aprendizaje de información y de conceptos.

Sistema social

El docente controla la estructura intelectual. Se requiere de la colaboración activa entre el docente y el estudiante, el logro de la adquisición de los contenidos dependerá del deseo del alumnado de integrarlo con sus conocimientos previos y de sus facultades críticas así como de la organización del material por el docente.

Recursos didácticos

Un material bien organizado y con abundantes datos (muchos libros no presentan el material organizado conceptualmente).

Efectos formativos

- Interés por la indagación
- Contribuye al desarrollo de la capacidad de pensar (Lawton): aprenden a aprender
- Capacidad para aprender a partir de las lecturas, de las clases expositivas y otros medios que precisan receptividad.
- Incremento en la comprensión de la información fáctica (basada en los hechos) relacionada con las ideas fundamentales y explicada por ellas.

MODELO DE ORGANIZADORES PREVIOS (PRESENTACIONES EXPOSITIVAS)

ESCENARIO

El profesor de Sociales de 3º de ESO va a explicar el tema de la Unión Europea a la clase. Ha seleccionado algunos conceptos fundamentales que van a permitir al grupo relacionar los diferentes apartados que aparecen en el libro con dichos conceptos. Para ello les propone, en primer lugar, que realicen un esquema con los conceptos (Población de Europa, Retos de la economía, Historia de la Unión Europea, Instituciones de la UE) y los epígrafes a que se refiere cada uno de ellos. En segundo lugar, a partir de dicho esquema, les pide que, utilizando el software Freemind, (programa que sirve para construir mapas conceptuales) realicen los mapas conceptuales correspondientes.

