

rencia entre el tipo de evaluación y contenidos aprendidos puede arribar a un aprendizaje significativo.

La retroalimentación de cada paper entregado es igual de importante que reflexionar sobre las actividades y la práctica docente. Poder apreciar objetivamente la evolución de la escritura del estudiante en función de la teoría estudiada y las actividades aplicadas.

La evaluación del proceso ensayístico, entonces, corresponde en una primera instancia a una serie de pequeñas evaluaciones diagnósticas y estrategias para poder desarrollar las competencias que corresponden a cada asignatura en particular. Una evaluación de las partes para poder apreciar el todo. Abordar así, el producto final; sin ignorar el desarrollo, tanto de contenido y marco teórico como el del estudiante.

### Referencias bibliográficas

- Camilloni, A (2013) *La validez de la enseñanza y la evaluación ¿Todo a todos?* En Anijovich, R. (Comp.) La evaluación significativa. (p. 23- 42) Buenos Aires: Paidós
- Camilloni, A., Celman, S., Litwin, E. y Palou de Maté, M. (1998) *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Una introducción a la alfabetización académica. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

**Abstract:** The essay does not pretend to be a response to the problematic of how this discursive genre is evaluated, but a reflection based on the concept of process evaluation. The level of academic writing varies in students and it is reflected in the final, when analyzing the results the concern about the relationship of what is taught and learned and what is above arises. In this way, it is proposed what strategies could be involved in order for the process to be enriching for students' learning in writing and analyzing film texts.

**Key words:** Evaluation - essays - Audiovisual discourse - competences - reading - writing - meaningful learning

**Resumo:** O ensaio não pretende ser uma resposta à problemática de como se avalia este gênero discursivo, sina uma reflexão a partir do conceito de avaliação de processos. O nível de escritura acadêmica varia nos estudantes e o mesmo vê-se refletido nos finais, ao analisar os resultados surge a preocupação sobre a relação do que se ensina e aprende e a que se acima. Propõe-se desta maneira que estratégias poderiam ser envolvido para que o processo seja enriquecedor para o aprendizagem do estudante quanto a escritura e análise de textos fílmicos.

**Palavras chave:** avaliação – ensayos – discurso audiovisual - concorrencias lectura – escritura - aprendizagem significativa

<sup>(\*)</sup> **Laura Mastantuono.** Licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad de Palermo). Profesora en la Universidad de Palermo.

## Propuesta para la implementación de plataformas de enseñanza en el Nivel Medio

Fecha de recepción: junio 2017  
Fecha de aceptación: agosto 2017  
Versión final: octubre 2017

Sara Müller <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** ¿Es de utilidad trabajar con plataformas virtuales en el Nivel Medio? ¿Qué debemos tener presente los docentes antes de implementarlas? Y, en caso de hacerlo, ¿cómo evaluamos su calidad? La incorporación de tecnologías en el campo educativo es exponencial (aunque también es cierto que muchas escuelas aún practican una metodología educativa anacrónica). Pensamos en las plataformas como herramientas para la gestión de los materiales de aprendizaje, como un sistema de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes, como una manera colectiva de construir conocimiento. Tal vez sea hora de un cambio significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Palabras clave:** plataformas - alfabetización digital – planificaciones - objetivos pedagógicos - evaluación de calidad – aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 87]

### Introducción

Pensemos que somos parte de un equipo de conducción de una escuela de Nivel Medio. Necesitamos mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (el rendimiento académico), y para que esto suceda decidimos que sería de utilidad significativa implementar una plataforma de enseñanza virtual.

Pero, ¿son las plataformas virtuales o plataformas de enseñanza una manera genuina de complementar, y mejor

todavía, optimizar los procesos presenciales? Dejamos la pregunta pendiente por ahora.

Dicen Burbules y Callister (2006): “El cambio tecnológico es una constelación que abarca lo que se elige y lo que no se elige: lo que se prevé y lo que no puede preverse; lo que se desea y lo que no se desea” (p.15).

### La escuela y las tecnologías

Tal vez los cambios más relevantes a los que se enfrenta

la educación cuando entra en diálogo (o tensión) con las tecnologías se relacionan con los siguientes “movimientos”:

El conocimiento deja de ser lento, escaso y estable (en contraposición con la velocidad y el acervo multimedial).

La escuela deja de ser el canal único mediante el cual las nuevas generaciones entran en contacto con el conocimiento y la información.

La palabra del profesor y el texto escrito (libros de texto) dejan de ser los soportes exclusivos de la comunicación educacional.

La escuela ya no puede actuar más como si las competencias que forma, los aprendizajes a que da lugar y el tipo de inteligencia que supone en los alumnos pudieran limitarse a las expectativas originadas durante la Revolución Industrial (Brunner, 2003, citado por Gvirtz, 2007).

En síntesis, los postulados acerca de este tema, desde hace por lo menos quince años atrás, plantean que las tecnologías tradicionales del proceso educativo están dejando de ser las únicas disponibles para enseñar y aprender.

Con todo esto, parecería fundamental asegurar la presencia de las TIC en las escuelas, y por medio de ellas ampliar la autonomía en la gestión del conocimiento y la co-construcción de aprendizajes, sencillamente la práctica definatoria del “aprender a aprender”.

#### **Impacto de las tecnologías: ¿cómo, quién y con qué fin?**

Diciendo de antemano que entendemos que las TIC deberían posicionarse como un instrumento al servicio de todas las asignaturas con un planteo transversal, desarrollamos ahora las principales premisas a tener presente antes de llevar a la escuela el proyecto de plataformas de enseñanza virtual.

*Cómo:* creemos que el aspecto más importante y de mayor impacto con el que las tecnologías irrumpen en el sistema educativo es el desarrollo de la multimodalidad / multimedialidad. Esto quiere decir que hemos entrado en un período caracterizado por nuevas formas de representación del conocimiento que afectan la manera misma en que se crean y organizan los contenidos como también las muchas formas en que se distribuyen los conocimientos (Ferrés, 2000; Radá, 2003; Quiroz, 2003). Además, es incuestionable que los materiales didácticos que operan con el lenguaje de la multimedia se acercan más a la experiencia de la cotidianidad de los alumnos, lo que conlleva un aumento de la capacidad de retención de la información y una mejora en los resultados pedagógicos.

¿Cuáles son las propiedades específicas de las tecnologías digitales?

1) La digitalidad. Esta presentación dinámica de la realidad permite que el alumno acceda a un aspecto que habitualmente se hace difícil de aprender en la dimensión estática de los libros.

2) La interactividad. Le otorga al alumno un papel más protagónico que contribuye en mejorar su autoestima y motivación.

3) La hipertextualidad. Al hablar de hipertextos se destaca el rasgo de la ruptura con la linealidad. Se trata de buscar caminos alternativos, no solo rutinas siempre rectas hacia adelante.

4) La multimedialidad. Multimedia se refiere a la capacidad de las TIC para integrar distintos formatos.

5) La conectividad o funcionamiento en red. El trabajo colaborativo se potencia a través de estas redes. Las redes de interacción no significan un mero almacenamiento de información, sino la posibilidad de actuar modificando imágenes, textos, sonidos.

*Quién:* en su labor de mediador entre los contenidos expresados en la currícula y los alumnos, el primer deber que se le impone hoy a un educador es hacer un análisis lúcido de los rasgos que definen esta cultura popular emergente y de las modificaciones que comporta.

Creemos que para afrontar este desafío se necesita una preparación/capacitación mucho más amplia y profunda del personal docente, ya que ahora se enfrentan a continuas transformaciones tanto de los contenidos como de los métodos. Es evidente que los resultados que se obtengan tanto de las reformas curriculares como de la renovación pedagógica dependerán mucho del educador.

Un breve comentario, retomando a Burbules y Callister (2006), sobre aquellas incertidumbres que pueden aquejarnos a los docentes al momento de la implementación de tecnologías y donde (observando la situación hipotética que planteamos al principio del escrito) el equipo de conducción debe asumir un liderazgo claro de asesoramiento pedagógico y una planificación sensata: habitar un entorno tan complejo significa soportar una gran incertidumbre, la sensación ocasional de estar perdido, la necesidad de hacer conexiones a medida que se avanza. Éstas no son cuestiones derivadas solo del aprendizaje y la experiencia, sino también de la confianza y actitud; el mismo entorno puede resultar fascinante y alentador para algunos, y para otros caótico y angustiante: los defensores de las nuevas tecnologías no han pensado lo suficiente en ello (Burbules y Callister, 2006: p.52).

*Con qué fin:* si la escuela se llena de computadoras sin una visión estratégica de su inclusión, la vieja tecnología de transmisión de saberes no podrá incorporar los avances tecnológicos.

En definitiva:

[...] las nuevas tecnologías en sí mismas no garantizan calidad, pero si están bien utilizadas cumplen un rol fundamental para lograr una formación de calidad de las generaciones futuras. La tecnología [...] no es la causa del cambio, sino un instrumento que puede ser usado como agente de cambio. (Gvirtz, 2007: p.124)

Será entonces la tarea de los educadores la construcción del contexto. Qué contenidos queremos transmitir y para eso determinar el entorno de aprendizaje. Debemos plantear de antemano el objetivo de la clase / objetivo pedagógico y decidir si para llevar a cabo estos objetivos son de utilidad las posibilidades que ofrece la plataforma.

### Plataformas y mejora

Volvemos a la pregunta pendiente sobre la necesidad de implementar plataformas y su posibilidad para mejorar / complementar, y en el mejor de los escenarios optimizar los procesos presenciales.

Dicen Burbules y Callister:

Las nuevas tecnologías ocupan un lugar fundamental como estrategia de mejoramiento escolar, siempre y cuando su implementación responda a criterios pedagógicos y didácticos claros, atraviese las situaciones de enseñanza aprendizaje reales, y no se convierta en una innovación en sí misma, desarticulada del resto de las actividades escolares en un como si, tendiente a modernizar la escuela. (Burbules y Callister, 2001, citado por Gvirtz, 2007)

En este sentido, comprendemos que las plataformas cumplen tres funciones fundamentales dentro de las instituciones escolares:

**1. Se convierten en herramientas para ser utilizadas en todas las áreas curriculares**, un instrumento didáctico más (no el único). El propósito será aprovechar sus potencialidades y combinarlas con las otras herramientas disponibles en pos de favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

**2. Forman usuarios críticos e inteligentes**, capaces de discernir lo relevante de lo superfluo. La intención es explícita: que los chicos puedan transferir esa formación adquirida en la escuela a la vida cotidiana y a su futuro.

**3. Forman a los sujetos en competencias cognitivas**, si se les enseña a convertirse en usuarios activos, y no en meros consumidores o ejecutores de lo que fue diseñado por otro. Para producir competencias cognitivas en nuestros alumnos, así como conocimientos válidos para enfrentar nuevas situaciones y resolver problemas, ellos deben poder cuestionar lo que se les dice, examinar la nueva información en relación con otras para construir así nuevas estructuras de conocimiento (Gvirtz, 2007). Entendemos que la implementación de una plataforma virtual de enseñanza apunta a reforzar aquellos objetivos pedagógicos planteados en los programas y planificaciones de cada docente y complementa las estrategias didácticas con todo el potencial de las TIC. “Pensamos en plataformas sobre todo por la interacción y la comunicación entre el profesor, el alumno y los contenidos de aprendizaje” (Buzón García, 2005: p.79).

Desde el punto de vista didáctico, dice Buzón García (Ibíd.), la plataforma nos permite aprender de diferentes formas:

- Individualmente: el alumno puede trabajar los contenidos formativos del curso, las propuestas de actividades y ejercicios, acceder a los materiales educativos en formato digital (textos, audio, video, etc.) y realizar evaluaciones.

- De forma colectiva: Se pueden proponer y contrastar ideas a través de debates, chats y foros, diseñar proyectos educativos en forma conjunta.

Además, su atractivo también se sustenta en una serie de ventajas:

1. Interactividad: otorga la posibilidad de comunicarse y de participar, promoviendo/animando la res-

puesta del usuario (en este caso los chicos). La relación alumno-docente y alumno-alumno se torna más cercana y efectiva.

2. Flexibilidad: posibilita elegir el horario para cumplir con las actividades, trabajos prácticos, evaluaciones, intervenciones en los foros. Se adapta a las necesidades pedagógicas de cada curso.

3. Sencillez: su interfaz es intuitiva y amigable (varias son parecidas a Facebook), lo cual hace más fácil la adaptación. Posibilita el seguimiento completo de las actividades de los alumnos por parte de los docentes, lo que hace más eficaz su trabajo.

4. Versatilidad: congrega a distintos usuarios en un mismo espacio virtual, capacita y permite la comunicación en tiempo real y asincrónica.

5. Seguimiento: personaliza el proceso de enseñanza-aprendizaje y registra las acciones de los usuarios, lo que facilita la autoevaluación por parte de los alumnos y el seguimiento de su actividad por parte del profesor (Ibíd.). Diseñar un modelo de formación online en el que prime la importancia de la adquisición y desarrollo de una serie de competencias obliga a reestructurar las metodologías didácticas utilizadas hasta el momento para proponer un modo adecuado de lograr los objetivos de aprendizaje, teniendo siempre presente el para qué y pensando en la mejora escolar. Entendemos que el alumno pasa a formar parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje, un aprendizaje autónomo y significativo: el alumno como actor y el docente como mediador.

### Competencias y plataformas

Creemos necesario traer aquí el concepto de competencia ya que incluye distintos niveles de “saber” (datos, conceptos, conocimientos), “saber hacer” (habilidades, destrezas, métodos de actuación), “saber ser” (actitudes y valores que guían el comportamiento) y “saber estar” (capacidades relacionadas con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo). En otras palabras, la competencia es la capacidad de un buen desempeño en contextos complejos. Se basa en la integración y activación de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores.

Entonces, como competencias que se adquieren gracias al uso de la plataforma identificamos:

- Instrumentales: “Capacidades de acción profesional adquiridas en relación con la comprensión del contexto de actividad y la construcción, el manejo y el uso crítico del conocimiento útil, ajustando a las particularidades de los diferentes campos y ámbitos de la aplicación en la práctica profesional” (Barragán y Buzón, 2005: p.190). En definitiva, aquellas que tienen una función mediadora para enfrentarse a tareas y desarrollar aprendizajes.

- Interpersonales: “Capacidades para relacionarse con otros sujetos y llevar a cabo proyectos comunes, a través de la cooperación, integración, respeto y tolerancia de las diferencias y puntos de vista entre diferentes modelos teóricos y prácticas profesionales” (Ibíd.: p.190). El desarrollo de estas capacidades facilitará la formación de equipos de trabajos multidisciplinares e interdisciplinares para la construcción y aplicación de conocimientos y desarrollo de proyectos.

- Sistémicas: “Las relacionadas con el análisis objetivo y externo del entorno para diseñar metas y gestionar los recursos disponibles para su logro” (Ibíd.).

### El “problema” de la calidad

Como en cualquier proceso educativo de mejora, existe la necesidad ineludible de evaluar la calidad.

La formación en ambientes virtuales es de calidad cuando potencia en el estudiante el desarrollo de sus máximas capacidades para interactuar e interrelacionarse con docentes y compañeros, y aprender en un ambiente educativo mediado por las tecnologías de la información y de la comunicación. (Ruiz de Miguel, 2002, citado por Ardila Rodríguez, 2011)

Como en cualquier otra evaluación, recurrimos una vez más a los datos cuantitativos y cualitativos. Las variables que indican el funcionamiento y se transforman en los indicadores de calidad de los procesos de formación en ambientes virtuales están constituidas fundamentalmente por: condiciones particulares del curso; manejo del entorno virtual; dinamización de la gestión y comunicación; estrategias metodológicas; organización de las actividades; estrategias docentes; estilos de aprendizaje; utilización de recursos; eficacia en la planificación de las actividades y factores motivacionales.

Agregamos, ya que no es menor, triangular, poner en relación con otros números que pasan por fuera de la plataforma y dan cuenta del rendimiento interno y académico de la escuela: tasas de abandono y repitencia, tasa de graduación.

### El encuentro con otras organizaciones como primer peldaño de la mejora escolar

Explorar caminos “de la mano” de otras instituciones educativas es una idea posible y palpable. Estos proyectos, muchas veces, pueden traspasar el ámbito de desarrollo inicial, reproducir sus enseñanzas en otros espacios e incluso brindar propuestas aplicables en el ámbito de las políticas públicas. Se trata de “una transferencia de conocimientos entre miembros de comunidades educativas que permita adaptar soluciones” (Desde, 2006, citado por Neirotti, 2008)

Como relata Velázquez (2016) en su ponencia desarrollada en el marco del Congreso Interfaces 2015, del cual la Universidad de Palermo fue anfitriona, desde el inicio del ciclo lectivo 2013 y desde Extensión y Relaciones Institucionales del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico de la Universidad Tecnológica Nacional, se desarrolla el Programa de Voluntariado Universitario DIPEV (Diseño e Implementación de Plataformas Educativas Virtuales Escolares). Esta propuesta busca ofrecer a Escuelas Públicas y Privadas de Educación Media, el desarrollo e implementación de sus propias plataformas virtuales de aprendizaje, atendiendo especialmente a la formación y el acompañamiento del plantel docente durante todo el proceso, y al seguimiento de las actividades desarrolladas.

Entre las acciones que se desarrollan en el marco del proyecto, se destacan: la instalación y customización de una plataforma educativa virtual institucional, la capa-

citación semipresencial de todos los docentes involucrados en el proyecto en el manejo técnico/pedagógico de las aulas virtuales y en el uso de diferentes recursos tecnológicos y el acompañamiento a los participantes del programa, a través de mesas de ayuda técnica y tutorías virtuales, durante todo el desarrollo de la propuesta (Velázquez, 2016: p.207).

En este proyecto de voluntariado lanzado por la UTN participan docentes y estudiantes de diferentes carreras. Los estudiantes voluntarios reciben capacitación o perfeccionamiento en los procesos de customización y mantenimiento de plataformas educativas virtuales desarrolladas en el LMS de código abierto *Moodle*, en el uso pedagógico de las aulas virtuales y en Tutoría Virtual, para luego ser parte de la implementación del proyecto en sus diferentes etapas.

En toda Latinoamérica tenemos una enorme tradición de colaboración entre organizaciones educativas donde las condiciones en término de inserción tienen que ver con establecer “reglas de juego” estables y anclaje pedagógico en pos de la equidad educativa (Tedesco, 1997, citado por Neirotti, 2008).

### A modo de conclusión

Pensar la plataforma como herramienta de distribución de contenidos es poner a disposición de los chicos enlaces a páginas *Web*, textos, imágenes, posibilidades de discusión guiada y de comunicación en pos de la construcción de proyectos colaborativos, además de la riqueza incommensurable que advertimos en los procesos de autoevaluación.

Para los docentes es una privilegiada herramienta para trabajar/developar contenidos y agilizar su evaluación, facilita un seguimiento personalizado de las actividades de cada chico y permite a su vez, la posibilidad de autoevaluación en cuanto a estrategias, metodologías y tareas.

Por supuesto que cada institución deberá calcular ventajas e inconvenientes de implementación, pero si el mayor impedimento es en relación a los recursos económicos, muchos softwares libres que se ofrecen gratuitamente pueden ser una solución.

Entonces desde este *paper* la sugerencia enérgica a los Equipos de Conducción para implementar plataformas virtuales y acercar las escuelas al siglo XXI, entendiendo y reafirmando que “Internet hace que el ideal de “educación permanente” sea una realidad posible” (Burbules y Callister, 2006: p.69).

### Referencias bibliográficas

- Ardila-Rodríguez, M. (2011). *Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales*. Educación y educadores, 14(1), 189-206.
- Barragán, R. y Buzón, O. (2005). *Glosario de términos*. En Colás, P. y De Pablos, J. (coord.) La universidad en la Unión Europea. El espacio Europeo de Educación superior y su impacto en la docencia. Málaga: Aljibe.
- Burbules, N. y Callister, T. (2006). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Ediciones Granica.
- Buzón García, O. (2005). *La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: experiencia de*

- formación on-line basada en competencias*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 4 (1), 77-98. Disponible en: [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1496/1695-288X\\_4\\_1\\_77.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1496/1695-288X_4_1_77.pdf?sequence=1) [Fecha de consulta: 1/07/2016]
- Ferrés, Joan (2000). *Educación en la cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Gvirtz, S. et al. (2007). *La educación ayer, hoy y mañana. El ABC de la pedagogía*. Buenos Aires: Aique grupo editor.
- Neirotti, N. (2008). *De la experiencia escolar a las políticas públicas*. Buenos Aires, IPE-UNESCO Sede Regional Buenos Aires.
- Quiroz, M. T. (2003). *Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI* (Vol. 25). Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Radá, Juan (2003). *Oportunidades y riesgos de las nuevas tecnologías para la educación*. En Quiroz, M.T (Ed.) *Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Sánchez, J. (2009). *Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 34, 217 - 233.
- Velázquez, C (2016). *Uniendo voluntades. Programa B-Learning en la Escuela Media en Reflexión académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación Universidad de Palermo.

**Abstract:** Is it useful to work with virtual platforms at the Middle Level? What should teachers have in mind before implementing them? And, if so, how do we evaluate its quality? The incorporation

of technologies in the educational field is exponential (although it is also true that many schools still practice an anachronistic educational methodology). We think of platforms as tools for managing learning materials, as a system for monitoring and evaluating student progress, as a collective way of building knowledge. Perhaps it is time for a significant change in the teaching and learning processes.

**Key words:** platforms - digital literacy - planning - pedagogical objectives - quality assessment - learning

**Resumo:** ¿É de utilidade trabalhar com plataformas virtuais no Nível Médio? O que devemos ter em mente antes de implantar os professores? E, em caso de fazê-lo, como avaliamos sua qualidade? A incorporação de tecnologias no campo educativo é exponencial (ainda que também é verdadeiro que muitas escolas ainda praticam uma metodologia educativa anacrônica). Pensamos nas plataformas como ferramentas para o gerenciamento dos materiais de aprendizagem, como um sistema de rastreamento e avaliação do progresso dos estudantes, como uma maneira coletiva de construir conhecimento. Talvez seja hora de uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem.

**Palavras chave:** plataformas - alfabetização digital - planejamentos - objetivos pedagógicos - avaliação de qualidade - aprendizagem

(\*) **Sara Müller.** Profesora en Docencia Superior (Universidad Tecnológica Nacional) Magíster y Especialista en Educación, lenguajes y medios (Universidad Nacional de San Martín) Licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad Nacional de San Martín) Productora y Directora de radio y televisión (ISER).

## Ser docente hoy

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Alicia Muñoz (\*) y Marcio Chinetti (\*\*)

**Resumen:** Ser docente de danza, ya sea de danza clásica, folclore, tango o jazz, implica el conocimiento y la adhesión a las nuevas corrientes pedagógicas para pasar de un modelo conductista, vigente hoy en día no solo en estudios privados, sino en las escuelas oficiales, a un aprendizaje significativo. Los alumnos deben dejar de imitar al docente, porque solo obtendrán cuerpos amaestrados, para lograr a través de la práctica un desarrollo de la conciencia corporal, generando cuerpos inteligentes y movimientos expresivos.

**Palabras clave:** cuerpo - expresión - danza - enseñanza - aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

A partir de la evolución e integración de la psicología cognitiva y las neurociencias se ha concebido y desarrollado una serie de teorías que modificaron radicalmente el concepto de enseñanza-aprendizaje establecido por el conductismo hasta mediados del siglo XX. Hablamos de las teorías cognitivas, que emplazan al alumno como protagonista central del aprendizaje en oposición a la teoría conductista, que determinaba para el alumno un lugar pasivo como receptor del conoci-

miento que le impartía el maestro, y donde el aprendizaje apuntaba a una modificación de la conducta, establecía a priori de cualquier consideración, que conocimientos se debían ofrecer, se evaluaba solo el logro, y se identificaba y categorizaba el resultado mediante premios y castigos. Esto esquematizaba y determinaba categorías de alumnos buenos o malos, porque se calificaba no solo el trabajo del alumno, sino al propio alumno.