

Estrategia Metodológica

Los fundamentos pedagógicos y didácticos de la localización de los Objetos Digitales para el Aprendizaje, se encuentran en la “Teoría de las Situaciones Didácticas” desarrollada por Guy Brousseau en su obra *Iniciación al estudio de las Situaciones Didácticas*. Este autor, define como Situación Didáctica al conjunto de relaciones establecidas, explícita o implícitamente, entre un alumno o un grupo de alumnos, un medio –en nuestro caso, herramientas y Objetos Digitales- y un sistema educativo, cuyo propósito es que los estudiantes se apropien de un saber constituido o en vías de constitución. El enfoque brousseauiano, es un intento de convertir la sala de clases en un micro laboratorio a través de la explicitación de las variables didácticas que entran en juego.

Una clase estructurada desde este enfoque considera tres momentos principales:

- Un momento de Inicio de la clase, destinado a activar los conocimientos previos de los estudiantes y proponer problemas y situaciones que promuevan su motivación para trabajar y lograr el o los aprendizajes esperados en la clase.
- Un momento de desarrollo de la clase, en el cual, a partir de los conocimientos actuales de los estudiantes, se proponen actividades que faciliten la construcción o apropiación de los conocimientos nuevos.
- Un momento de cierre de la clase que involucra dos instancias: una de evaluación y otra de institucionalización de los aprendizajes. Esto último significa la formalización de los contenidos y su aproximación a la versión disciplinar de los mismos

Los tres momentos descritos son estructurantes de la clase y esta estructura se ha considerado para la construcción de los Objetos Digitales Localizados. No obstante las tres secciones en que se estructuran los objetos llevan el nombre de los momentos de una clase, no cumplen la misma función. Las secciones de los Objetos contienen recursos de apoyo a los momentos de las clases y apuntan al Aprendizaje Esperado enunciado en su inicio. Es así como en la sección Inicio del Objeto, se encuentran recursos de apoyo para el momento de inicio de la clase; en Desarrollo, se encuentran recursos que apoyan el desarrollo de la clase y en Cierre los recursos apoyan el cierre de la Clase. Como en todos los recursos de apoyo al aprendizaje, quien decide en qué momento de la clase y en qué forma se ocupan los objetos, es el profesor. Sin embargo, es importante resaltar que los Objetos son una variable didáctica que, incorporada por el maestro en su diseño de clases, constituye un excelente elemento mediatizador para fomentar la interacción entre el estudiantes y los contenidos matemáticos de la enseñanza.