Metodologías activas: analogías en la arquitectura de entornos de aprendizaje

Resumen

La analogía no es una copia literal (robo superficial), sino un traslado estructural y un puente creativo para capturar la esencia de cómo funciona un sistema. El presente artículo de reflexión analiza el diseño previo del contenedor pedagógico, fundamentado en la articulación de metodologías activas y el pensamiento analógico como elemento organizador en la planeación curricular. Esta configuración define la experiencia final del usuario, estableciendo un modelo pedagógico que busca evitar contenidos sueltos carentes de valor, generando un fondo que potencie la construcción de un entorno de aprendizaje estructurado de manera sistémica. El objetivo es demostrar ~~al final~~ que el desempeño óptimo del estudiante se condiciona por la correcta planeación de metodologías de aula innovadoras.

Palabras clave: Contenedor pedagógico, pensamiento analógico, planeación curricular, metodologías activas, entorno de aprendizaje, diseño sistémico.

Introducción

La elaboración de las mallas curriculares muestra una matriz saturada de temas, conceptos, competencias y casillas informativas distribuidas de forma lineal; específicamente en sentido vertical. Al enfocar su diseño en el progreso secuencial sin generar rutas alternativas en sentido horizontal que incluyan la interdisciplinaridad y el contexto (aula, casa, ciudad), los contenidos se perciben como elementos fragmentados desprovistos de significado, generando la desconexión entre los contenidos planteados en la matriz versus lo que realmente el estudiante demanda del sistema educativo; metodologías activas y contenidos que tengan una conexión directa con el mundo real.

Introducir el concepto de «pensamiento analógico» como herramienta para diseñar soluciones alternativas en la concepción de metodologías activas implica diferenciar claramente entre la copia literal o el «robo superficial». Conlleva a la arquitectura del aprendizaje desarrollada a partir de puentes creativos que permiten capturar la esencia operativa y el mecanismo de funcionamiento de un sistema organizado en otro campo para trasladarla a un nuevo medio; el contenedor pedagógico.

Este traslado formal hacia el contenedor pedagógico establece la jerarquía y las fases del entorno; ya no es un contenedor pasivo donde únicamente se depositan temas obligatorios para cumplir con lineamientos ministeriales, al contrario, es un molde activo que organiza el orden pedagógico, la jerarquía y las fases antes de que llegue cualquier contenido. En palabras que rescatan el enfoque de los autores Bela H. Banathy y Charles Reigeluth: «el sistema requiere primero la consolidación de un modelo macro (o fondo) que determine las reglas de juego estructurales, asegurando que la llegada de microcontenidos específicos no desestabilice la cohesión del entorno pedagógico».

Bajo esta perspectiva operativa, la dinámica del aula a través del control del tablero (contenedor pedagógico) plantea la siguiente relación directa: el diseño del contenedor es la causa, mientras que la experiencia final, la dosificación del tiempo y el comportamiento del

usuario son el efecto. Dicho así, demostrar al final que el desempeño óptimo del estudiante se condiciona por la correcta planeación de metodologías de aula innovadoras, es el resultado del establecimiento de reglas predefinidas en el diseño previo.

Desarrollo

La premisa es clara: los contenidos fragmentados y sin contexto que llenan las mallas curriculares tradicionales —con sus temas aislados y su organización puramente vertical— no significan nada para el estudiante. Carecen de valor real porque no habitan dentro de un contenedor pedagógico; una matriz bidimensional diseñada que le dé posición, jerarquía y función a cada elemento de la planeación. El siguiente análisis lo divido en dos puntos: primero, cómo el pensamiento analógico es el motor para romper esa desconexión curricular y, segundo, cómo ese contenedor se vuelve operativo para controlar las variables en el aula. Si anteponemos la estructura y las reglas de juego a la simple acumulación de casillas informativas, lo que terminamos diseñando es una verdadera arquitectura del entorno de aprendizaje.

Para entender esto, el «pensamiento analógico» de Edward de Bono es clave. Él valida las analogías como una herramienta de diseño lateral y rigurosa, no como una copia superficial. El ejemplo exacto de este traslado estructural es el álbum de Panini: su éxito y su capacidad de enganche no dependen de la estética o el valor de una lámina suelta (la figura), sino de que existe un tablero numérico, fijo, jerárquico y limitado que se diseñó con cuidado y al detalle antes de que salieran los cromos (el fondo). Como educadores, podemos adoptar ese mismo mecanismo y algunos otros para armar nuestro contenedor pedagógico (para efectos de la presente actividad y en el contexto del mundial de fútbol masculino lo tomé como referencia), transformando la planeación tradicional en un tablero de juego estructurado que abre secuencias didácticas y rutas horizontales de aprendizaje.

Esta infraestructura se lleva a la práctica en el aula a través del Framework MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estética). Primero, definimos las *Mecánicas*: las reglas fijas, los límites de tiempo, el espacio y las fronteras de nuestro contenedor, dándole la horizontalidad que la malla tradicional ignora o no tiene en cuenta en los procesos de aprendizaje. Estas reglas gobiernan directamente las *Dinámicas* del salón, dosificando la incertidumbre del estudiante al interactuar con el sistema —tal como la expectativa de abrir un sobre de cromos— para regular su motivación y el uso del tiempo frente a tareas reales. Al final, la *Estética* o el efecto salta a la vista: un contenedor riguroso nos permite anticipar el rendimiento y evaluar el proceso generando datos válidos, blindando nuestra intención pedagógica frente a la estandarización educativa.

Conclusiones

- La estructuración tradicional de las mallas curriculares, al limitarse a una dimensión lineal y vertical, fragmenta el conocimiento y lo despoja de contexto. El diseño de un contenedor pedagógico previo funciona como una matriz bidimensional indispensable que devuelve la horizontalidad y la interconexión al proceso formativo, demostrando que la infraestructura instruccional gobierna la pertinencia de la experiencia educativa.

- El pensamiento analógico, validado como un método riguroso de diseño lateral, permite a los docentes extraer y trasladar mecanismos operativos exitosos de sistemas externos para aplicarlos en el aula. La analogía del álbum de Panini ejemplifica que el valor pedagógico real no reside en la acumulación de contenidos sueltos, sino en la solidez de una cuadrícula predefinida que organiza y da sentido a la llegada de cada elemento didáctico.
- La aplicación de marcos de ingeniería de entornos como el Framework MDA demuestra que el rendimiento y el comportamiento del estudiante no son variables azarosas, sino el efecto directo de reglas y restricciones espacio-temporales preestablecidas por el educador. Diseñar la incertidumbre y controlar el tablero escolar permite anticipar los resultados del aprendizaje y generar datos válidos para la evaluación, blindando el aula frente a la homogeneización y la estandarización educativa.

Referencias

Banathy, B. H. (1992). *A systems view of education: A model for change*. Educational Technology Publications.

De Bono, E. (1970). *Lateral thinking: Creativity step by step*. Harper & Row.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI.

Reigeluth, C. M. (Ed.). (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2). Routledge.