

Las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se definen como formas, medios o procedimientos sistematizados y suficientemente probados, que ayudan a desarrollar y organizar una actividad según las finalidades y objetivos pretendidos, así también se convierte en el medio a través del cual el participante reconoce, internaliza, apropia y utiliza el conocimiento.

Las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje son un pilar fundamental y se sustentan en la interacción de dos actores principales: el estudiante y el profesor. Su intención es construir aprendizajes enunciados en los objetivos de la unidad de aprendizaje en términos de resultados de aprendizaje. Éstas se clasifican en estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje:

Las **estrategias de enseñanza** son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes en los alumnos.

Las estrategias de enseñanza son planeadas a lo largo del proceso de enseñanza y de aprendizaje y son seleccionadas a partir de los diferentes momentos (**apertura, desarrollo y cierre**).

Las **estrategias de enseñanza de apertura** son realizadas al inicio del proceso, su función es preparar y alertar al estudiante en relación con qué y cómo va a prender; esencialmente tratan de incidir en la motivación, activación o generación de conocimientos. También sirven para que el alumno se ubique en el ambiente conceptual apropiado y para que genere expectativas adecuadas. Algunas de las estrategias de apertura son el diseño de **eventos contextualizados diagnósticos y de motivación**.

La función de las **estrategias de enseñanza de desarrollo** es apoyar la construcción del conocimiento señalados en los contenidos curriculares. Cubren funciones para que el estudiante mejore la atención e igualmente detecte la información principal, logre una mejor codificación y conceptualización de los contenidos de aprendizaje, y organice, estructure e interrelacione las ideas importantes. Pueden incluirse **eventos contextualizados, actividades a través de foros de discusión, elaboración de mapas conceptuales, investigaciones, analogías entre otras** (Camarena, 2006).

Las **estrategias de enseñanza de cierre** permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del contenido curricular. El estudiante logra en su proceso de aprendizaje la integración de conocimientos, habilidades y actitudes y es capaz de transferir tal aprendizaje a diversos escenarios con esquemas mentales más enriquecidos, para ello requiere de actividades y eventos contextualizados donde ponga a prueba sus aprendizajes. Algunas de las estrategias de cierre son los **resúmenes finales, organizadores gráficos, mapas conceptuales, entre otros**.

Los aspectos que deben ser considerados para la selección adecuada de las estrategias de enseñanza son:

- ⌚ El nivel de aprendizaje que se pretende lograr en los alumnos, por ejemplo, si se busca que el alumno identifique, aplique, comprenda, etc.
- ⌚ Los diversos contextos de los estudiantes, con la finalidad de dar cabida a diferentes estilos de aprender de los alumnos.
- ⌚ Que fomenten el trabajo colaborativo.
- ⌚ Que promuevan la reflexión en los estudiantes e impliquen un reto para ellos.
- ⌚ Pertinencia de acuerdo a la naturaleza de los contenidos a aprender.
- ⌚ Congruencia con los diferentes momentos del proceso de enseñanza y de aprendizaje.
- ⌚ Considerar las características generales de los alumnos (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etc.).
- ⌚ Promover estrategias que permitan a los estudiantes aprender a aprender.

La capacidad de autorregulación en el aprendizaje es sustancial, por las características propias de trabajo independiente, sin embargo, las actividades de aprendizaje propuestas por el docente (Barberá, 2004), a través de los recursos didácticos tecnológicos deben ir encaminados a fortalecer el aprendizaje autónomo con actividades que le permitan reflexionar sobre sus aprendizajes, las formas como lo logró (autoevaluación), recuperar sus errores para aprender de ellos (Puntos de control de error), es decir, propiciar procesos metacognitivos, entendidos como procesos que se refieren al conocimiento o conciencia que tiene la persona de sus propios procesos mentales (sobre cómo aprende) y al control del dominio cognitivo (sobre su forma de aprender) (Camarena, 2004b).

Descripción Estrategias de Enseñanza / Aprendizaje

ESTRATEGIA	DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS	PROCEDIMIENTO												
MÉTODO DE CASOS	Método en el que los estudiantes construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias de la vida real, haciendo una conexión con teorías y principios.	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de situaciones problemáticas reales. Resolución mediante la reflexión de un tema en especial. Debe abordarse de forma distinta o bajo diversas perspectivas Se lleva a cabo en equipos de trabajo. El profesor es mediador del proceso y comparte su experiencia. El caso puede ser aplicado para el análisis de las teorías que explican una situación en particular. Otra modalidad es el caso práctico, que conlleva la aplicación de las teorías que sustentan la situación en particular. 	<p>Es por fases</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fase</th> <th>Pasos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Preparación</td> <td>1.1 Formulación de objetivos. 1.2 Elaboración del caso. 1.3 Formación de los grupos de trabajo.</td> </tr> <tr> <td>2. Desarrollo</td> <td>2.1 Exposición del caso a estudiar. 2.2 Estudio individual 2.3 Estudio grupal. 2.4 Elaboración de conclusiones.</td> </tr> <tr> <td>3. Evaluación</td> <td>3.1 Puesta en común de las conclusiones elaboradas, razonando el análisis. 3.2 Discusión general.</td> </tr> </tbody> </table>	Fase	Pasos	1. Preparación	1.1 Formulación de objetivos. 1.2 Elaboración del caso. 1.3 Formación de los grupos de trabajo.	2. Desarrollo	2.1 Exposición del caso a estudiar. 2.2 Estudio individual 2.3 Estudio grupal. 2.4 Elaboración de conclusiones.	3. Evaluación	3.1 Puesta en común de las conclusiones elaboradas, razonando el análisis. 3.2 Discusión general.				
Fase	Pasos														
1. Preparación	1.1 Formulación de objetivos. 1.2 Elaboración del caso. 1.3 Formación de los grupos de trabajo.														
2. Desarrollo	2.1 Exposición del caso a estudiar. 2.2 Estudio individual 2.3 Estudio grupal. 2.4 Elaboración de conclusiones.														
3. Evaluación	3.1 Puesta en común de las conclusiones elaboradas, razonando el análisis. 3.2 Discusión general.														
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	Método en el cual los estudiantes se enfrentan con problemas cuidadosamente seleccionados y estructurados con la finalidad de solucionarlos activamente mediante la discusión con los otros. Con este método los estudiantes aprenden contenidos y diversos recursos procedimentales como metodologías, técnicas o habilidades durante el proceso de comprensión del problema, además, desarrollará las estrategias autorreguladoras sobre cómo afrontar los distintos problemas.	<ul style="list-style-type: none"> Enfrentamiento de los estudiantes con problemas cuidadosamente seleccionados y estructurados, que deben ser retomados de la realidad. Favorece el aprendizaje de procedimientos, metodologías, técnicas o habilidades durante el proceso de identificación y comprensión del problema. Se requiere el análisis del problema para generar alternativas de solución. A la solución se llega mediante la discusión con los otros. Se toman decisiones basadas en hechos reales. 	<p>Trabajo previo a la sesión con los estudiantes:</p> <p>a). formar equipos de trabajo de entre 3 y 7 alumnos b). Se asignan roles a los miembros del equipo (líder, secretario y reportero) c). Elaborar reglas de trabajo.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Diseñar problemas que permitan cubrir las competencias planteadas para cada nivel de desarrollo.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Se identifican los momentos más oportunos para aplicar los problemas y se determina el tiempo que deben invertir los estudiantes en el trabajo de solución.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>En primer lugar el grupo identificará los puntos clave del problema.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Formulación de hipótesis y reconocimiento de la información necesaria para comprobar la (s) hipótesis, se genera una lista de temas a estudiar.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>El profesor-tutor vigila y orienta la pertinencia de esos temas con los objetivos de aprendizaje.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Al término de cada sesión los estudiantes deben establecer los planes de su propio aprendizaje.</td> </tr> </tbody> </table>	1.	Diseñar problemas que permitan cubrir las competencias planteadas para cada nivel de desarrollo.	2.	Se identifican los momentos más oportunos para aplicar los problemas y se determina el tiempo que deben invertir los estudiantes en el trabajo de solución.	3.	En primer lugar el grupo identificará los puntos clave del problema.	4.	Formulación de hipótesis y reconocimiento de la información necesaria para comprobar la (s) hipótesis, se genera una lista de temas a estudiar.	5.	El profesor-tutor vigila y orienta la pertinencia de esos temas con los objetivos de aprendizaje.	6.	Al término de cada sesión los estudiantes deben establecer los planes de su propio aprendizaje.
1.	Diseñar problemas que permitan cubrir las competencias planteadas para cada nivel de desarrollo.														
2.	Se identifican los momentos más oportunos para aplicar los problemas y se determina el tiempo que deben invertir los estudiantes en el trabajo de solución.														
3.	En primer lugar el grupo identificará los puntos clave del problema.														
4.	Formulación de hipótesis y reconocimiento de la información necesaria para comprobar la (s) hipótesis, se genera una lista de temas a estudiar.														
5.	El profesor-tutor vigila y orienta la pertinencia de esos temas con los objetivos de aprendizaje.														
6.	Al término de cada sesión los estudiantes deben establecer los planes de su propio aprendizaje.														
APRENDIZAJE ORIENTADO A PROYECTOS	Los proyectos son una metodología integradora que plantea la inmersión del estudiante en una situación o una problemática real que requiere solución o comprobación. Se caracteriza por aplicar de manera práctica una propuesta que permite solucionar un problema real desde diversas áreas de conocimiento, centrada en actividades y productos de utilidad social. Surge del interés de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de un proyecto que plantea una situación problemática que se ha de resolver mediante una serie de acciones prácticas. Se lleva a cabo en equipos de trabajo. Permite el desarrollo de habilidades de investigación y aprendizaje autónomo. Este método se realiza por partes y simultáneamente a las unidades temáticas, el resultado es la construcción de un producto complejo. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fase</th> <th>Pasos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fase 1 Inicio</td> <td>1. Definir el tópico 2. Establecer programas, metas parciales y método de evaluación. 3. Identificar recursos 4. Establecer los objetivos del proyecto 5. Conformar los equipos.</td> </tr> <tr> <td>Fase 2 Actividades iniciales de los equipos</td> <td>6. Planeación preliminar 7. Establecer tentativamente el específico del proyecto 8. Especificar tentativamente el plan de trabajo. 9. Retroalimentación por parte del profesor. 10. Revisar el plan en base a la retroalimentación.</td> </tr> <tr> <td>Fase 3 Implementación del proyecto</td> <td>11. Asegurar que los estudiantes completen las tareas y metas parciales. 12. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas. 13. Avance hacia la terminación</td> </tr> <tr> <td>Fase 4 Conclusión desde la perspectiva de los estudiantes</td> <td>14. Revisión final 15. Evaluación final 16. Cierre</td> </tr> <tr> <td>Fase 5 Conclusiones del profesor</td> <td>17. Cierre del proyecto en general 18. Registro de notas</td> </tr> </tbody> </table>	Fase	Pasos	Fase 1 Inicio	1. Definir el tópico 2. Establecer programas, metas parciales y método de evaluación. 3. Identificar recursos 4. Establecer los objetivos del proyecto 5. Conformar los equipos.	Fase 2 Actividades iniciales de los equipos	6. Planeación preliminar 7. Establecer tentativamente el específico del proyecto 8. Especificar tentativamente el plan de trabajo. 9. Retroalimentación por parte del profesor. 10. Revisar el plan en base a la retroalimentación.	Fase 3 Implementación del proyecto	11. Asegurar que los estudiantes completen las tareas y metas parciales. 12. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas. 13. Avance hacia la terminación	Fase 4 Conclusión desde la perspectiva de los estudiantes	14. Revisión final 15. Evaluación final 16. Cierre	Fase 5 Conclusiones del profesor	17. Cierre del proyecto en general 18. Registro de notas
Fase	Pasos														
Fase 1 Inicio	1. Definir el tópico 2. Establecer programas, metas parciales y método de evaluación. 3. Identificar recursos 4. Establecer los objetivos del proyecto 5. Conformar los equipos.														
Fase 2 Actividades iniciales de los equipos	6. Planeación preliminar 7. Establecer tentativamente el específico del proyecto 8. Especificar tentativamente el plan de trabajo. 9. Retroalimentación por parte del profesor. 10. Revisar el plan en base a la retroalimentación.														
Fase 3 Implementación del proyecto	11. Asegurar que los estudiantes completen las tareas y metas parciales. 12. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas. 13. Avance hacia la terminación														
Fase 4 Conclusión desde la perspectiva de los estudiantes	14. Revisión final 15. Evaluación final 16. Cierre														
Fase 5 Conclusiones del profesor	17. Cierre del proyecto en general 18. Registro de notas														
APRENDIZAJE COOPERATIVO Y COLABORATIVO	El aprendizaje cooperativo implica aprender mediante equipos estructurados y con roles bien definidos, orientados a resolver una tarea específica a través de la colaboración. Esta metodología está compuesta por una serie de estrategias instruccionales.	<p>Los componentes del aprendizaje cooperativo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cooperación. Para lograr las metas planteadas los estudiantes deben trabajar en forma colaborativa. Responsabilidad. Los estudiantes asumen el rol designado y participan de manera comprometida en el logro de la tarea asignada. Comunicación. Para lograr las metas planteadas, los estudiantes deben estar en constante comunicación y retroalimentación entre sí y con el docente. Trabajo en equipo Interacción cara a cara Autoevaluación. Es una tarea que todos los miembros del equipo deben realizar y en todo momento del proceso de realización de la tarea. 	<p>1. Se identifica una meta</p> <p>2. Se integran equipos</p> <p>3. Se definen roles (líder, secretario y relator)</p> <p>4. Se realizan las actividades</p> <p>5. Se busca la complementariedad</p> <p>6. Se realiza una sesión plenaria para compartir los resultados alcanzados, así como la experiencia de trabajar en equipo.</p> <p>Algunas técnicas que permiten generar aprendizaje cooperativo y colaborativo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mesa redonda Debate Panel Simposio Corrillos Estudio de casos Seminario de investigación Sociograma / sociodrama Role-playing 												

<p>APRENDIZAJE SIMULADO</p>	<p>Es una estrategia que pretende representar situaciones de la vida real en la que participan los alumnos actuando roles, con la finalidad de dar solución a un problema o, simplemente para experimentar una situación determinada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que los alumnos se enfrenten a situaciones que se pueden presentar en el ámbito laboral para desarrollar en ellos estrategias de prevención y toma de decisiones eficaces. • Es muy utilizada en diversas profesiones, pero la medicina es una de las que más la ha empleado con éxito. • Favorece prácticas innovadoras. • Favorece la metacognición • Permite transferir conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se presenta la dinámica a los alumnos considerando las reglas sobre las cuales se realizará la simulación. En el caso de simulación con herramientas específicas, se requiere de un arduo trabajo previo para introducir a los alumnos a su uso. 2. Se presenta el caso al estudiante o estudiantes sobre el cual llevará a cabo la simulación. 3. Se propicia la interacción de los alumnos en una simulación dada. El ambiente debe ser relajado para que actúen con la mayor naturalidad posible y para que fluya la creatividad. 4. Se pueden sustituir las actuaciones de los personajes por alumnos que aún no han participado. 5. Finalmente se debe realizar una evaluación de la situación representada para identificar actuaciones asertivas y que ameriten mejora.
<p>MÉTODO JUEGO DE ROLES</p>	<p>Este método tiene como objetivo el aprendizaje de un saber hacer, la preparación para desarrollar determinados roles y el análisis del comportamiento en las relaciones interpersonales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes asumen una identidad distinta a la suya para enfrentarse con problemas reales o hipotéticos • No existe un guion ni dialogo establecido, sólo una descripción general. • Permite el análisis de diferentes situaciones a partir de las representaciones y las interpretaciones que se hagan de las mismas. • Puede ser estructurado o no estructurado. 	<p>Para su aplicación se puede seguir el siguiente procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Familiarización con el tema de la clase. 2. Familiarización con el método 3. Selección de intérpretes 4. Preparación 5. Escenificación 6. Evaluación

Guía de orientación didáctica. Dirección de Educación Superior del IPN