

IDEAS PARA DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAJE

Visual	<ul style="list-style-type: none">• Representaciones visuales• Bosquejos• Demostraciones• Uso de códigos de color• Animar a tomar notas• Mapas mentales• Películas
Auditivo	<ul style="list-style-type: none">• Cátedra• Buena expresión al hablar (sin monotonía)• Repeticiones orales de información importante• Cantos y frases con ritmo• Lectura en voz alta• Contar historias
Verbal (escrita/ hablada)	<ul style="list-style-type: none">• Discusiones• Explicar a alguien más• Lluvia de ideas• Hacer y contestar preguntas• Exposiciones• Debates• Mesa redonda• Intercambio de ideas• Poesías• Ensayos• Dramatización• Conversaciones• Diálogos• Títeres
Físico	<ul style="list-style-type: none">• Descansos con movimiento• Ilustraciones físicas que puedan tocar/uso de objetos• Usar movimiento durante la clase• Trabajo en proyectos manuales• Juego de roles ya sea actuado o imaginario• Cantos con ademanes• Activación física• Dramatizaciones• Experimentos

Lógico	<ul style="list-style-type: none">• Procesos que requieren más de un paso• Recolección de datos• Misterios que se deben resolver• Acertijos y rompecabezas• Diagramas de flujo• Diagramas de estados• Crucigramas• Tangramas• Construcción con legos o regletas
Social	<ul style="list-style-type: none">• Que un compañero revise su trabajo• Ayuda a alguien más• Sentarse junto a alguien más• Actividades en las que puede platicar• Ser monitor• Discusiones• Debates• Trabajo en equipo
Solitario	<ul style="list-style-type: none">• Actividades alternas que alumnos pueden realizar por ellos mismos• Asignar roles específicos en actividades grupales• Cuestionarios• Lectura individual• Rompecabezas• Evaluaciones escritas• Actividades independientes

TRES (CUATRO ☺) ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Aprendizaje colaborativo

- VENTAJAS
 - Participación y construcción active del conocimiento
 - Promueve habilidades de orden mayor del conocimiento
 - Potencia los talentos
 - Desarrollo de habilidades interpersonales
 - Estrategias para la resolución de problemas
 - Respeto por otros, habilidad de opinar, escuchar, tolerancia, flexibilidad, apertura, valor de diversidad personal
 - Compartir responsabilidades
 - Desarrollo de auto-evaluación y co-evaluación

- DESCRIPCIÓN
 - Propósito
 - Conseguir que los alumnos sean cada vez más autónomos.
 - Disminuir el individualismo y competitividad.
 - Proceso
 - Se asignan 4 roles:
 - Líder
 - Organiza y gestiona el trabajo cuidando la calidad y cumplimiento de objetivos, modera las discusiones.
 - Secretario
 - Toma nota y verifica el material de consulta
 - Vocero
 - Se asegura de todos aporten en discusiones, reporta avances al profesor, hace las presentaciones del trabajo.
 - Minutero
 - Vigila que las actividades y discusiones se completen en el tiempo asignado.
 - Se asigna el trabajo a realizar, las tareas de cada rol y el tiempo para terminar.
 - Los equipos trabajan mientras el maestro monitorea
 - Se presentan los trabajos
 - Se evalúa lo realizado

- ROL DEL DOCENTE
 - Acciones previas
 - Definir tamaño y composición de los grupos
 - Preparar el espacio físico
 - Definir materiales
 - Dirigir, monitorear, evaluar

Aprendizaje basado en problemas y el entrenamiento para la indagación científica

- VENTAJAS
 - Participación de una experiencia del mundo real
 - Se estimula el pensamiento analítico
 - Se estimula la curiosidad y la indagación
 - Se estimula la generación de hipótesis
 - Se estimula el aprendizaje independiente
 - Analizan sus procedimientos

- ROL DEL DOCENTE
 - Facilita el proceso guiando los esfuerzos y dando apoyo
 - Equilibrio entre dar dirección suficiente para mantener en marcha el proceso y dar tanta que obstruya las iniciativas y experiencias de los alumnos
 - Considerar el tiempo ya que son estrategias continuas y requieren generalmente más de una sesión
 - Identificar temas de indagación y objetivos de aprendizaje
 - Identificar las preguntas de indagación o el problema a resolver
 - Planear el acopio de información
 - Asignar tiempo

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- DESCRIPCIÓN
 - OBJETIVOS
 - Solucionar el problema específico.
 - Aprender habilidades de resolución de problemas.
 - FASES
 - Identificar el problema
 - Los ejemplos concretos y personalizados mejoran la motivación
 - Considerar el conocimiento previo
 - Representación del problema
 - Activar conocimiento previo y reducir la carga de su memoria de trabajo al utilizar dibujos y analogías
 - Enseñarlos a representar los problemas
 - Trazar bosquejo
 - Lista de lo que se conoce y no se conoce
 - Seleccionar una estrategia
 - Ayuda a elegir estrategia apropiada para resolver el problema
 - Invitar al uso de diversas estrategias

- Medios y fines: Identificar el objetivo último y retroceder por *subfases*.
- Descubrir analogías: ¿Cómo es este problema? ¿Qué otros problemas hemos resuelto que sean similares?
- Aplicar la estrategia
- Evaluar los resultados
 - Juzgar la validez de sus soluciones: ¿Tiene sentido?

LA INDAGACIÓN CIENTÍFICA

- DESCRIPCIÓN
 - OBJETIVOS
 - Aprender a investigar sistemáticamente un problema (meta de mayor importancia)
 - Controlar su propio progreso de aprendizaje (meta de mayor importancia)
 - Comprensión profunda de un tema específico
 - FASES
 - Identificar el problema
 - Puede surgir naturalmente en una discusión
 - El profesor puede imaginar el problema de antemano y guiar para identificarlo
 - Escribir el problema en el pizarrón, asegurarse que todos entienden el problema
 - Generar hipótesis
 - Los alumnos proveen respuestas tentativas usando su conocimiento previo
 - Elaborar lista de hipótesis
 - Organizarse con fines de investigación
 - Las hipótesis se trabajarán en orden una por una
 - Los alumnos deben tener muy claras las hipótesis
 - Acopio de información
 - La complejidad depende de la complejidad de la pregunta
 - Se hacen diferentes pruebas aislando factores
 - Organizar y presentar la información (la habilidad de los alumnos mejorará con la práctica)
 - Preguntar qué mejoras se pueden hacer en sus técnicas de investigación
 - Evaluación de hipótesis
 - Alumnos evalúan hipótesis en base a los datos.
 - Se descartan las que no fueron confirmadas con los ejemplos

- Los resultados contradictorias son buenos para enseñar tolerancia a la ambigüedad y el aporte de conclusiones tentativas y no dogmáticas
- Generalización
Generalización tentativa a las otras hipótesis, rechazándolas o aceptándolas.

Juego de roles (role-play)

- VENTAJAS
 - Los alumnos indagan sus sentimientos (inteligencia emocional).
 - Mayor comprensión y conocimiento de sus actitudes, valores y percepciones.
 - Desarrollo de habilidades y actitudes que ayudan a la resolución de problemas.
 - Experimentación con consecuencias y tomar decisiones a partir de estas.
 - Estudio de contenidos de diversas formas.
- DESCRIPCIÓN (9 fases)
 - Preparación del grupo
 - Identificar o presentar el problema
 - Explicar el problema
 - Interpretar la historia del problema y analizar los temas.
 - Explicar el juego de roles (role-play).
 - Selección de los participantes
 - Analizar roles
 - Seleccionar participantes
 - Ambientación (escenario)
 - Determinar la línea de acción
 - Replantear los roles.
 - Entrar en la situación problemática
 - Preparación de los observadores
 - Decidir qué se busca
 - Asignar tareas de observación
 - Actuación
 - Comenzar la representación del role-play
 - Mantenerla
 - Interrumpirla
 - Discusión y evaluación
 - Revisar la acción de la representación (acontecimientos, posiciones, realismo)
 - Discutir el tema central

- Desarrollar la nueva representación
- Representación renovada
 - Desempeñar roles modificados; sugerir los próximos pasos o las alternativas en cuanto a la conducta
- Discusión y evaluación
 - Como en la fase 6.
- Compartir las experiencias y generalizar
 - Relacionar la situación problemática con la experiencia real y con problemas actuales. Estudiar los principios generales de la conducta.
- ROL DEL DOCENTE
 - Aceptar las respuestas de cada estudiante sin emitir juicios de valor.
 - Iniciar fases y dirigir el desarrollo.
 - El contenido está determinado mayormente por los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Eggen, D. P. y Kauchak, D. P. (2009). *Estrategias docentes: enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*, México: Fondo de cultura económica.

Joyce, B. R., Weil, M., y Calhoun, E. (2002). *Modelos de enseñanza*, Barcelona España: Gedisa.