



**Manual para docentes**

**MDP. FLOR RODRÍGUEZ CARRASCO.**

**GESTIÓN EDUCATIVA**

**15-3-2020**

## Contenido

INTRODUCCIÓN .....	1
JUSTIFICACIÓN.....	2
OBJETIVO.....	2
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.....	2
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	3
<b>1. Presentaciones personales</b> .....	3
<b>2. Mapas conceptuales</b> .....	3
<b>3. Lluvia de ideas</b> .....	4
<b>4. Curación de contenidos</b> .....	4
<b>5. Creación de videos</b> .....	4
<b>6. Estudio de casos</b> .....	4
<b>7. Aprendizaje Basado en Problemas</b> .....	4
<b>8. Aprendizaje basado en proyectos</b> .....	4
<b>10. Aprendizaje basado en las TIC</b> .....	4
<b>11. Aprendizaje cooperativo</b> .....	4
<b>12. Webquest</b> .....	4
<b>13. Foro:</b> .....	4
<b>14. Conclusiones</b> .....	4

## INTRODUCCIÓN

Cuando tratamos el tema de estrategias de enseñanza-aprendizaje nos centramos en la función mediadora del docente y su intervención educativa.

El mayor desafío para un docente es transformar el aula de clase en un laboratorio donde la didáctica hacia el vehículo para contribuir a los docentes de simples informadores o transmisores, en científicos, formadores, transformadores y responsables de la calidad educativa.

La educación ha evolucionado a pasos gigantescos en los últimos años las técnicas de enseñanza tradicionales basados principalmente en la figura del docente explicando y los estudiantes tomando apuntes puede ser todavía útiles en algunas ocasiones; sin embargo, hoy en día la educación gira más en torno a estimular al estudiante para despertar su curiosidad y ganas de aprender.

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999).

## JUSTIFICACIÓN

El presente manual de Estrategias de aprendizaje es una recopilación y búsqueda exhaustivas de actividades que pueden aplicarse en la educación universitaria con la intención de mejorar y consolidar los procesos de aprendizaje por los estudiantes, tomando en cuenta sus diversas formas y estilos.

Pretende mostrar un lenguaje claro, hacia una labor eficiente y eficaz en la planeación que realizan los docentes, para que puedan innovar en el desarrollo y aplicación de estrategias didácticas, adecuándolas a la intención de Enseñanza-Aprendizaje, así como como la inclusión de medios tecnológicos que permitan el dialogo didáctico mediado en modalidades no convencionales.

## OBJETIVO

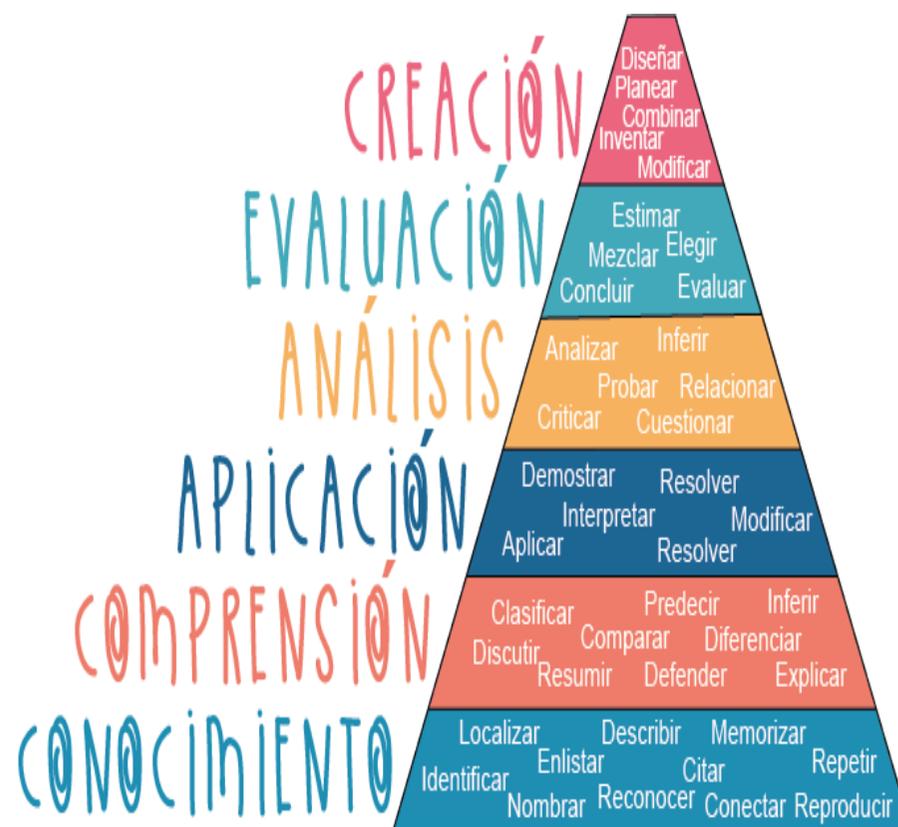
Brindar al docente un repertorio de estrategias didácticas como apoyo a la planeación de las actividades para el desempeño de la praxis de los docentes de nuevo ingreso.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

A lo largo de la historia de la educación asistido una imperiosa necesidad tanto institucional como docente de plantear los objetivos de aprendizaje que se busca alcanzar en conjunto con los estudiantes. Se ha hablado de objetivos logros indicadores de logro estándares y competencias que sus debidas diferencias tiene como finalidad servir de sustento al diseño de las estrategias didácticas la generación de ambientes de aprendizaje

en los cuales se alcancen los objetivos se desarrollen las competencias deseadas en los estudiantes de aprendizaje.

Atendiendo a las necesidades expuestas y sin intención de adaptación de profundizar en lo conceptual a continuación se expone una adaptación de la Taxonomía de Bloom con el fin de brindar a los docentes una herramienta para la definición de los objetivos de aprendizaje en los diferentes programas académicos.



## ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

En este apartado se brindan orientaciones generales para el diseño de distintas actividades de aprendizaje desde una perspectiva didáctica y que se pueden implementar en el Centro Universitario Hispano Mexicano, S.C. Cabe señalar que el siguiente listado es una aproximación a la inmensa propuesta de estrategias que existen en la red mundial y por tanto no se podría agotar en los propósitos del presente manual.

### 1. Presentaciones personales

Esta actividad no es una actividad académica propiamente dicha, pero es importante hacerla al inicio del curso. En esta tanto los docentes como los estudiantes deberán hacer una presentación de los aspectos de sus vidas profesionales y personales que deseen compartir y que los ha llevado a estudiar dicha carrera. Para esta presentación se debe crear un foro en el cual cada uno escribirá sus comentarios.

Para cambiar la estrategia se pueden crear tarjetas de presentación con foto, a través de algunas aplicaciones como: <http://pictually.me/>, <https://about.me/> entre otras.

Choose your design



### 2. Mapas conceptuales

Su utilidad en los aprendizajes es invaluable debido a que permite desarrollar varios de los objetivos de las taxonomías de Bloom. Adicionalmente permite hacer visible a los estudiantes y docentes la relación que cada cual está realizando entre distintos conceptos, evidenciando vacíos conceptuales, relaciones incoherentes o la gran capacidad de relación de un estudiante entre los conocimientos previos y los nuevos.

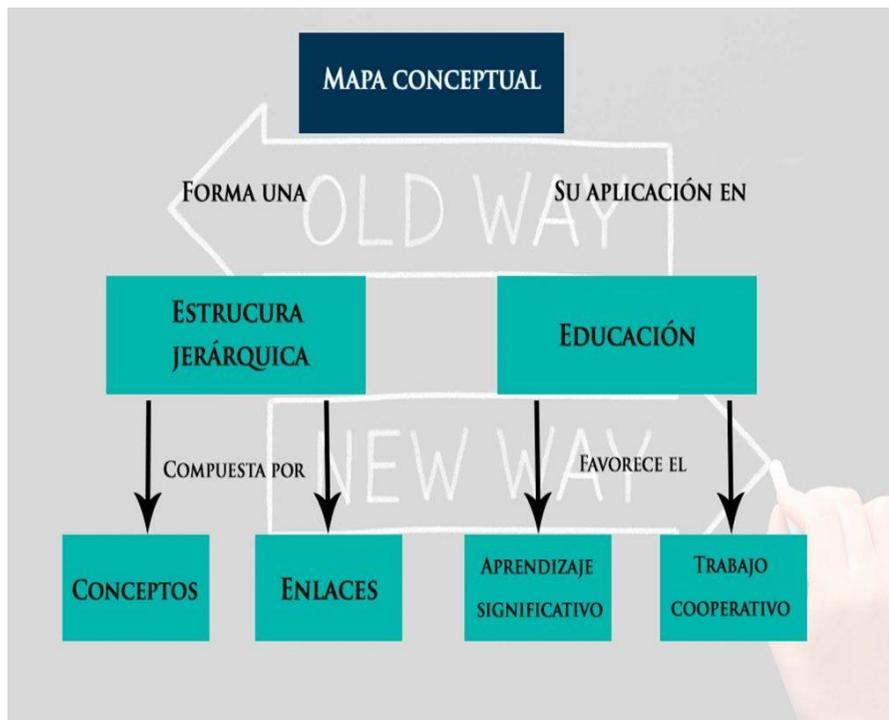
#### Como se realizan:

El primer paso es leer y comprender el texto.

- Se localizan y se subrayan las ideas o palabras más importantes (es decir, las palabras clave): se recomiendan 10 como máximo.
- Se determina la jerarquización de dichas palabras clave.

- c) Se identifica el concepto más general o inclusivo. d)
- d) Se ordenan los conceptos por su grado de subordinación a partir del concepto general o inclusivo.
- e) Se establecen las relaciones entre las palabras clave. Para ello, es conveniente utilizar líneas para unir los conceptos.
- f) Es recomendable unir los conceptos con líneas que incluyan palabras que no son conceptos para facilitar la identificación de las relaciones.
- g) Se utiliza correctamente la simbología: -Ideas o conceptos. -

Para su elaboración se pueden utilizar herramientas en línea como: <https://Xmind/>, <https://Creately/>, <https://cmap.ihmc.us/>, <https://mindomo.com> , <https://canva/>.



### 3. Lluvia de ideas

Esta Actividad es usualmente realizada al inicio de un tema, problema o situación para visualizar los conceptos, conocimientos previos de los estudiantes respecto al mismo. Sirve de igual forma para destacar los conceptos clave de una disciplina, área o tema determinado.

De forma adicional se puede crear una nube de palabras o ideas con la herramienta en línea Wordle <http://www.wordle.net/>



## 4. Curación de contenidos

Ante los miles de recursos que se encuentran en internet, el docente suele pasar tiempo tras la búsqueda de infografías, videos, o cualquier recurso digital.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos crear esta actividad invitando a los estudiantes a crear, buscar, rastrear y discriminar recursos educativos digitales que contribuyan a alcanzar el objetivo propuesto.

Siendo los mismos estudiantes quienes realizan esta curación de contenidos, desarrollando competencias en el manejo de información y propiciando alcanzar objetivos de las categorías aplicar, analizar y evaluar en la Taxonomía de Bloom. Un trabajo conjunto en la selección de contenidos digitales propicia además una de las habilidades del siglo XXI: el trabajo colaborativo.

Una vez que el grupo haya seleccionado los recursos puede realizarse una evaluación con el fin de seleccionar aquellos que cumplan con todas las expectativas. Al fin de la actividad se alcanzan los objetivos, se desarrollan competencias y habilidades y se crea una base de recursos para un curso posterior.



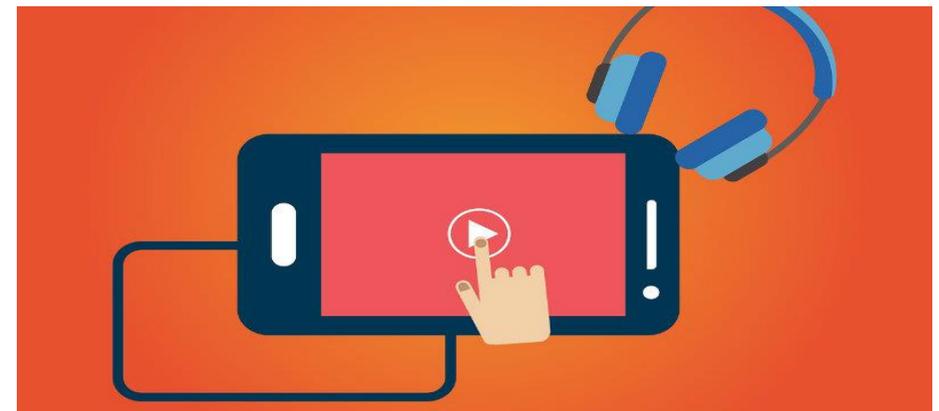
Manual de estrategias docentes

## 5. Creación de videos

Esta estrategia puede abordar algunos de los objetivos de la Taxonomía de Bloom. De antemano sabemos que estamos inmersos en la sociedad de la información y comunicación, una sociedad de imagen y video, desde la aparición de los dispositivos digitales que permiten la toma instantánea de fotos y videos.

En la educación, la facilidad actual de crear videos y compartirlos a través de las redes sociales o servicios de la web, ha hecho que muchas experiencias se vuelquen hacia el uso de la tecnología. Proyectos como Julio Profe, Khan Academy e institucionales realizados por los docentes demuestran la incorporación de video en el espacio formativo.

Apoyándose de servicios como <http://www.youtube.com>, o <http://www.vimeo.com/> para publicar el video y luego enviarles el link (URL) del mismo a través de una tarea o foro creado en el campus virtual.



Flor Rodríguez Carrasco

## 6. Estudio de casos

Los estudios de caso constituyen una metodología que describe un suceso real o simulado complejo que permite al profesional aplicar sus conocimientos y habilidades para resolver un problema.

Es una estrategia adecuada para desarrollar competencias, pues el estudiante pone en marcha tanto contenidos conceptuales y procedimentales como actitudes en un contexto y una situación dados.

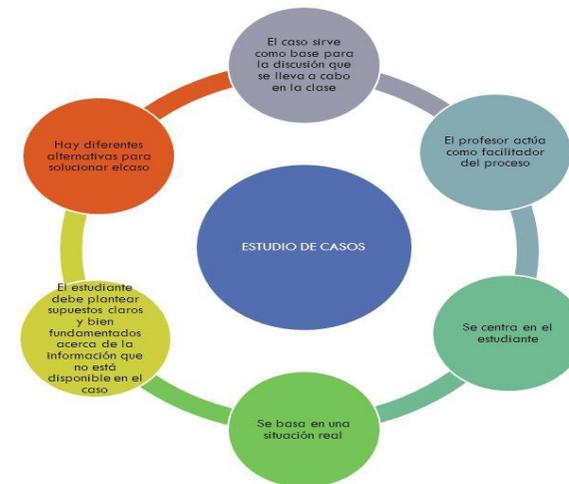
En el nivel universitario es recomendable que los casos se acompañen de documentación o evidencias que proporcionen información clave para analizarlos o resolverlos. Se pueden realizar de forma individual o grupal. También se puede estudiar un caso en el cual se haya presentado el problema y la forma en cómo se enfrentó.

### Se utiliza para:

- Desarrollar habilidades del pensamiento crítico.
- Desarrollar una competencia comunicativa que consiste en saber argumentar y contrastar.
- Promover el aprendizaje colaborativo y la escucha respetuosa ante las opiniones de los demás.
- Solucionar problemas.
- Aplicar e integrar conocimientos de diversas áreas de conocimientos.

### ¿Cómo se realiza?

- a) Se selecciona la competencia (o competencias) a trabajar.
- b) Se identifican situaciones o problemas a analizar. Puede tratarse de un caso ya elaborado o de uno nuevo que se conformó a través de experiencias en la práctica profesional; en cualquiera de los dos casos, hay que documentarlo.
- c) Se seleccionan las situaciones de acuerdo con su relevancia y vinculación con la realidad.
- d) Se redacta el caso, señalando las causas y efectos.
- e) Se determinan los criterios de evaluación sobre los cuales los estudiantes realizarán el análisis del caso.
- f) Se evalúan los casos con base en los criterios previamente definidos.
- g) El caso se somete al análisis de otros colegas para verificar su pertinencia, consistencia y grado de complejidad.



## 7. Aprendizaje Basado en Problemas

El aprendizaje basado en problemas [(ABP), originalmente: Problem Based Learning (PBL)] permite la adquisición de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y actitudes mediante pequeños grupos de estudiantes, que se reúne con un tutor como facilitador, para analizar y resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos objetivos de aprendizaje.

### Se utiliza para:

- Ayuda a analizar con profundidad un problema.
- Desarrolla la capacidad de búsqueda de información, así como su análisis e interpretación.
- Favorece la generación de hipótesis, para someterlas a prueba y valorar los resultados.
- Vincula el mundo académico con el mundo real.
- Favorece el aprendizaje cooperativo.
- Permite desarrollar la habilidad de toma de decisiones.

### ¿Cómo se realiza?

Trabajo previo a la sesión con los estudiantes:

- a) Formar equipos de trabajo de entre tres y siete alumnos en caso de que el problema así lo requiera.
- b) Se asignan roles a los miembros del equipo. Por lo menos se deben considerar los siguientes: líder, secretario y reportero.

- c) Elaborar reglas de trabajo.

Durante las sesiones con los estudiantes:

- d) Analizar el contexto junto con los estudiantes. Se puede partir de un texto o un caso para lo cual es importante aclarar términos y conceptos.
- e) Los estudiantes identificarán el problema.
- f) Se formularán hipótesis.
- g) Se establecerán alternativas.
- h) Se selecciona la mejor alternativa.
- i) Durante el proceso, el docente supervisará y asesorará el trabajo de los estudiantes.
- j) Se pone a prueba la alternativa mediante una simulación.



## 8. Aprendizaje basado en 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.

Existen proyectos de duración corta (como un proyecto parcial, que se presenta al final de la asignatura o se realiza a lo largo del semestre); o prolongada (durante dos semestres continuos).

Los proyectos exigen un alto grado de responsabilidad por parte del estudiante y el docente, sobre todo en los proyectos a mediano plazo, puesto que se lleva a la práctica en un contexto dado y se requiere constancia y seguimiento en el desarrollo de este.

### Se utiliza para:

Permiten desarrollar los diversos aspectos de las competencias, en sus tres dimensiones de saber y articulando la teoría con la práctica.

- Favorecen prácticas innovadoras.
- Ayudan a solucionar problemas.
- Permiten transferir conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento.
- Permiten aplicar el método científico.
- Favorecen la metacognición.
- Fomentan el aprendizaje cooperativo.
- Ayudan a administrar el tiempo y los recursos.
- Alientan el liderazgo positivo.
- Fomentan la responsabilidad y el compromiso personal.
- Contribuyen a desarrollar la autonomía.
- Permiten una comprensión de los problemas sociales y sus múltiples causas.
- Permiten un acercamiento a la realidad de la comunidad, el país y el mundo.
- Alientan el aprendizaje de gestión de un proyecto.
- Permiten desarrollar la autonomía y la capacidad de hacer elecciones y negociaciones.

¿Cómo se realiza?



## 9. Simulación

Es una estrategia que pretende representar situaciones de la vida real en la que participan los estudiantes actuando roles, con la finalidad de dar solución a un problema o, simplemente, para experimentar una situación determinada.

Permite que los estudiantes se enfrenten a situaciones que se pueden presentar en el ámbito laboral para desarrollar en ellos estrategias de prevención y toma de decisiones eficaces. La simulación en la actualidad es muy utilizada en diversas profesiones; pero la medicina y en los negocios es una de las que más la ha empleado con éxito.

### Se utiliza para:

- Favorecer prácticas innovadoras.
- Solucionar problemas.
- Transferir conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento.
- Favorecer la metacognición.
- Realizar el aprendizaje cooperativo.
- Fomentar un liderazgo positivo.
- Desarrollar la autonomía.
- Comprender los problemas sociales y sus múltiples causas.
- Propiciar un acercamiento a la realidad laboral y profesional.

- Además, puede constituir un excelente medio de evaluación

### ¿Cómo se realiza?

- a) 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.
- b) Se presenta el caso al estudiante o estudiantes sobre el cual llevará a cabo la simulación.
- c) 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.
- d) Se pueden sustituir las actuaciones de los personajes por alumnos que aún no han participado.
- e) Finalmente se debe realizar una evaluación de la situación representada, para identificar actuaciones asertivas y que ameriten mejora.



## 10. Aprendizaje basado en las TIC

Constituye una metodología para el desarrollo de competencias utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (tic).

### Se utiliza para:

- La metodología de aprendizaje basado en las TIC.
- Facilita el aprendizaje a distancia, sin la presencia física del profesor.
- Ayuda a desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo.
- Favorece la lectura de comprensión.

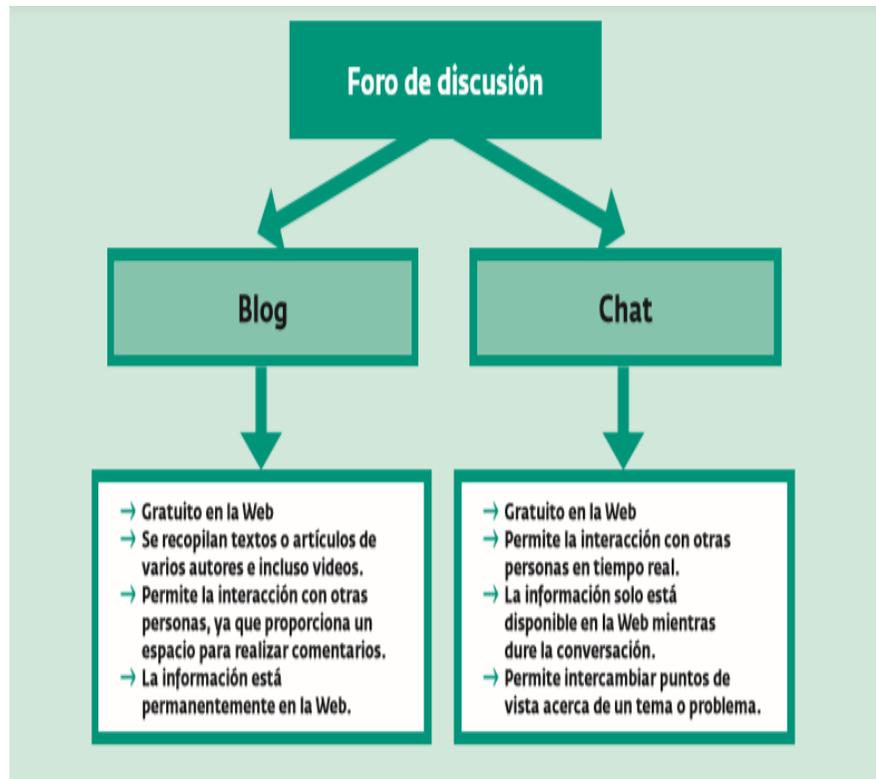
### ¿Cómo se elabora?

- a) Se identifica el problema y las competencias a desarrollar.
- b) Se determinan las TIC requeridas.
- c) Se analizan los recursos disponibles y se gestionan otros necesarios.
- d) Se realizan las actividades establecidas.

### Ejemplo:

El docente puede planear un foro de discusión en relación con un tema que los estudiantes investigaron o que sea de su interés. Se puede realizar entre los estudiantes del mismo grupo, con otros grupos de la misma universidad o entre universidades. Existen foros de discusión que ya se encuentran establecidos en

un curso en línea; sin embargo, se puede utilizar como una herramienta didáctica en un curso presencial. Los foros de discusión se pueden llevar a cabo en tiempo real o a través de un blog en el cual se da una interacción en tiempo remoto.



## 11. Aprendizaje cooperativo

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.

### Se utiliza para:

- Realizar un análisis profundo de un problema en su contexto.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Que los alumnos conozcan sus habilidades y aspectos a mejorar en el trabajo en equipo.
- Identificar los líderes del grupo.

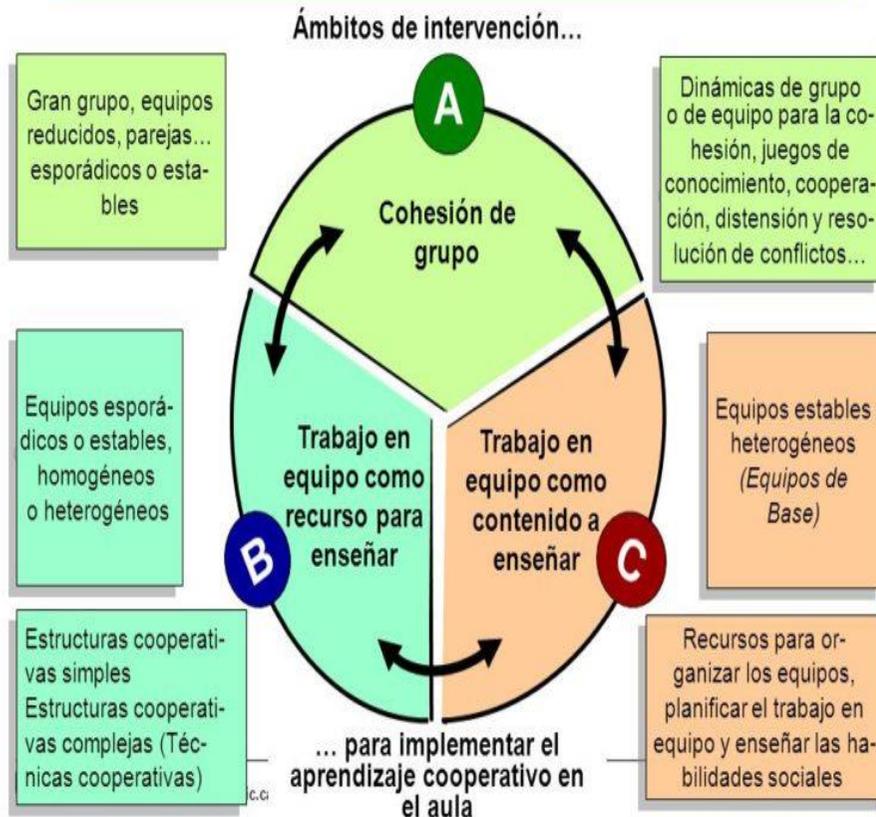
### ¿Cómo se realiza?

- a) Se identifica una meta.
- b) Se integran los equipos.
- c) Se definen roles.
- d) Se realizan actividades.
- e) Se busca la complementariedad.

f) Se realiza una sesión plenaria para compartir los resultados alcanzados, así como la experiencia de trabajar en equipo.

## 12. Webquest

### La implementación del aprendizaje cooperativo



Es una estrategia orientada a la investigación utilizando Internet como herramienta básica de búsqueda de información.

#### Se utiliza para:

- Desarrollar competencias en el uso de Internet.
- Buscar y seleccionar información en múltiples fuentes electrónicas y documentales.
- Trabajar interdisciplinariamente.
- Integrar otras estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Desarrollar el análisis de textos.
- Usar Internet como herramienta que favorece procesos de aprendizaje.
- Desarrollar el aprendizaje autónomo.
- Desarrollar la capacidad para resolver problemas.
- Realizar una estrategia interdisciplinaria.

#### ¿Cómo se realiza?

- a) Se selecciona la unidad, el bloque o la competencia a trabajar.
- b) Se selecciona una serie de texto que el estudiante tendrá que leer, analizar y reestructurar.

c) Se diseñan actividades o ejercicios relacionados con las lecturas que impliquen un reto que el alumno pueda enfrentar.

d) Se socializan los resultados en plenaria.

 INTRODUCCIÓN	 TAREA	 PROCESO	 RECURSOS	 CONCLUSIÓN
¿De qué se trata?	¿Qué vamos a hacer?	¿Cómo debemos hacerlo?	¿Con qué contamos?	¿Qué aprendimos?

## 13. Foro:

El foro es una presentación breve de un asunto por un orador (en este caso un estudiante), seguida por preguntas, comentarios y recomendaciones. Carece de la formalidad que caracterizan al debate y al simposio.

Una modalidad del foro de discusión es realizarlo de manera electrónica a través del uso de Internet. El docente destina un espacio en un sitio Web para intercambiar ideas con sus estudiantes sobre temas de actualidad y de interés para el grupo.

### Se utiliza para:

- Desarrollar el pensamiento crítico: análisis, pensamiento hipotético, evaluación y emisión de juicios.
- Fomentar el cuestionamiento de los alumnos en relación con un tema.
- Indagar conocimientos previos.
- Aclarar concepciones erróneas.
- Desarrollar competencias comunicativas, sobre todo de expresión oral y argumentación.

### ¿Cómo se realiza?

- a) Se presenta y se expone un tema de interés, una situación o un problema sin resolver.
- b) El estudiante seleccionado presenta el tema ante el grupo.
- c) Para comenzar la discusión con el grupo se puede introducir el tema a través de preguntas abiertas.
- d) Se consideran todas las preguntas que realicen los estudiantes.
- e) Se permite el intercambio de ideas y preguntas entre los estudiantes.
- f) Se alienta a los estudiantes a que profundicen e incluso planteen nuevas preguntas.
- g) Se realiza un cierre para llegar a conclusiones.

◀ • ¿Me gustó el documental? • ¿Sumó conocimiento a mi estratificación profesional? • ¿Ser docente es mi verdadera vocación? ¿Por qué?

Aportaciones Semana 1 ▶

Ordenar desde el más antiguo ▾



Conclusión.

de FLOR RODRIGUEZ CARRASCO - domingo, 9 de febrero de 2020, 01:00

A manera de conclusión puedo decir que en clase hemos empleado múltiples estrategias de aprendizaje que posiblemente no las tenemos identificadas como tal. Y es enriquecedor que hagamos reflexiones como el ver y analizar el documental lo cual nos lleva a identificar estas estrategias, los momentos en que debemos realizar algunas técnicas, la solución de conflictos, entre otros.

Por lo cual resulta importante que tengamos materias como estas que nos enseñen a retomar estrategias y ser mejores facilitadores de conocimiento.

Siempre lo he dicho que estudiar la maestría me ha llevado a ser como una esponja que recoge todo y lo aplicó con mis estudiantes.

Permalink Responder (réplica)

## 14. Conclusiones

Múltiples son las Estrategias de enseñanza-aprendizaje, este manual es el resultado de mi experiencia en la formación docente en el ámbito universitario; ofreciendo a los docentes un amplio catálogo de estrategias para favorecer la formación de competencias en el universitario en modalidad presencial y virtual.

La forma de presentar la información tiene la finalidad de que sea breve y comprensible y el docente ponga en prácticas sus competencias.