

Capítulo 14

Estrategias didácticas, factibles y divertidas

Norma Hernández Rojas

<https://doi.org/10.61728/AE24230155>

Introducción

La educación es uno de los elementos fundamentales del ser humano y cada vez requiere que sea impartida de manera atractiva, constructiva y significativa, dejando atrás prácticas monótonas de enseñanza. Es por ello, que el presente capítulo tiene como finalidad dar a conocer diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje que al ser aplicadas dentro de un proceso educativo han resultado favorables para la asimilación de los conocimientos por parte del educando, toda vez que, despertaron su interés, dado que en la mayoría de ellas el apropiarse y el reforzar el conocimiento se hace de manera lúdica, promoviendo la autonomía, la reflexión, el análisis, la resolución de problemas en situaciones dadas, orillando al educando a un aprendizaje significativo de los contenidos escolares.

Cada una de las estrategias está caracterizada de manera específica, mencionando su procedimiento de aplicación, así como también la conclusión a la que se llega con la puesta en práctica de la misma.

Estrategia “escala a la cima”

“Creación propia”

Materia:

- Matemáticas

Objetivo: Que el alumno a través del juego desarrolle la habilidad de resolución de problemas de manera mental, recordando datos matemáticos como 9×7 y aquellos estudiados en clase $(-18) + (-12) =$.



A quien se dirige: Alumnos de secundaria.



Tiempo de aplicación: 30 minutos.

Procedimiento:

Esta estrategia es de competencia, en la que los alumnos tendrán que llegar a la cima para resultar ganadores.

Se realiza dentro del salón de clases, los alumnos se sientan en las butacas al azar.

El docente da a conocer el problema o la operación a resolver de manera verbal y los alumnos anotan únicamente el resultado en el mini-pintarrón. El tiempo para dar su respuesta es de 5 segundos, siendo el docente quien lleva el control de la estrategia, los alumnos levantan el pintarrón y verifican si su compañero que está a su lado y que va rumbo a la cima estuvo mal para desplazarlo e ir ascendiendo. Se trata de que los alumnos escalen poco a poco para llegar a la cima. La estrategia se asemeja al juego de serpientes y escaleras, sin embargo, aquí la cima se escala de lugar a lugar (sillas o butacas).

Material:

- butacas
- opalina

- mica
- plumón para pizarrón
- papel o borrador
- pequeño obsequio para el ganador.

Conclusión: Es una estrategia en la que los alumnos desarrollan su habilidad de cálculo mental, se divierten, se comprometen a repasar los temas vistos en clase dada la competencia que se genera al no querer ser desplazados.



Estrategia “cuadros C-Q-A”

- *Materia:*
- Historia
- Geografía
- Ciencias.

Objetivo: Que el alumno mediante un organizador gráfico en forma de cuadros manifieste sus conocimientos previos, lo que quiere conocer y lo que ha aprendido acerca de un tema, a fin de que reflexione y tome conciencia metacognitiva de lo que no sabía al inicio de la situación instruccional y lo que ha logrado aprender al término del proceso.

A quién se dirige: Alumnos de secundaria.

Tiempo de aplicación: 20 minutos.



Momento de aplicación: Durante todo el proceso didáctico (tema, sesión). Las dos primeras columnas deben ser llenadas al inicio de la situación de enseñanza aprendizaje lo que permite que los alumnos activen sus conocimientos previos. La tercera columna puede llenarse durante el proceso instruccional y/o al término del mismo identificando el momento final del aprendizaje logrado.

Procedimiento:

En primer lugar, se introduce la temática que constituye la información nueva que se va a aprender.

- Se distribuyen a los alumnos en forma impresa los cuadros C-Q-A con tres columnas y dos filas.
- La primera columna se denomina lo que ya se conoce (se refiere a la letra C) y se utiliza para anotar lo que ya se sabe (los conocimientos

- previos) en relación con la temática. Pueden escribirse conceptos, ideas o descripciones en un listado o haciendo clasificaciones.
- c) La segunda columna sirve para anotar lo que se quiere conocer o aprender (se corresponde con la letra Q).
- d) En el espacio de la tercera columna se anota lo que se ha aprendido (se refiere a la letra A). (Díaz Barriga, 2010)

CUADRO "C Q A 1"		
LO QUE CONOZCO	LO QUE QUIERO APRENDER	LO QUE APRENDÍ
■ Conozco los conceptos básicos y generales de lo que refiere a la filosofía (lógica, estética, moral, conocimiento, etc.) ■ Conozco un poco de la teoría filosófica de Aristóteles, Platón y Sócrates. ■ Conozco algunas de mis habilidades para poder aprender.	■ Quiero aprender a ver más allá de lo que te enseñan en la teoría. ■ Quiero aprender a cuestionar sobre el tema para poder comprenderlo al 100. ■ Quiero aprender más técnicas, más métodos, para poder realizar de mejor manera mis trabajos. ■ Quiero conocer todas mis habilidades y así mismo desarrollar otras.	■ Aprendí a utilizar nuevos programas tecnológicos como Cmaptools. ■ Aprendí las bases para realizar un verdadero mapa conceptual, aunque todavía me falta perfeccionarlos. ■ Aprendí a ver más allá de lo que nos dice el profesor, o lo que plasma el autor.

Material:

- Hojas blancas
- regla
- lápiz o en su caso computadora e impresora.

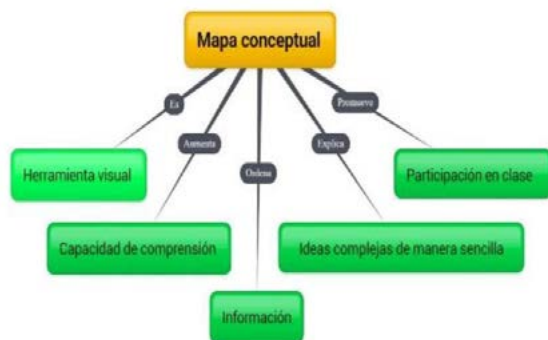
Conclusión: Es una estrategia útil para el alumno porque le ayuda a organizar la información nueva por aprender, asimismo le permite realizar un análisis y reflexión de los conocimientos adquiridos.

Estrategia “mapa conceptual”

Materia:

- Historia
- Ciencias
- Geografía
- Formación Cívica y Ética.

Objetivo: Organizar la información de un tema mediante representaciones gráficas debidamente jerarquizadas, a fin de facilitar la explicación de conceptos.



A quién se dirige: Alumnos de secundaria.

Tiempo de aplicación: 50 minutos.

Procedimiento:

1. Haga un listado o inventario de los conceptos involucrados.
2. Clasifíquelos por niveles de abstracción e inclusividad (al menos dos niveles), esto le permitirá establecer las relaciones de supra, o subordinación existente entre los conceptos.
3. Identifique el concepto nuclear. Si es de mayor nivel de inclusividad que los otros (generalmente es así), ubíquelo en la parte superior del mapa, si no lo es, destáquelo con un color especial (este paso puede hacerse simultáneamente con el anterior).

4. Valore la posibilidad de utilizar enlaces cruzados y ejemplos. (Díaz Barriga, 2010)

Material:

- Hojas de colores
- plumones
- estambre
- tijeras
- diurex.

Conclusiones: Es recomendable la aplicación de esta estrategia, toda vez que, permite asimilar mejor los conocimientos desde el momento en que se realiza la clasificación y jerarquización de la información, adquiriendo mayor interés al utilizar diversos tipos de material para su elaboración.



Estrategia “ruleta del conocimiento”

Materia:

- Para cualquier materia o para realizar una olimpiada del conocimiento.



Objetivo: Recordar y aplicar los conocimientos adquiridos en un periodo determinado mediante el uso de una ruleta, a fin de consolidar un aprendizaje significativo a través del juego.

A quien se dirige: Alumnos de secundaria.

Tiempo de Aplicación: 50 minutos.

Procedimiento:

1. Se realiza una serie de preguntas en pequeños trozos de papel sobre los temas vistos en un periodo determinado de clases.
2. Se colocan las preguntas dentro de los globos, mismos que se sujetan a la rueda.
3. Se gira la rueda y los alumnos por turnos lanzan el dardo y si rompen el globo extraen la pregunta, misma que es leída y contestada en voz alta.
4. El alumno que tenga el mayor número de aciertos recibe un premio

Material:

- Ruleta
- dardo
- globos
- hojas blancas
- premio (dulces).



Conclusión: Es una estrategia divertida, toda vez que a través del juego se consolidan los conocimientos adquiridos, siendo recomendable su aplicación al terminar un periodo de estudio.

Estrategia “aplicaciones móviles”

Materia:

- Todas las materias.

Objetivo: Desarrollar habilidades, mediante el uso de herramientas tecnológicas TIC (APPS) como medida de obtención y reforzamiento del conocimiento, posicionando al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje.

A quien se dirige: Alumnos de secundaria.



Tiempo de aplicación: 50 minutos.

Procedimiento:

1. Elección de apps que correspondan a la materia que se esté trabajando y se requiera reforzar.
2. Descargar las aplicaciones que sean necesarias y estén enfocadas a los contenidos que se desea conocer o reforzar.
3. Iniciar la actividad de manera individual o en equipo.



Recursos:

- Celular
- computadora
- internet.

Conclusión: La incorporación de la tecnología de la información y comunicación en la sociedad juega un papel importante, por ello, resulta interesante enfocarla a la adquisición o reforzamiento del conocimiento, siendo atractiva la aplicación de esta estrategia porque apoya el aprendizaje significativo y fomenta hábitos de investigación en los estudiantes.



Bibliografía

Díaz, F. (2010). Estrategias docentes para el aprendizaje significativo.
México: Mc Graw Hill.