

Capítulo 15

Sugerencias didácticas para diferentes niveles

Mario Rosas Morales

<https://doi.org/10.61728/AE24230162>

Introducción

El proceso educativo no se limita únicamente a la memorización de conceptos, de la misma manera en que la labor del educador va más allá de la simple transmisión de conocimientos. La educación evoluciona constantemente, y en este contexto, los educadores deben adaptar sus métodos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Para lograr esta evolución, es esencial emplear estrategias que fomenten el aprendizaje activo por parte de los estudiantes.

La tarea fundamental del educador consiste en seleccionar, diseñar y presentar situaciones de aprendizaje en las cuales los alumnos puedan investigar, reflexionar, crear y tomar decisiones. Esto es lo que demanda la educación en el siglo XXI. El educador debe ser un guía y facilitador, en lugar de ser percibido como una autoridad infalible en posesión de la verdad absoluta.

El aprendizaje implica un cambio relativamente duradero en el individuo, que se logra mediante la utilización de procesos mentales fundamentales y las experiencias vividas día a día. Cuando se trata del aprendizaje en el entorno escolar, es esencial que la enseñanza esté presente. La enseñanza y el aprendizaje no son procesos aislados, sino que funcionan de manera conjunta como un proceso integral, especialmente cuando buscamos que este aprendizaje sea significativo.

Para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo, es necesario recurrir a estrategias didácticas, que engloban todas las actividades que los docentes realizan de manera sistemática para alcanzar objetivos claramente definidos en los estudiantes.

Este proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser sistemático y organizado. Cada actividad debe estar coordinada de manera que el conjunto pueda considerarse verdaderamente un proceso. Cuando un docente aspira a lograr un aprendizaje significativo en sus alumnos, es fundamental que esté familiarizado con diversas estrategias y sepa adaptarlas

a cada experiencia particular. De esta forma, podrá guiar a los alumnos hacia el conocimiento, ayudándoles a desarrollar sus competencias individuales.

I. Explorando Conceptos Visualmente

Objetivo: Fomentar la visualización de ideas, la creatividad y la comunicación de conceptos. Esto permitirá a los participantes estimular su imaginación y encontrar nuevas formas de aprender, así como compartir información de manera efectiva.

Participantes: Estudiantes de todos los niveles educativos.

Materiales necesarios:

- Papel
- lápices de colores
- marcadores
- Opcionalmente, dispositivos electrónicos.

Duración: 2 horas

Pasos a seguir:

1. Selección de Tema: Cada participante elige un tema o concepto asignado previamente o de su interés.
2. Exploración Individual: Cada estudiante investiga y recopila información sobre el tema elegido de fuentes confiables.
3. Visualización de Ideas: Los participantes crean ilustraciones, gráficos o diagramas que representen las ideas clave relacionadas con su tema. Deben incluir texto explicativo junto a sus dibujos.
4. Intercambio en Grupos Pequeños: Los estudiantes se reúnen en grupos pequeños y comparten sus trabajos individuales. Discuten y comparten ideas sobre cómo podrían combinar sus conceptos para crear una representación conjunta.
5. Trabajo en Grupo: Cada grupo colabora para crear una presentación visual que integre las ideas de los miembros. Esto puede incluir un

póster, una presentación en diapositivas o una representación digital, según los recursos disponibles.

6. **Presentación de Trabajos Grupales:** Cada grupo presenta su trabajo al resto de la clase. Se puede utilizar la técnica del “museo” donde los trabajos se exhiben para que todos los participantes los vean y discutan.

Discusión y Conclusiones: Después de las presentaciones, se promueve una discusión en clase sobre las diferentes interpretaciones y enfoques para representar los conceptos. Se fomenta la reflexión y se extraen conclusiones sobre la importancia de la visualización en el aprendizaje.

Variaciones: La actividad se puede realizar de manera individual, en parejas o en grupos, según las necesidades y recursos disponibles.

Recomendaciones y Observaciones: Se enfatiza la importancia de la visualización como una herramienta efectiva para procesar y comunicar información. Se alienta a los participantes a ser creativos en sus representaciones visuales y a asegurarse de que el texto complementario sea claro y conciso. También se puede utilizar tecnología, como software de diseño gráfico o aplicaciones de dibujo, si está disponible y es apropiado para el entorno educativo.

II. Aprendizaje en STOP

Objetivo: Evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos después de una sesión de clase, identificar debilidades y proporcionar retroalimentación a los estudiantes.

Participantes: Alumnos de cualquier nivel educativo, de 4 a 8 participantes.

Materiales necesarios: Pizarra, marcadores

Duración: 30 minutos

Pasos a seguir:

1. Elección Inicial: Un estudiante inicia el juego declarando la frase: “Voy a poner un STOP en... [nombre de un concepto o tema aprendido en la clase]”.
2. Posición de los Jugadores: Todos los jugadores se paran en un círculo alrededor de la pizarra, cada uno frente a una sección de la misma.
3. Declaración de STOP: El estudiante que comenzó el juego menciona su concepto y, al hacerlo, escribe la palabra o idea en la pizarra.
4. Evaluación de Conocimiento: Los demás estudiantes deben detenerse y evaluar su conocimiento sobre ese concepto. Cada estudiante, por turno, debe agregar información relacionada con el concepto mencionado en la pizarra o hacer una pregunta sobre él.
5. Rotación: Después de una breve discusión (por ejemplo, 1-2 minutos), el estudiante que mencionó el concepto rota al siguiente participante en el sentido de las agujas del reloj para que continúen.
6. Eliminación de Jugadores: Los jugadores acumulan puntos negativos (por ejemplo, “X”) si no pueden aportar información relevante o hacen preguntas incorrectas sobre el concepto en la pizarra. El objetivo es no acumular más de 5 puntos negativos.
7. Exposición y Retroalimentación: Al final del juego, los estudiantes que acumularon 5 puntos negativos deben exponer ante el grupo lo que han aprendido sobre el concepto o tema en cuestión. Esto permite que el docente brinde retroalimentación y refuerzo de la información.

Variaciones: Se pueden utilizar conceptos de cualquier asignatura o temática, y se puede adaptar el juego según la materia que se haya enseñado.

Recomendaciones y Observaciones: Además de mantener a los estudiantes motivados y comprometidos, este juego promueve la participación activa y la retroalimentación entre compañeros. También proporciona oportunidades para aclarar conceptos y reforzar el aprendizaje. El docente desempeña un papel importante en la facilitación de la discusión y la retroalimentación al final del juego.

III. Creación de Palabras

Objetivo: Fomentar la creatividad y el entendimiento de conceptos relacionados con las temáticas vistas en clase mediante la formación de palabras a partir de la reordenación de letras.

Participantes: Alumnos de cualquier nivel educativo.

Materiales requeridos: Hojas de papel, bolígrafos o marcadores de colores.

Duración: 2 horas

Pasos a seguir:

1. Preparación de Tarjetas: Cada estudiante recibe un conjunto de tarjetas en blanco (hojas de papel cortadas en trozos pequeños). Cada tarjeta debe contener una letra del abecedario.
2. Formación de Equipos: Los estudiantes se dividen en equipos de aproximadamente 5 personas. Cada miembro del equipo tiene sus propias tarjetas con letras.
3. Preguntas Temáticas: El docente formula preguntas relacionadas con las temáticas vistas en clase. Por ejemplo, “Esta glándula está ubicada justo por debajo de la vejiga del varón, posee el tamaño de una nuez y produce semen. ¿Cuál es su nombre?”.
4. Creación de Palabras: Los equipos discuten la pregunta y utilizan sus tarjetas con letras para formar la palabra correcta relacionada con el concepto (en este caso, “próstata”).
5. Competencia de Equipos: Los equipos compiten para ser los primeros en formar la palabra correcta y la presentan al docente.
6. Puntuación: El equipo que forme la palabra correcta recibe puntos. También se pueden otorgar puntos adicionales por respuestas creativas o por velocidad.
7. Ganador: Al final de la actividad, se suma la puntuación de cada equipo. El equipo con la puntuación más alta es el ganador.

Variaciones: En lugar de usar tarjetas con letras, los estudiantes pueden escribir las letras en sus hojas de papel y reorganizarlas para formar las palabras.

Los propios estudiantes pueden formular preguntas relacionadas con el material de clase, lo que fomenta una comprensión más profunda de los conceptos.

Recomendaciones y Observaciones: Esta actividad fomenta la participación activa de los estudiantes y promueve el pensamiento creativo y crítico. Además, les permite aplicar y consolidar su conocimiento de una manera divertida y competitiva. El docente puede proporcionar retroalimentación y explicaciones adicionales después de cada pregunta para asegurarse de que los estudiantes comprendan completamente los conceptos.

IV. La Caja de las Ideas

Objetivo: Fomentar la participación de cada alumno, teniendo en cuenta sus conocimientos previos y los conocimientos adquiridos. Esta estrategia permitirá analizar un tema desde diferentes perspectivas.

Participantes: Alumnos de nivel primaria.

Material requerido:

- Una caja o contenedor (en lugar de un sombrero),
- tarjetas de colores o papel
- bolígrafos.

Duración: 30 minutos

Pasos a seguir:

1. Elección del Tema: Se elige el tema, situación, texto o acontecimiento a ser analizado. Esto puede ser un tema relevante del programa de estudios.
2. Tarjetas de Ideas: Se proporcionan tarjetas de colores y bolígrafos a

cada alumno. Cada color representa un enfoque o perspectiva diferente. Por ejemplo, una tarjeta puede ser de color rojo y se usa para expresar opiniones personales, otra tarjeta de color verde se utiliza para proporcionar información factual, etc.

3. Enfoques Diferentes: Se explica a los alumnos que deben escribir en sus tarjetas diferentes enfoques o perspectivas relacionadas con el tema. Por ejemplo, pueden escribir lo que saben sobre el tema, opiniones personales, hechos objetivos, sentimientos relacionados, nuevas ideas, etc.
4. Caja de las Ideas: Los estudiantes colocan sus tarjetas en la “Caja de las Ideas” (en lugar de un sombrero).
5. Selección de Tarjetas: En grupos pequeños, los estudiantes se turnan para seleccionar una tarjeta de la caja. Cada tarjeta representará un enfoque diferente del tema.
6. Discusión y Compartir: Los estudiantes discuten el enfoque de la tarjeta que han seleccionado y comparten sus ideas con el grupo. El docente puede guiar la discusión y alentar a los estudiantes a expresar sus pensamientos de manera clara y respetuosa.

Conclusiones: Al final de la actividad, se llega a conclusiones basadas en los diferentes enfoques presentados por los estudiantes. Se promueve la comprensión de que hay múltiples perspectivas sobre un tema y se fomenta el respeto por las opiniones de los demás.

Variaciones:

En lugar de tarjetas de colores, se pueden usar objetos pequeños (como fichas de juego) que representen diferentes enfoques.

Puedes hacer que los estudiantes decoren y personalicen sus tarjetas antes de colocarlas en la caja.

Recomendaciones y Observaciones: El docente debe estar atento para asegurarse de que cada estudiante participe y se sienta cómodo compartiendo sus ideas. Esta actividad fomenta la diversidad de pensamiento y la comprensión de que hay múltiples formas de ver un tema. Además, promueve habilidades de escucha activa y respeto por las opiniones de los demás.

V. “Simulación de Debate”

Objetivo: Fomentar el pensamiento crítico, la argumentación y el análisis de problemas complejos mediante la simulación de un debate académico.

Participantes: Estudiantes de educación superior, idealmente divididos en dos equipos.

Materiales requeridos:

- Pizarra o proyector para registrar puntos clave del debate
- reloj para gestionar el tiempo.

Duración: Variable (generalmente de 60 a 90 minutos).

Pasos a seguir:

1. Selección del Tema: El docente elige un tema relevante y controvertido relacionado con el curso o área de estudio. Este tema debe permitir diferentes perspectivas y opiniones.
2. Formación de Equipos: Los estudiantes se dividen en dos equipos: uno a favor del tema y otro en contra.
3. Investigación: Cada equipo investiga y recopila evidencia relevante para respaldar sus argumentos. Pueden utilizar fuentes académicas y datos verificables.
4. Preparación de Argumentos: Cada equipo prepara argumentos sólidos para respaldar su posición en el debate. Se enfatiza la importancia de la lógica y la evidencia.
5. Debate: Se lleva a cabo el debate, con cada equipo presentando sus argumentos de manera organizada y respondiendo a los argumentos del equipo contrario. El docente modera el debate y registra los puntos clave en la pizarra o el proyector.
6. Preguntas y Comentarios: Después del debate, se permite que los estudiantes de otros equipos hagan preguntas y comentarios sobre los argumentos presentados.
7. Reflexión y Conclusión: Se anima a los estudiantes a reflexionar sobre el debate y las perspectivas presentadas. El docente guía una discusión para llegar a una conclusión o resumen.

Variaciones: Se puede permitir que los estudiantes cambien de posición y defiendan la perspectiva opuesta en un segundo debate. También se pueden realizar debates en formato de mesa redonda o paneles de discusión.

Recomendaciones y Observaciones: Esta estrategia fomenta la investigación, el pensamiento crítico y la habilidad de expresar argumentos de manera efectiva. Además, promueve el respeto por las opiniones divergentes y la capacidad de escuchar y responder de manera informada.

Conclusión

Muchos maestros son auténticos expertos en el contenido que transmiten, pero no todos les dan atención a los aspectos metodológicos. Las estrategias, métodos y técnicas son los recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Gracias a estos recursos pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y las actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus estudiantes.

Las estrategias de enseñanza además de guiar al alumno en el camino del saber, también guía al maestro, ya que tanto el uno como el otro saben hacia dónde dirigir sus pasos. Es labor del docente diseñar las estrategias de enseñanza de la manera más congruente y efectiva posible, porque directamente él es el responsable de dicho proceso, es el guía de los alumnos, es quien los orienta fortaleciendo sus debilidades y reforzando sus fortalezas, logrando hacer de ellos individuos competentes, independientes, autónomos y autorreflexivos.

Lograr procesos de enseñanza aprendizaje exitosos es complicado, sobre todo debido a los múltiples obstáculos, a los niveles y ritmos de aprendizaje de los alumnos y a la manera de enseñar de los docentes. Las estrategias son útiles para el maestro que enfrenta todos los días el reto de educar a sus estudiantes en un ambiente apropiado, pertinente y de colaboración, así mismo tomar en cuenta las necesidades, las expectativas y los objetivos que la formación pretende alcanzar.