

Capítulo **7**

Aprendiendo de diversas formas

Flavio Muñoz Beristain

<https://doi.org/10.61728/AE24230087>

Introducción

El presente manual de estrategias es una recopilación de cinco estrategias didácticas de enseñanza- aprendizaje que facilita el quehacer educativo.

El utilizar diversas estrategias nos ayuda a mantener la atención de nuestros alumnos y estos a su vez aprenden de diversas maneras y logran aprendizajes significativos y duraderos.

Estrategias didácticas

Tira cómica o historieta

Objetivo:

La tira cómica puede combinar lo gráfico con lo literario y algunas definiciones clave señalan que dicha sucesión de dibujos tiene como propósito no solo divertir al lector, sino también transmitir por medio de la expresión gráfica lo que no logra expresar la abstracción de la literatura. Otro objetivo, es motivar un ambiente de respeto en el aula de clases. Así, como mejorar la capacidad imaginativa del alumno y favorecer la capacidad analítica del alumno.

Participantes

Participan 25 alumnos de entre 12 y 14 años de primer grado de secundaria.

Material requerido

Hojas tamaño carta

Colores

Lápiz

Tiempo necesario para llevar a cabo la estrategia didáctica

2 sesiones de 50 minutos.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

1) *Idear un guion*: En términos narrativos, es relevante considerar interrogantes que aclaren la sucesión de eventos. En esta parte del desarrollo de un cómic se deben integrar ciertos elementos, tales como:

- *Destinatario*: ¿A quién va dirigida la historia que se va a narrar? A alumnos de primer grado.
- *Finalidad*: Se deben tener en cuenta los objetivos y/o la finalidad que se persiguen al hacer uso del cómic (enseñar, entretener, denunciar, transmitir valores, etc.). El objetivo es reafirmar los sucesos de la revolución mexicana.
- *Personajes*: Considerar el tipo de personajes es fundamental en el desarrollo de un cómic; se debe pensar en el número de los mismos y en los roles de cada uno dentro de la historia (protagonistas, antagonistas, personajes secundarios, etcétera).
- *Espacios*: Formular interrogantes para generar ideas sobre cómo será el espacio en el que se desarrollará la historia (¿en qué espacios o ambientes transcurrirá la historia?, ¿serán abiertos o cerrados?, ¿imaginarios o reales?). los espacios serán de revolución, abiertos e imaginarios.
- *Época*: Formular interrogantes acerca del contexto social e histórico en que transcurrirá la historia (¿en qué época sucederá?, ¿en el pasado, en el presente o en un futuro lejano?). En este caso será en 1910.
- *Linealidad*: Formular interrogantes acerca del tiempo en que transcurrirá la acción del cómic (¿la acción será lineal o habrán saltos temporales?). Será lineal.

2) *Estructurar lo gráfico*: Una vez definidos los aspectos narrativos de la historieta, es de suma importancia estructurar el guion planificado en diferentes viñetas, cuyo propósito es describir visualmente a los personajes y las situaciones que enfrentan.

3) *Elegir un soporte*: Es recomendable realizar bocetos o borradores antes de dar paso a la versión final. Una vez terminada la historieta, se debe elegir un formato adecuado para su publicación y difusión (digital o en impreso). En este caso será impresa.

Variaciones

Se puede realizar un libro virtual o un cuento.

Recomendaciones y/u observaciones

Se recomienda dar libertad al alumno(a) para su creatividad y monitorear en todo momento a todos los integrantes del grupo.

Referencias bibliográficas:

Blay, J. (2015). Dibujando la Historia: El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Revista Supervisión*, 21.

Smith, A. (2006). Teaching with Comics: Everything you need to know to start teaching with comics. Recuperado de www.uleth.ca/

Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Revista Tebeosfera*. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/>

Isabel (2011). Los cómics como estrategia de enseñanza. Blogspot: <http://comicsenlaeducacionsuperior.blogspot.cl>

Ilustraciones

Objetivo

Promueve procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, fomentan y refuerzan procesos de memorización y de comprensión de lectura y es propicia para el trabajo colaborativo.

Participantes

Participan 25 alumnos de entre 12 y 14 años de primer grado de secundaria.

Material requerido

Imágenes de la revolución

Libreta

Lápiz

Pluma

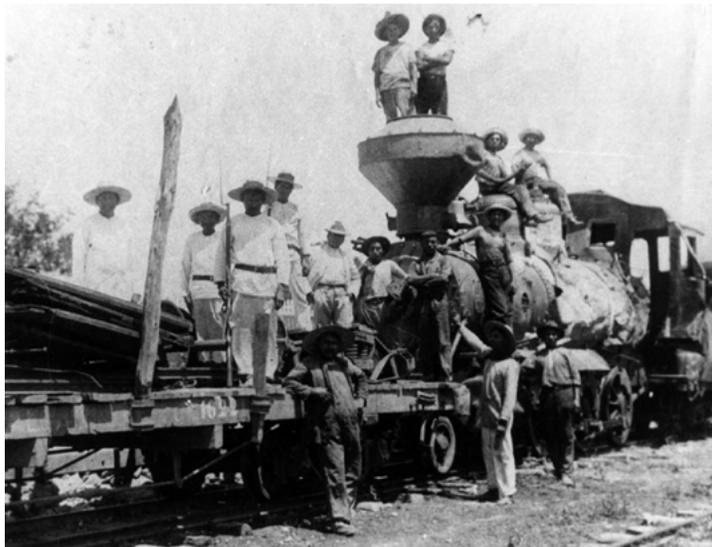
Tiempo necesario para llevar a cabo la estrategia didáctica

3 sesiones de 50 minutos.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

Para aplicar esta estrategia es necesario, en primer lugar, identificar el contenido informativo de las ilustraciones. Luego de ello, el foco de atención se centra en encontrar las categorías de información incluidas en las imágenes. Domínguez (1999) establece nueve categorías de información que sirven para guiar el uso de las imágenes en un contexto de enseñanza- aprendizaje:

<i>Categorías de información</i>	<i>Propósito u objetivo</i>
1) Inventarial	Información que determina qué objetos o conceptos son representados.
2) Descriptiva	Especifica los detalles figurativos de los objetos y conceptos representados.
3) Operacional	Información dirigida a un agente implicado para que ejecute una acción específica.
4) Espacial	Especifica la localización, orientación o composición de un objeto.
5) Contextual	Proporciona el tema o la organización para otra información que puede precederla o seguirla.
6) Covariante	Especifica una relación entre dos o más partes de información que varían juntas.
7) Temporal	Información sobre una secuencia temporal de estados o sucesos.
8) Cualificadora	Modifica una información especificando su modo, atributos o límites.
9) Enfática	Dirige la atención hacia otra información



- a) *Ampliación espacial*: Observa la imagen, imaginando lo que hay alrededor de ella, a la vez que formula distintas preguntas para activar conocimientos previos (¿dónde se encuentran?, ¿están solos o hay más gente alrededor?, etcétera).
- b) *Ampliación temporal*: se hipotetiza sobre lo ocurrido antes del momento en que se capturó la imagen o qué pasará después. Pueden formularse preguntas como: ¿por qué se encuentran en el tren?, ¿hacia dónde se dirigen?
- c) *Ampliación social*: se deducen aspectos sociales de la imagen, tales como: clase social, relaciones personales, ambiente en el que viven, etc. Ejemplos de preguntas para la ampliación de la imagen en este sentido sería: ¿quiénes son ellos? ¿Cómo y dónde se conocieron?
- d) *Ampliación comunicativa*: formular hipótesis sobre lo que están hablando las personas que aparecen en la imagen, cómo se sienten, qué intentan expresar mediante su mirada, postura, gestos, etc. Para ello, se formulan las siguientes interrogantes:

¿De qué están hablando?, ¿están felices o tristes?, ¿están tranquilos o preocupados?

Variaciones

Ver fotos familiares y describirlas.

Recomendaciones y/u observaciones

Se recomienda que los(las) alumnos(as) realicen sus propias preguntas para propiciar la habilidad de cuestionar.

Referencias bibliográficas:

Alonso, M. y Matilla, L. (1999). *Las imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela active*. Madrid: Akal.

Cuadrado, C. y Martín, M. (1999). *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Domínguez, P. (1999). *Actividades comunicativas*. Madrid: Edelsa.

Pinilla, R. (2004). *Las estrategias de comunicación. Vademécum para la formación de profesores*. Madrid: SGEL.

Inferencia

Objetivo

Favorecer la activación de conocimientos previos de los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior.

Participantes

Participan 25 alumnos de entre 12 y 14 años de primer grado de secundaria.

Material requerido

- Texto de la revolución mexicana
- Libreta
- Lápiz
- Pluma

Tiempo necesario para llevar a cabo la estrategia didáctica

1 sesión de 50 minutos

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

1. Encontrar pistas para obtener algunas respuestas.
2. Incorporar dichas pistas a lo que ya es sabido (conocimiento previo).
3. Puede haber más de una respuesta correcta.
4. La inferencia debe ser respaldada.

Marzano (2010) sugiere que los profesores planteen cuatro preguntas a sus estudiantes para facilitar la discusión sobre inferencias:

- ¿Cuál es mi inferencia?
- ¿Qué información usé para hacer esta inferencia?
- ¿Qué tan bueno fue mi pensamiento?
- ¿Necesito cambiar mi pensamiento?

<i>Pregunta</i>	<i>Se dice...</i>	<i>Yo digo...</i>	<i>Por lo tanto...</i>
<i>Paso 1...</i>	<i>Paso 2...</i>	<i>Paso 3...</i>	<i>Paso 4...</i>
Escribe la pregunta (creada o entregada).	Encuentra información en el texto para responder la pregunta.	Piensa en lo que sabes sobre dicha información.	Combina lo que dice el texto con lo que tú sabes para generar una respuesta.

Variaciones

Búsqueda de pistas mediante el juego “la búsqueda del tesoro”.

Recomendaciones y/u observaciones

Dar pistas a los(las) alumnos(as) para ayudarlos realizar su inferencia y estar siempre tutorándolos.

Referencias bibliográficas

Ríos, P. (2001). La aventura de aprender. Caracas: Cognitus, C.A.
 TeacherVision (2016). Skill builder: Inferences.

Júntate, piensa y comparte

Objetivo

Fomentar y apoyar el desarrollo de niveles superiores del pensamiento, propiciar el trabajo en equipo y retroalimentar rápida y cualitativamente a las y los alumnos.

Participantes

Participan 25 alumnos de entre 12 y 14 años de primer grado de secundaria.

Material requerido

Texto de la Revolución Mexicana

Libreta

Lápiz

Pluma

tiempo necesario para llevar a cabo la estrategia didáctica

1 sesión de 50 minutos.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

- 1) *Tener en consideración que antes de introducir y explicar a los estudiantes la estrategia, es de vital importancia decidir el texto que se utilizará.* Se puede seleccionar alguno que los estudiantes hayan estado leyendo o comenzar uno nuevo. Cabe la posibilidad de utilizar interrogantes que retomen el contenido o los conceptos clave que se han estudiado previamente. En este caso será sobre la Revolución Mexicana.
- 2) Se describe la estrategia y su propósito, entregándoles a los estudiantes una guía de discusión y dónde tomará lugar (en este caso, en el salón de clases). Luego, se les explica lo que harán. Las tareas consisten en:
 - a) Pensar individualmente en un tópico o respuesta a la pregunta realizada.

- b) Juntarse con un compañero y discutir el tópico o la pregunta.
- c) Compartir las ideas con el resto de la clase.

- 3) *En la fase Pensar (Think)*, el docente hace una pregunta de nivel de pensamiento superior (sobre lo sucedido en la revolución mexicana) a un integrante de la clase. Los estudiantes piensan sobre lo que saben o podrían saber del tema por un tiempo determinado (duración de la actividad: 1-3 minutos).
- 4) *En la fase pares (Pair)*, cada estudiante debe trabajar con un compañero (los estudiantes escogerán con quien trabajar). Se comparten las ideas y se formulan las preguntas con respecto al tópico trabajado (duración de la actividad: 2-5 minutos).
- 5) *En la fase compartir (Share)*, una vez que los estudiantes han socializado sus pensamientos y han discutido sobre los mismos, el docente expande ese “compartir” hacia toda la clase. Cada grupo presenta sus ideas o preguntas al resto y, después de que todos los grupos lo hayan hecho, se puede solicitar a los alumnos que vuelvan a discutir sus ideas con su compañero con el que trabajaron. El objetivo de esta actividad es reflexionar si las ideas iniciales han sido influenciadas por las del resto de los estudiantes.
- 6) *Se escogen uno o varios estudiantes de la clase*, para modelar el procedimiento y asegurarse de que los alumnos comprendieron cómo utilizar la estrategia. Esta etapa de la aplicación de TPS es una fase de carácter formativo, donde los estudiantes tienen tiempo para responder y clarificar conceptos y preguntas, usando la estrategia.
- 7) *Una vez que los estudiantes demuestran un entendimiento global* de lo que se espera que comprendan de la estrategia, el docente monitorea y apoya las fases pares y compartir. Esta etapa puede complementarse entregándoles a los estudiantes un diagrama resumen para que registren sus respuestas, mientras las socializan con sus pares. Se pueden realizar las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál es el problema/pregunta o tópico?
 - ¿Qué piensas sobre ello?
 - ¿Qué piensa mi compañero/a?
 - ¿Qué compartiremos?

Variaciones

Mediante el juego de la botella las parejas pueden participar.

Recomendaciones y/u observaciones

Monitorear en todo momento a los alumnos para que se alcance el objetivo.

Referencias bibliográficas:

Gunter, M. A., Estes, T. H. y Schwab, J. H. (1999). *Instruction: A Models Approach* (3a ed). Boston: Allyn & Bacon.

Rasinkski, T. y Padak, N. (1996). *Holistic reading strategies: Teaching children who find reading difficult*. Englewood Cliffs, NJ: Merrill/Prentice Hall.

Lluvia de ideas

Objetivo

Promover el dinamismo de manera grupal y fomentar procesos de reflexión crítica y creativa en las y los alumnos y la generación de ideas originales de manera grupal, en un ambiente armónico y propicio para ello.

Participantes

Participan 25 alumnos de entre 12 y 14 años de primer grado de secundaria.

Material requerido

- 2 textos “la Revolución Mexicana”.
- Pintarrón
- Marcadores

Tiempo necesario para llevar a cabo la estrategia didáctica

1 sesión de 50 minutos.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

- 1) *Discusión y no pelea.* El objetivo principal de este paso es destacar el hecho de que no existen equipos ganadores o perdedores, puesto que todas las ideas y/o conceptos clave propuestos son considerados importantes. En este caso, el docente es el encargado de monitorear y fomentar una discusión grupal democrática y equitativa.
- 2) *Generación/creación de respuestas.* Lo fundamental en este paso es la cantidad de respuestas generadas por los participantes. A modo de sugerencia, el docente puede preparar una lista de subpreguntas o preguntas de repuesto que promuevan espacios para el desarrollo de distintas ideas (en el caso de que las ideas que sean creadas no sean suficientes). La discusión que se geste debe ser orientada por el profesor para que no existan desvíos durante el desarrollo de la aplicación de la lluvia de ideas. Los estudiantes y/o participantes tienen la libertad de registrar sus ideas por escrito, en forma de lista, para evitar su repetición.
- 3) *Factor tiempo.* Es crucial controlar el tiempo que se destinará al desarrollo de la estrategia, por lo tanto, se debe delimitar previamente el tiempo que se ocupará en ello (lo que depende de la naturaleza de la temática a tratar). Una vez finalizado el desarrollo de la lluvia de ideas, los participantes pueden resumir las ideas más relevantes.
- 4) *Rol del docente.* Como se ha mencionado anteriormente, el rol del profesor apunta a guiar y facilitar el desarrollo de la discusión que se produzca.

Junto con lo anterior, Anello y De Hernández (1999) apuntan que existen diversos tipos de lluvia de ideas, los que corresponden a:

Lluvia de ideas simple: El tópico central de la discusión se registra en la pizarra y se incentiva a los participantes a generar ideas. Una vez que el tiempo se ha acabado, los estudiantes dan a conocer los conceptos clave.

Lluvia de ideas grupal: La clase se divide en dos grupos. Lo ideal es entregarles la misma temática, delimitar el tiempo de desarrollo y que los participantes tomen notas de las ideas más relevantes. Cuando el tiempo se acaba, cada grupo debe escoger a un representante para dar

a conocer las ideas puestas en común. *Esta es la que se desarrollará en el grupo.*

Lluvia de ideas en pares: Los estudiantes se dividen en parejas para discutir y generar ideas.

El método “torta”: Se dibuja un círculo y se escribe el tema en el centro; luego, el docente lo divide en 4 o 6 partes para representar los subtópicos. Se hace entrega de las reglas de trabajo a los estudiantes y crean ideas para cada subtópico, registrándolas por escrito. Al finalizar la actividad, los estudiantes y el docente pueden visualizar el diagrama, que representa en su totalidad todas las ideas relacionadas con la temática central.

El método “tarjeta”: Se solicita a los estudiantes que escriban sus ideas en forma de lista en tarjetas y que las entreguen al compañero que se encuentra a su derecha, quien lee la idea registrada y agrega una de su propia creación. Una vez que las tarjetas han pasado por todos los participantes, el docente las recolecta y lee las ideas junto con la clase. Este método permite involucrar a todos los participantes en la generación de ideas, aunque cabe la posibilidad que uno de estos no contribuya, ante lo cual se sugiere que se le solicite escribir una pregunta que permita generar ideas y discusión.

Variaciones

Lluvia de ideas en pares o simple.

Recomendaciones y/u observaciones

Monitorear a los(las) alumnos(as) para guiar las aportaciones y que todo se realice en armonía.

Referencias bibliográficas

Anello, E. y De Hernández, J. (1999). Educación potencializadora. Quito: EB/Prodec-Nur.

Benito, A. y Cruz, A. (2005). Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior. Madrid: Narcea.

Boccio, B. (2011). Aspectos Básicos de la Docencia Universitaria.

Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado de <http://www.angelfire.com/linux/educa>

Exley, K. y Dennis, R. (2007). Enseñanza en pequeños grupos en educación superior. Madrid: Narcea.

Conclusiones

El realizar este trabajo fue una experiencia muy bonita. Me dio la oportunidad de conocer más estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje para que los alumnos aprendan de diversa manera y sobre todo para poder captar su atención y que no se aburran y se mantenga un clima agradable al interior del aula.