

2

Estrategias didácticas que desafían la rutina

Esmeralda Cortez Monroy¹

¹ <https://doi.org/10.61728/AE20242039>



Introducción

Una estrategia didáctica es un plan diseñado para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias son utilizadas por los educadores para organizar y presentar la información de manera efectiva, fomentar la participación activa de los estudiantes, y promover la comprensión y retención de los temas, pueden incluir una variedad de técnicas, métodos, recursos y actividades que se adaptan a las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje específicos. Las estrategias didácticas pueden ser tanto tradicionales (como conferencias, debates, lecturas, etc.) como innovadoras (como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el uso de tecnología, etc.). Su objetivo principal es mejorar la experiencia de aprendizaje y maximizar el aprendizaje de los estudiantes.

En este capítulo, se presentan cinco estrategias útiles para diversas áreas, las cuales ayudan en la adquisición de conocimiento, debido a que motivan al estudiante, a través de actividades de aprendizaje dinámicas, divertidas, digitales e interactivas promoviendo el interés en los alumnos.

La primera de ellas utiliza como base un juego mexicano, desarrollando la concentración, la memoria, en temas como la identificación de los símbolos de los elementos químicos a partir del nombre, de manera divertida; la segunda estrategia puede utilizarse en diversas áreas, sobre todo cuando es necesario poner en práctica los conocimientos teóricos, desarrollando habilidades de identificación de estructuras, observación, comparación y análisis; la tercera estrategia es una herramienta digital que desarrolla habilidades de respuesta rápida, concentración, memoria y observación, ayuda a cumplir normas de convivencia, ya que puede realizarse en equipo; la cuarta estrategia se realiza dentro del salón de clase, permite el desarrollo de habilidades de respuesta rápida, concentración y observación, además de ser un reto personal para cumplir con el objetivo y la última estrategia presentada en este capítulo utiliza una

red social, que le permite a los estudiantes generar grupos de trabajo y exponer algún tema o ejercicio en específico y recibir retroalimentación de sus compañeros.

Lotería de símbolos químicos

¿Qué es?

Una lotería de símbolos químicos es una estrategia que permite mejorar las capacidades cognitivas, ya que entrena el cerebro y se logra un mayor aprendizaje. La lotería tradicional es un juego de azar que contiene 54 cartas y un número variable de tarjetas que se llaman “tablas” mismas que constan de 16 imágenes que representan a la cultura mexicana.

¿Cómo se realiza?

- a) Se realizan 18 tablas que contienen 16 símbolos de elementos químicos, con su número atómico, las tarjetas pueden hacerse en cartón, foami, cartulina, etcétera.
- b) Se elaboran 54 tarjetas con los nombres de los elementos químicos, pueden hacerse en cartón, foami, cartulina, etc
- c) Se realiza el juego con las reglas de la lotería tradicional.
 - Todos los jugadores eligen una de las tablas al azar.
 - Se establece la alineación que será la forma de ganar, unos prefieren llenar toda la tabla o hacer una alineación de cuatro figuras.
 - Los jugadores toman piedritas, fichas, frijoles o algún otro objeto con el que puedan marcar las figuras mencionadas por el gritón.
 - El gritón da comienzo al juego diciendo ¡Corre!
 - El gritón toma una carta y con voz fuerte dice el nombre de acuerdo con lo que haya salido: “cobalto”, “nitrógeno”, “oro”, etcétera.
 - Todos los jugadores marcarán los símbolos químicos que sí tengan al momento que el gritón las mencione.
 - El jugador que complete su tabla con todos los elementos nombrados o que cumpla con la alineación acordada debe gritar “¡lotería!” de esta manera todos sabrán que ya hay un ganador.

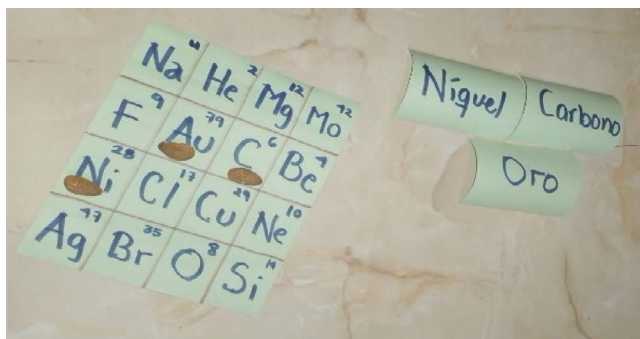
d) Al finalizar, el que cante “¡lotería!” deberá decir el nombre de los elementos de su tabla, para validar su evaluación.

¿Para qué se utiliza?

- Ayuda a reconocer los elementos químicos con base en su símbolo.
- Para desarrollar la observación, concentración y la memoria.
- Ayuda al desarrollo de capacidades motoras y mentales.
- Enseñan a cumplir normas de convivencia.

Específicamente esta estrategia puede utilizarse a partir del nivel secundaria que es donde se comienzan a enseñar los símbolos químicos, pero la base de la misma puede utilizarse desde nivel preescolar, la estrategia se basa en el juego de lotería mexicano y puede utilizarse para una gran variedad de contenidos por ejemplo para la traducción de palabras en inglés, países y capitales, identificar colores, formas, etcétera.

Ejemplo:



Maqueta comestible de modelos atómicos

¿Qué es?

Una maqueta es la reproducción física y a escala, en tres dimensiones, por lo general, en tamaño reducido, de algo real o ficticio, también pueden existir modelos en tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico. La maqueta comestible es una estrategia que permite reconocer estructuras, aumenta la motivación de los alumnos y la construcción de conceptos a través de la adquisición de habilidades.

¿Cómo se realiza?

- a) Se realiza una investigación acerca de cada uno de los siete modelos atómicos a representar.
- b) Se revisa en clase que cada uno de los elementos de cada modelo atómico quede claro para los estudiantes, proyectando imágenes de cada modelo.
- c) Se indica a cada alumno el modelo que le corresponde representar en la maqueta.
- d) Los materiales a utilizar deben ser comestibles.
- e) Se realiza en casa la maqueta y se graba un video breve en el que se explican las características del modelo atómico y los alimentos utilizados para representarlo.
- f) Se envía el video al docente en el día y medio acordado, puede ser a través de WhatsApp, Classroom, correo electrónico, etcétera.

¿Para qué se utiliza?

- Le permite al estudiante la aplicación práctica de los conocimientos teóricos, desarrollando habilidades de identificación de estructuras, observación, comparación y análisis.
- Ayuda al desarrollo de capacidades motoras y mentales.
- Al ser comestible permite al estudiante utilizar los sentidos, lo cual ayuda a su proceso de aprendizaje, además evita el gasto innecesario

de materiales de papelería para un solo uso, evitando mayor contaminación.

Esta estrategia tiene como base la maqueta convencional y puede ser utilizada en cualquier nivel educativo, por ejemplo, para los temas de: aparatos y sistemas del cuerpo humano, sistema solar, células, etcétera.

Ejemplo:



Modelo atómico de Thomson, elaborado con miel, amaranto y bolitas de chocolate.



Modelo atómico de Bohr, elaborado con uvas, chicle, dulces.

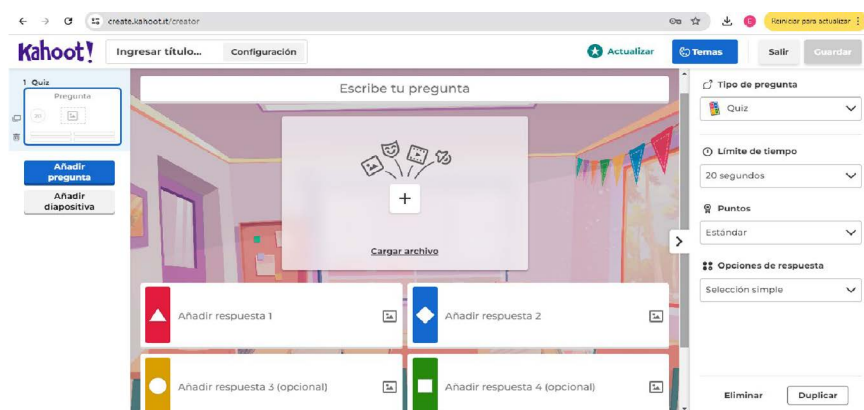
Kahoot

¿Qué es?

El Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para los profesores y estudiantes, que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso, se requiere disponer de un ordenador, una Tablet o un móvil, permite demostrar el conocimiento adquirido de una forma dinámica y divertida, aumentando la motivación de los alumnos por aprender y participar. La herramienta digital Kahoot, fue creada por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker.

¿Cómo se realiza?

- Se elige el tema a evaluar
- Se genera el cuestionario en Kahoot, para ello:
 - Realizar el registro en Kahoot.
 - Crear un Kahoot (quiz).
 - Escribe la pregunta y las respuestas.



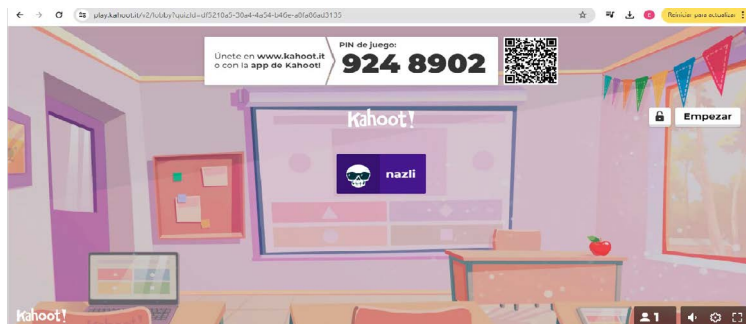
- Se tiene un máximo de cuatro respuestas.
 - Se puede ajustar el tiempo, considerar lo necesario para la resolución de cada pregunta.
- c) Se genera el código para compartir con los alumnos.
- d) Se debe tener un equipo de cómputo y cañón para proyectar las preguntas y los jóvenes trabajan desde su celular para ingresar las respuestas.
- e) Se conectan los alumnos a través de la aplicación de Kahoot, ingresan el código para comenzar, anotan su nombre.
- f) Puede realizarse individual o en equipo de trabajo, considerando que solo pueden ingresar 40 jugadores.
- g) Se realizan las preguntas de manera consecutiva de acuerdo a los tiempos asignados.
- h) El Kahoot genera los tres mejores puntajes.

¿Para qué se utiliza?

- Permite la participación comprometida de los estudiantes.
- Desarrolla habilidades de respuesta rápida.
- Desarrollar la observación, concentración, la memoria.
- Enseñan a cumplir normas de convivencia, ya que puede realizarse en equipo.

Esta estrategia utiliza la herramienta digital del Kahoot, puede ser utilizada en cualquier nivel educativo, aunque por el uso del celular, sería más conveniente a partir de la educación secundaria, también considerar que es requisito tener internet. Puede aplicarse en una gran diversidad de temas de todas las asignaturas.

Ejemplo:



Córrele que no te alcancen

¿Qué es?

Es una estrategia didáctica, basada en retos, con el fin de aumentar la motivación de los alumnos por aprender y participar. Permite al estudiante demostrar el conocimiento adquirido de una forma dinámica y divertida.

¿Cómo se realiza?

- a) Se elige el tema a evaluar de preferencia que se preste para respuestas rápidas y poco elaboradas en temas matemáticos.
- b) Los alumnos deberán estar en filas que tengan la misma cantidad de integrantes.
- c) Revisar que las mochilas no estorben en el pasillo.
- d) Se escribe en cada turno un ejercicio matemático en el pizarrón.
- e) El alumno escribe su respuesta y corre al inicio de su fila.
- f) En cada turno se reciben un máximo de 3 alumnos por fila, los cuales obtienen un punto si la respuesta es correcta.
- g) Se sigue la misma dinámica escribiendo un nuevo ejercicio a la vez y recibiendo tres alumnos por fila.
- h) Al acumular cinco puntos, como premio podrán ir saliendo del salón y tendrán una evaluación de 10.
- i) Se sigue la dinámica hasta que el tiempo de la clase se agote o todos los alumnos obtengan sus cinco puntos.

¿Para qué se utiliza?

- Permite la participación comprometida de los estudiantes.
- Desarrolla habilidades de respuesta rápida.
- Desarrollar la observación, concentración y la memoria.
- Enseñan a cumplir normas de convivencia.

Esta estrategia puede ser utilizada en cualquier nivel educativo, de preferencia se utiliza para evaluar el conocimiento adquirido, por lo que se recomienda su uso después de la explicación del tema. Puede aplicarse en una gran diversidad de contenidos de todas las asignaturas.

Facebookeando

¿Qué es?

Facebookeando es una estrategia digital que permite interactuar con sus compañeros de clase desde casa, para resolver una problemática presentada.

Facebook es la mayor de las redes sociales, por medio de ella puedes encontrar personas conocidas, interactuar con ellas, participar en grupos que discuten temas de tu interés, compartir contenido (imágenes, texto, video) enviar y recibir mensajes, hacer contactos, realizar búsquedas, hacer anuncios, etcétera.

¿Cómo se realiza?

- a) Se trabajan los temas en clase
- b) A lo largo del semestre y en orden de lista a cada estudiante le corresponde resolver una problemática acorde al tema visto en clase (se recuerda en clase al alumno que le corresponde).
- c) El problema se presenta en la plataforma de Facebook por parte del docente en un grupo privado.

Para generar un grupo privado es necesario:

- Entrar a la plataforma de Facebook.
 - Buscar el apartado de grupos.
 - Crear grupo.
 - En ajustes del grupo, seleccionar privado.
 - Se puede poner nombre, imagen y descripción acorde al tema del grupo.
 - Copiar el enlace y compartirlo con los alumnos para que se puedan unir.
- d) Esta actividad se realiza extra clase.
 - e) Al alumno que le corresponde debe subir la respuesta encontrada al ejercicio que presenta el docente.
 - f) Sus compañeros de clase reaccionan a la respuesta y si no están de acuerdo deben subir su propia respuesta.

¿Para qué se utiliza?

- Permite la participación comprometida de los estudiantes.
- Desarrollar la capacidad de análisis.
- Enseñan a cumplir normas de convivencia, para su participación en el grupo de trabajo.
- Se puede utilizar para abrir la clase siguiente como retroalimentación o como clase invertida si es un tema nuevo.

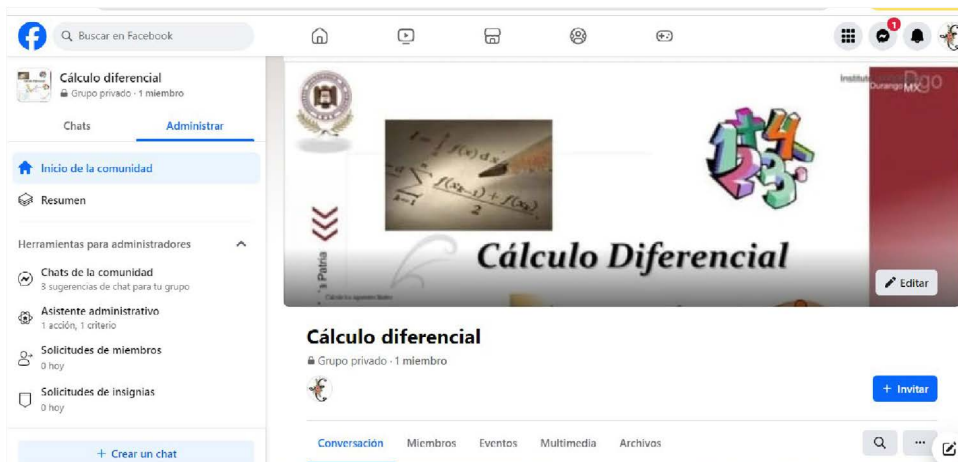
Esta estrategia didáctica utiliza la educación híbrida, la cual combina elementos de la enseñanza presencial y la enseñanza a distancia. En un entorno educativo híbrido, los estudiantes pueden participar tanto en actividades de aprendizaje en el aula como en actividades en línea. Esto puede implicar alternar entre asistir físicamente a clases y completar tareas o participar en discusiones en línea a través de plataformas digitales.

La modalidad híbrida puede ofrecer flexibilidad a los estudiantes al permitirles adaptar su aprendizaje a sus horarios y preferencias individuales, al tiempo que conserva la interacción directa con profesores y compañeros de clase en el entorno físico del aula. Además, puede aprovechar los recursos digitales para complementar y enriquecer la experiencia educativa.

Esta modalidad se ha vuelto especialmente relevante en contextos donde las circunstancias, como la pandemia de COVID-19, han requerido adaptaciones en la forma en que se imparte la educación.

Esta estrategia didáctica se recomienda principalmente a partir del nivel medio superior, por el uso de la red social de Facebook, aunque desde el nivel primaria puede utilizarse con el Facebook de los padres.

Ejemplo:



Conclusiones

Las estrategias didácticas presentadas tienen la intención de promover el aprendizaje significativo, donde los estudiantes participan de forma activa, al utilizar una estrategia didáctica es fundamental seleccionar cuidadosamente las actividades, métodos y recursos que mejor se adapten a los objetivos propuestos y al contexto de enseñanza, considerando las necesidades y características específicas de los estudiantes, así como los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar, es muy importante fomentar la participación activa de los estudiantes, promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, y crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y estimulante, esto puede potenciar el desarrollo integral de los estudiantes y contribuir a su éxito académico y personal.

Además, la evaluación continua y el feedback son componentes esenciales para garantizar la eficacia de la estrategia didáctica y para identificar áreas de mejora, la flexibilidad y la adaptabilidad son clave para ajustarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y para responder de manera efectiva a los desafíos que surgen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En resumen, el diseño de una estrategia didáctica eficaz requiere planificación, creatividad, adaptabilidad y un enfoque centrado en el aprendizaje del estudiante y en los objetivos que se pretenden lograr.

Bibliografía

- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje, Docencia universitaria basada en competencias. México. PEARSON EDUCACIÓN.
- Rosales-Gracia, S., Gómez-López, V. M., Duran-Rodríguez, S., Salinas-Fregoso, M. & Saldaña-Cedillo, S. (2008). Modalidad híbrida y presencial. Comparación de dos modalidades educativas. *Revista de la Educación de la Educación Superior*, XXXVII (4) (148), 23-29

