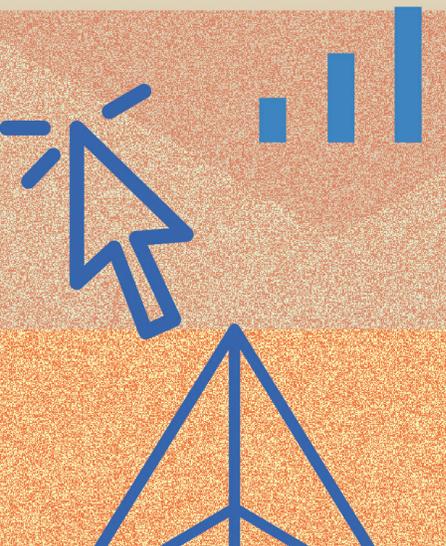
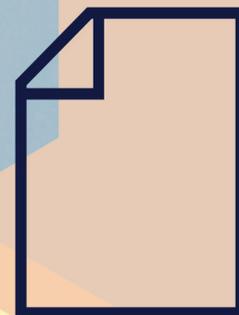
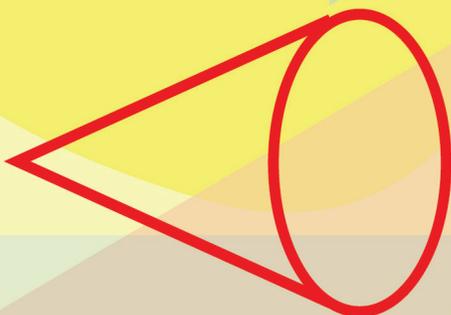
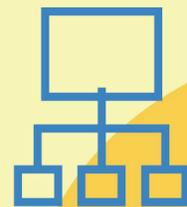
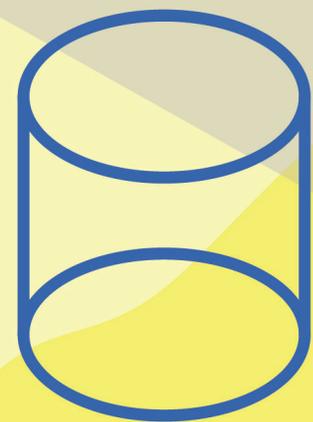


TAXONOMÍA DE BLOOM
APLICADA AL MUNDO DIGITAL

DEFINICIÓN

DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
Y APOYOS PEDAGÓGICOS



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico



FACULTAD DE COMUNICACIONES
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE

DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y APOYOS PEDAGÓGICOS

El propósito de este material es ofrecer a las y los docentes un apoyo para el re-diseño de su planificación, recordando algunas definiciones de estrategias, técnicas y/o dinámicas, que pueden implementarse con el **soporte de recursos digitales**¹.

Si bien existen diferentes aproximaciones para definir una estrategia didáctica (ej. Tebar, 2003; Mansilla y Beltrán, 2013), con diferentes enfoques o formas de conceptualizarla, entenderemos que las **estrategias didácticas son principalmente una herramienta que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje**, un camino para llevar a cabo los procesos didácticos de la mejor forma. Es decir, es una guía de acción que orienta en la obtención de ciertos resultados de aprendizaje.

A continuación, revisaremos algunas dinámicas que serán útiles para cuando se decida la estrategia didáctica y recurso digital con el que se quiera re-diseñar la planificación.

1. Barrida de texto / Búsqueda de información:

Estas estrategias implican principalmente lectura skimming/scanning para fomentar y mejorar la comprensión de cualquier tipo de texto. La estrategia skimming (barrida de texto o lectura global), permite identificar la idea principal y/o general del texto y la estrategia scanning (búsqueda de información en detalle) consiste en realizar una lectura rápida, pero a la vez detenida, que permita identificar detalles específicos del texto.

Dado que la búsqueda de información en Internet es cada vez más recurrente y transversal en las diferentes áreas de aprendizaje y de la vida en general, se vuelve esencial que el o la docente modele y/o pueda monitorear operaciones como: mostrar qué buscadores o sitios son recomendados, uso de palabras clave, contrastar fuentes, etc., para responder preguntas mediante la localización y acceso a los recursos de información pertinentes.

2. Cuadro T (u organizador gráfico):

Consiste en separar la información en columnas. Es versátil y de uso común para comparar y contrastar dos o más elementos, separar la información en grupos o mostrar cambios. Por lo general, se basa en listar y examinar dos aspectos de un tópico y/o tema determinado, que pueden ser, por ejemplo: ventajas y desventajas, hechos versus opiniones, causa y efecto, etc. Permite representar visualmente comparaciones que ayudan a comprender el tópico discutido (Monereo, Castelló y Clariana, 2001).

3. Debate:

Es básicamente un diálogo formal y estructurado entre al menos dos personas o equipos que exponen sus ideas, posiciones, puntos de vista o argumentos opuestos sobre un tema en particular frente a un auditorio. Por lo general, se cuenta con un moderador que puede ser el o la docente, cuya función es iniciar el debate, aclarar términos o cualquier otro aspecto. La otra parte involucrada será el grupo de estudiantes, que podrán de expresar opiniones sobre el tema, contrastar puntos de vista, hechos y teorías opuestas.

Mediante el debate los estudiantes adoptan un rol activo, bajo la mediación del docente, favoreciendo así el aprendizaje por descubrimiento (Gálvez, 2013), y su capacidad de análisis y visión crítica de diferentes tópicos.

¹ Información que podrán encontrar en el recurso complementario: "**Tabla vinculación de Bloom, estrategia didáctica y recursos digitales**".

4.

Ejecución y uso de programas o apps (Visitas virtuales a museos, monumentos, terrenos):

Aunque es más bien a una dinámica de trabajo en el aula, quisimos mencionar esta categoría por su importancia. En plena era digital, las aplicaciones, sitios web y uso de programas de software, se han convertido en una fuente de información y apoyo para el proceso de aprendizaje: aplicaciones sobre técnicas de estudio, recopilación de documentos, orden de información, hojas de cálculo, juegos, mapas, buscadores, calendarios hasta software específicos para diferentes asignaturas. Es fundamental planificar dinámicas que integren este tipo de herramientas con fines pedagógicos, para que los estudiantes (guiados por el docente de ser necesario) desarrollen las habilidades digitales necesarias que les permitan participar y beneficiarse de la sociedad digital.

5.

Encuestas / Test breves:

Son técnicas que permiten generar preguntas formuladas para obtener una determinada información y/o evaluación. Existen diferentes herramientas online que permiten diseñar y compartir test con los y las estudiantes, quienes pueden responder bajo una dinámica de juego para activar interés y participación en la clase, o como una tarea, con respuestas directas al docente para que pueda visualizar los resultados rápidamente. Dependiendo de la herramienta, algunas entregan resultados tabulados y graficados, facilitando conocer de forma espontánea y general la reacción de sus estudiantes, lo que sirve para generar instancias de reflexión colectiva o una retroalimentación inmediata en la misma clase.

6.

Ensayo:

Es un texto que se ajusta a los medios disponibles como a los objetivos esperados. Generalmente breve, escrito en prosa, en el que se expone una postura simple y ordenada sobre una interpretación, análisis o evaluación sobre un tema. Por lo general, lo que se busca es intentar resolver un problema o encontrar una solución por medio de argumentos, por lo que motiva el pensamiento crítico e independiente.

7.

Estudios de Caso:

El o la docente por lo general prepara un resumen de una situación o problema, contemplando todos los aspectos que necesitan las y los estudiantes para alcanzar las conclusiones de acuerdo con los objetivos, y posteriormente les presenta el caso, que puede resolverse grupal o individualmente, ante el cual deberán buscar una solución y luego exponer sus resultados, cerrando con una discusión para comparar conclusiones.

Es una estrategia eficaz para adquirir diversos aprendizajes y desarrollar habilidades, porque presenta un problema de la vida real para estudiar y analizarlo. Así, su objetivo es entrenar a los alumnos en la generación de soluciones: los anima a hacer preguntas y formular sus propias respuestas, y a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.

8.

Exposición digital/virtual:

Es probablemente la técnica más utilizada por los docentes. Puede ser individual o colaborativa, e implica comunicar un tema y/o transmitir información de forma eficiente. Aquí es fundamental presentar bajo una lógica estructurada, enfatizando la diferenciación de los elementos básicos y secundarios, y así facilitar información organizada de acuerdo con lo que se busca transmitir. En su versión digital, se expone mediante una plataforma de videoconferencia y/o con recursos digitales para crear material interactivo que represente el tema.

Su realización requiere una serie de operaciones, como búsqueda y sistematización de información, adaptación para la audiencia, y creación de material de apoyo en elementos gráficos, visuales o auditivos que permitan despertar el interés o ampliar la conciencia sobre determinadas temáticas o contenidos sobre los que luego se profundiza.

9. Ficha de registro o trabajo:

Aquí las y los estudiantes experimentan búsqueda, acopio y procesamiento de información para llenar una ficha, con una secuencia metódica, organizada y sistemática, que exige comprensión y reflexión, consulta de distintas fuentes y estrategias de lectura y escritura.

10. Infografía / Afiche:

La infografía permite explicar conceptos y presentar datos de una manera gráfica que resulta más atractiva. Requiere resumir información visual y textual para presentarla con gráficos, mapas, cuadros, esquemas, diagramas, imágenes, tablas, líneas de tiempo, etc.

El afiche es un texto breve acompañado de una imagen que busca difundir un mensaje para persuadir al lector. Existe una gran variedad dependiendo del tipo de público. Su estructura general: imagen y/o gráfica, texto (o slogan) y datos de lo que se está exponiendo.

Este tipo de actividades implica establecer un propósito, pero también generar ideas a partir de conversaciones, investigaciones, lluvia de ideas u otra estrategia. Se pueden utilizar una diversidad de recursos TIC disponibles gratuitos en la web.

11. Juegos de rol:

Se caracteriza por la representación de "papeles", es decir, comportamientos de personas que tienen diferentes roles, actuando "en un entorno simulado para practicar y desarrollar capacidades de acción y decisión en situaciones de la vida real" (Schiefelbein & Flechsig, 2003). Es una variante del modelo de simulaciones educativas, donde los estudiantes deben aplicar y desarrollar comportamientos o actitudes de roles profesionales asignados.

Por lo general, el docente establece un tema, determina los roles e indica a cada estudiante qué rol debe desempeñar. Luego se brinda espacio para reflexión y construcción de argumentos (generalmente en forma grupal). Para finalizar, se presenta mediante un debate o discusión moderada por el docente.

12. Juegos:

Usar plataformas de juegos en el trabajo en aula permite gamificar el aprendizaje para facilitar la comprensión y asimilación de contenido, al movilizar procesos cognitivos y estructuras de pensamiento. Se caracteriza por generar aprendizajes significativos de una forma práctica y divertida, potenciar la creatividad y la imaginación, favorecer la interacción en el grupo, así como ayudar a practicar operaciones, mejorar la ortografía o trabajar la capacidad de observación, la memoria y la deducción lógica. Son fundamentales para generar interés y motivación, pero a su vez, implica sugerir espacios virtuales seguros para evitar publicidad o contenidos inadecuados.

13. Lluvia de ideas:

Conocida como brainstorming, busca la generación de ideas originales de manera grupal, en un ambiente distendido y propicio para ello. Es un proceso dinámico e interactivo cuyo objetivo es poner en común las ideas o conocimientos de cada uno de los miembros del grupo sobre un tema determinado y que, moderado por el docente (o alguien designada), se pueda llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo. Toda idea es importante, por lo tanto, debe ser tomada en cuenta y escrita, para no sesgar los aportes. Cuando todos los miembros hayan expresado sus ideas, se procesa y clasifica, y finalmente se realiza una votación de resultados.

Una lluvia de ideas tiene al menos tres objetivos principales (Exley y Dennis, 2007): crear y/u originar ideas nuevas, promover la creatividad y motivar la generación de ideas en términos de producción, cantidad e innovación (la relación entre cantidad y calidad es intrínseca, ya que la calidad de las ideas se obtiene a través del número de las mismas).

14.

Mapas conceptuales (mapa mental, mapa de ciclos o secuencias, líneas de tiempo, red semántica, cuadro sinóptico):

En general es un tipo de estrategia muy utilizado en educación. Si bien cada uno tiene características y finalidades diferentes, todos buscan fomentar la capacidad de organización y síntesis de las y los estudiantes.

Por ejemplo, un mapa conceptual se caracteriza por representar el entendimiento de un concepto o tema en específico. Su construcción consiste en que el aprendizaje se lleva a cabo a través de la asimilación de nuevos conceptos y proposiciones, generando relaciones y creando significados, que se entrelazan con conectores para ayudar a establecer el desarrollo, importancia y jerarquía de los conceptos clave.

15.

Murales o Carteles:

En general el uso de imágenes y recursos visuales son una potente herramienta para el trabajo en el aula. Los carteles y murales son materiales gráficos hechos para decir algo que se entienda a primera vista. Se puede utilizar para mostrar la información más importante de un tema concreto y pueden representar un esquema visualmente atractivo de los contenidos trabajados. Puede realizarse en trabajo individual o grupal, favoreciendo el interés y la motivación, puesto que los y las estudiantes deben implicarse en la construcción de una manera lúdica y creativa.

16.

Panel de discusión:

Busca generar un diálogo o conversación entre los estudiantes sobre una temática determinada (previamente definida y planificada) frente a un grupo/auditorio/público. Su objetivo es que los integrantes del panel (de 4 a 6) desarrollen en una conversación todos los aspectos posibles de un tema, para entregar así una visión relativamente completa y permita apoyar el aprendizaje y aclarar dudas sobre los contenidos tratados.

En el panel la conversación es informal, pero debe seguir un desarrollo coherente, razonado, objetivo, sin derivar en disquisiciones ajenas o alejadas del tema, ni en apreciaciones demasiado personales, lo que muchas veces requiere investigar aplicando las herramientas de procesamiento de información.

17.

Simulación:

Es una técnica que permite recrear situaciones, reales o hipotéticas, y establecer la factibilidad de un experimento. Acerca situaciones similares a la realidad, pero en forma ficcional, demostrando un procedimiento, problema o información relevante para los aprendizajes del curso. Su uso permite generar un ambiente de aprendizaje interactivo mediante la exploración de la dinámica de un proceso. Entre sus aplicaciones didácticas están: demostrar e ilustrar principios científicos, apoyar a la exposición del docente, sustituir actividades de laboratorio, entre otras.

18.

Trabajo por proyectos:

Para algunos es considerado una metodología en sí misma, y consiste en que las y los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos de manera autónoma y se involucren en su propio aprendizaje. Se define como un enfoque pedagógico que transforma el proceso enseñanza-aprendizaje, superando enfoques tradicionales y dando protagonismo al aprendiz, quien debe construir activamente su aprendizaje.

Por lo general, se parte por un tema u objetivo de interés, propuesto por el docente o los estudiantes, quienes deben organizar y recopilar información en diferentes fases de trabajo hacia la generación de resultados, para llegar a una solución o resolver un problema. Dicho producto puede ser expuesto para generar reacciones y opiniones.

Esta forma de trabajo favorece el aprender a aprender, desarrolla autonomía, fomenta la colaboración y el trabajo interdisciplinario, invita al uso de diferentes herramientas digitales, mejora las habilidades comunicacionales y sociales y, sobre todo, busca un aprendizaje significativo.

19. Tutorial / Cápsula de video educativo (videos con ejercicios, demostraciones)

Los videos tutoriales y cápsulas de videos, aunque son más un apoyo pedagógico que una estrategia didáctica, se han convertido en recursos educativos fundamentales en los últimos en diferentes campo o áreas de conocimiento. El tutorial es una guía paso a paso para realizar una actividad, es una forma sencilla de compartir información, permitiendo aplicar los conocimientos y ofreciendo la posibilidad de revisarlo cuántas veces sea necesario. Este elemento brinda información audio-visual, lo que mantiene varios canales de comunicación abiertos para el aprendizaje.

Es elemental que los videos educativos o videos tutoriales cumplan siempre un objetivo pedagógico formulado previamente, para que los estudiantes puedan identificar fácilmente el contenido de éste en el programa de la asignatura.

20. Votación electrónica:

Es un apoyo pedagógico que busca, mediante la interacción, someter un contenido a la elección o escrutinio, pregunta o toma de decisión, mediante el uso de herramientas digitales que permiten diseñar cuestionarios de forma fácil y sencilla.

REFERENCIAS PARA MÁS DETALLES:

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

Flechsig, K., & Schiefelbein, E. (2003). 20 modelos didácticos para América Latina. Washington: Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo (OEA), 8(13), 23-28.

Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., Díaz, C. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios.

Gálvez, E. (2013). Metodología activa. Favoreciendo los aprendizajes. Santillana S.A.

Mansilla, J., y Beltrán J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. Perfiles educativos, 139(35).

Monereo, C., Castelló M. y Clariana, M. (2001). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Barcelona: Graó.

Tébar, L. (2003). El perfil del profesor mediador [Base de datos en Internet]. Aula XXI