

ARTÍCULOS

**Estrategias didácticas en la Educación
Superior*****Fanny Sofía Chipana Santalla***

1. Estrategia didácticas

Sin duda alguna los constantes avances en el campo educativo, junto a los progresos tecnológicos y las exigentes demandas de la sociedad y el mercado laboral, requieren que los docentes utilicen estrategias de enseñanza más adecuadas a los cambios producidos.

Los objetivos primordiales del cambio educativo están en lograr en los estudiantes un desarrollo amplio y profundo de las competencias previstas (conocimientos, habilidades-destrezas, actitudes-valores), preparándolos para un futuro desempeño idóneo.

En este contexto, el docente es el principal actor en la transformación, puesto que las habilidades para utilizar adecuadamente estrategias y técnicas didácticas son un aspecto fundamental.

Para que este cambio tenga efecto, en la práctica se requiere que los docentes conozcan y dominen diversas estrategias y técnicas didácticas, además del uso eficiente de los recursos didácticos para el trabajo con sus estudiantes. Por ello, los docentes deben conocer y saber aplicar criterios para seleccionar la estrategia o técnica didáctica más adecuada a las competencias planteadas. Incluso tener la posibilidad de adaptar o crear sus propias estrategias y técnicas didácticas.

Hoy en día, el papel de los docentes ya no es “enseñar” unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, sino que su nuevo rol consiste en ayudar a los estudiantes a “aprender a aprender” y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible, tengan en cuenta sus características y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio

conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva de la información.

Por la diversidad de estudiantes y de las situaciones educativas que pueden darse, se aconseja que los docentes aprovechen los múltiples recursos disponibles y trabajen en colaboración con otros colegas, manteniendo una actitud investigadora en las aulas, observando y reflexionando sobre la propia acción didáctica y buscando progresivamente mejoras en las actuaciones acordes con las circunstancias.

Entre las principales funciones docentes, hoy en día, están las siguientes:

- Conocer las características individuales (conocimientos, desarrollo cognitivo y emocional, intereses, experiencia e historial) y grupales (coherencia, relaciones, afinidades, experiencia de trabajo en grupo) de los estudiantes con los que se desarrolla la docencia.
- Preparar las clases, organizar y gestionar situaciones mediadas de aprendizaje con estrategias didácticas que consideren la realización de actividades de aprendizaje (individuales y cooperativas) de gran potencial didáctico y que consideren las características de los estudiantes.
- Buscar y preparar materiales para los estudiantes, aprovechar todos los lenguajes. Elegir los materiales que se emplearán, el momento de hacerlo y la forma de utilización, cuidando de los aspectos organizativos de las clases (evitar un uso descontextualizado de los materiales didácticos). Estructurar los materiales de acuerdo con los conocimientos previos de los alumnos.
- Motivar a los estudiantes. Despertar el interés de los estudiantes (el deseo de aprender) hacia las competencias de la asignatura (establecer relaciones con sus experiencias vitales, con la utilidad que obtendrán).

2. Estrategias y técnicas didácticas

Los nuevos currícula implican un cambio en el proceso educativo, no sólo por su concepción y finalidad, sino también por su aproximación a la realidad y las demandas del contexto. A estas razones se aumenta otra: para el desarrollo de competencias es necesario acudir a

estrategias y técnicas didácticas que afiancen la consecución o logro de las mismas.

<i>Cambio en la orientación del proceso educativo</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Utilizando estrategias didácticas como:</i>
Convertir el proceso educativo de uno centrado en la enseñanza a uno centrado en el aprendizaje individual y colaborativo Convertir el proceso educativo de uno centrado en el docente a uno centrado en el estudiante Llevar el contexto de enseñanza - aprendizaje al mundo real (o simulado) en el que se desempeñará el futuro trabajador.	Una plataforma didáctica que enfatice aspectos tales como: • Razonamiento • Autoaprendizaje • Aprendizaje colaborativo • Uso y análisis de la información • Interacción con la realidad del contexto en el mismo proceso de enseñanza - aprendizaje • Integralidad de saberes • Competencias • Elaboración y ejecución de proyectos auto sostenibles en alianza con los diferentes sectores • Resolución de problemas reales en el propio contexto	• Proyectos auto sostenibles de docentes y estudiantes que solucionen problemas en el contexto real, en alianza con los actores de los diferentes contextos • Método de casos • Aprendizaje basado en problemas • Método de proyectos • Debate • Simulación • Juego de negocios • Investigación • Instrucción personalizada • Preguntas

		• Exposición
--	--	--------------

Las estrategias y técnicas seleccionadas deben propiciar el desarrollo de competencias, respondiendo a problemas reales, ejecutando proyectos, etc. La adecuada selección de una estrategia o técnica didáctica permite el desarrollo intencional y programado de competencias (habilidades, actitudes y valores).

La utilización de técnicas enfocadas a las competencias permite, de una manera vivencial, hacer énfasis en la transformación de la realidad. Lo anterior se logra en la medida en que se integran problemas, casos, proyectos, etc., que ligados al entorno social, permiten una visión más justa de la realidad.

El rol del docente consistirá en:

- Proporcionar oportunidades, tanto de autoaprendizaje como de aprendizaje colaborativo.
- Seleccionar las estrategias y técnicas más apropiadas de acuerdo con la unidad de competencia.

Los sistemas educativos latinoamericanos han privilegiado esfuerzos encaminados al mejoramiento de la calidad de la educación y en este empeño se ha identificado a la variable “desempeño profesional del docente” como muy influyente y determinante del salto cualitativo de la gestión educativa. Hoy se aprecia un cierto consenso en la idea de que el fracaso o el éxito de todo sistema educativo dependen fundamentalmente de la calidad del desempeño de sus docentes (OEI, 2000).

No olvidemos que hablar de desempeño (criterios y evidencias de desempeño) implica hablar de competencias y, en este caso, de las competencias de los docentes.

Por tanto, el docente debe dejar de ser simplemente un transmisor de conocimientos o facilitador de los aprendizajes y medios para convertirse en un estratega. Como tal debe gestionar las relaciones entre el aprendizaje basado en competencias con el mundo real de trabajo. Ello implica entablar alianzas estratégicas con diversos actores del contexto a fin de garantizar espacios de desarrollo de competencias.

De manera general, se puede indicar que las competencias esperadas de un docente están referidas a:

- Responder a las demandas del contexto mediante la investigación y análisis continuo de este.
- Trabajar en equipo.
- Valorar las competencias de sus estudiantes generando sistemas evaluativos que permitan rescatar las competencias y conocimientos previos, valorar de forma continua y con criterios objetivos a fin de evidenciar su relación con el contexto.
- Diseñar las competencias que pretende desarrollar en sus estudiantes.
- Implementar proyectos formativos y adecuarlos/innovarlos continuamente de acuerdo a los cambios que se generen en el contexto.
- Desarrollar estratégicamente la docencia perfeccionando su propia formación en su campo profesional específico y en el campo pedagógico.
- Gestionar procesos institucionales.

También modifica el papel del estudiante al convertirlo en sujeto activo de su propio conocimiento, le asigna mayor responsabilidad. Se espera que la participación del estudiante en el proceso de evaluación de su aprendizaje, se haga de una manera responsable, que le permita desarrollar su autonomía, su capacidad de tomar decisiones, de asumir la responsabilidad de las consecuencias de sus actos y evaluar su avance en cuanto al logro de las competencias.

3. Estrategias aplicables al Saber Conocer

En algunos casos, se trata de técnicas que ya son utilizadas por los docentes, entre ellas se encuentran: resúmenes, ensayos o monografías, elaboración de esquemas, identificación de palabras claves o ideas principales, elaboración de taxonomías, gráficos de relación, mapas conceptuales, juegos de antónimos/sinónimos, analogías, elaboración de ejemplos, conferencia, entrevistas, visitas, debates y simposios. Todas estas estrategias son denominadas como estrategias cognitivas.

Se analizarán a continuación otras estrategias que no siempre son empleadas.

A) Exposición. Es la presentación de un tema lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es la comunicación oral,

aunque también puede ser el texto escrito. Provee de estructura y organización al material desordenado y además se pueden extraer los puntos importantes de una amplia gama de información.

Objetivo: Presentar de manera organizada información a un grupo. Por lo general es el docente quien expone; sin embargo en algunos casos también los estudiantes exponen.

Ventajas: Permite presentar información de manera ordenada. No importa el tamaño del grupo al que se presenta la información.

Aplicaciones: Se puede usar para hacer la introducción a la revisión de contenidos; presentar una conferencia de tipo informativo; exponer resultados o conclusiones de una actividad.

Recomendaciones: Estimular la interacción entre los integrantes del grupo. El docente debe desarrollar habilidades para interesar y motivar al grupo en su exposición.

B) Método de preguntas. Es un diálogo entre el docente y los estudiantes a partir de cuestionamientos que facilitan la interacción para: revisar, repasar, discutir y reflexionar ideas claves sobre un tópico o tema (Irahola, 1999).

Objetivo: Con base en preguntas conducir a los estudiantes a la discusión y análisis de información pertinente a la materia. Entre las preguntas de bajo rango se tiene aquellas que se aplican sobre hechos o descripciones y las preguntas para profundizar. Entre las preguntas de alto rango se tiene aquellas que pretenden: evaluar, inferir, comparar, aplicar conceptos o principios, resolver problemas, detectar las causas y efectos de un hecho, y preguntas divergentes.

Ventajas: Promueve la investigación, estimula el pensamiento crítico, desarrolla habilidades para el análisis y síntesis de información. Los estudiantes aplican verdades “descubiertas” para la construcción de conocimientos y principios.

Aplicaciones: Se puede usar para iniciar la discusión de un tema; para guiar la discusión del curso; para promover la participación de los estudiantes; para generar controversia creativa en el grupo.

Recomendaciones: Que el docente desarrolle habilidades para el diseño y planteamiento de las preguntas. Se debe evitar ser repetitivo en el uso de la técnica.

C) Paneles de discusión. Es el trabajo grupal organizado en el que los estudiantes expresan puntos de vista distintos acerca del tema de estudio.

Objetivo: Dar a conocer diferentes orientaciones con respecto a un tema.

Ventajas: Se recibe información variada, estimulante y motivante. Estimula el pensamiento crítico.

Aplicaciones: Para contrastar diferentes puntos de vista con respecto a un tema. Cuando se quiere motivar a los estudiantes a investigar sobre contenidos del curso.

Recomendaciones: Aclarar al grupo el objetivo del panel y el papel que le toca a cada participante. Hacer una cuidadosa selección del tema en el panel y de la orientación de los invitados. El moderador debe tener experiencia en el ejercicio de esa actividad.

D) Seminarios.

Objetivo: El seminario pretende que un grupo reducido de estudiantes, investiguen algún tema y lo discutan entre ellos. Se trata de formar a los estudiantes como investigadores.

Aplicaciones: Es un método muy utilizado en módulos/asignaturas que requieren habilidades de concertación y negociación, tanto de ideas como de alternativas. También se aplica cuando interesa relacionar la investigación con la resolución práctica de un aspecto profesional o laboral.

E) Lluvia de ideas.

Objetivo: Incrementar el potencial creativo en un grupo. Recabar mucha y variada información. Resolver problemas.

Ventajas: Favorece la interacción en el grupo. Promueve la participación y la creatividad. Motiva. Fácil de aplicar.

Aplicaciones: Útil al enfrentar problemas o buscar ideas para tomar decisiones. Para motivar la participación de los estudiantes en un proceso de trabajo grupal.

Recomendaciones: Delimitar los alcances del proceso de toma de decisiones. Reflexionar con los estudiantes sobre lo que aprenden al participar en un ejercicio como éste.

F) La meta-atención

Es el conocimiento de los procesos mentales para seleccionar un conjunto de estímulos y controlar las distracciones. Esta estrategia está centrada en el estudiante y pretende que él tenga un mayor conocimiento de sí mismo, de los elementos que pueden afectar su atención o que puedan estimular su atención. Para ello se recomienda la utilización de diarios de aprendizaje.

En estos diarios o bitácoras de aprendizaje, el estudiante debería, en pocas líneas, planificar los elementos esenciales de lo que pretende conocer, resumir cómo se ha aprendido, los factores externos que influyeron (positiva o negativamente) en su aprendizaje, los factores internos que influyeron (positiva o negativamente) en su aprendizaje y, finalmente una breve evaluación sobre su propio aprendizaje.

G) La meta-memoria

Es el conocimiento y control de los procesos de memoria. Esta estrategia está centrada en el estudiante y pretende que él tenga un mayor conocimiento de su capacidad de memoria. Para que ésta estrategia sea efectiva, el estudiante debe:

- Detectar la forma más efectiva que tiene para almacenar y recuperar información (imágenes, sonidos o experimentación).
- Distinguir la información relevante y no relevante.
- Descubrir los factores externos e internos que favorecen su memoria.

Esta estrategia acude, normalmente, al empleo de técnicas como:

- Anotaciones.
- Categorización y reordenamiento de la información.
- Descripción mediante las propias palabras.
- Reconstrucción de textos a partir de esquemas.
- Empleo de gráficas, mapas conceptuales o mapas mentales.
- Elaboración de modelos.
- Asociación de imágenes, palabras o hechos mediante gráficos o mapas mentales.

Ejemplos:

- Anotaciones.- Se trata de tomar apuntes acerca de aquello que **más nos llama la atención o nos impresiona** sobre el tema que se está exponiendo, la lectura que se está realizando o de la negociación que se está ejecutando.
- Categorización y reordenamiento de la información.- Basándonos en nuestras anotaciones podemos organizar las mismas en diversas categorías: causa – efecto; grupos temáticos; ideas similares, etc.
- Descripción mediante las propias palabras.- No se trata de repetir o copiar lo que ha dicho determinado docente o autor, sino de expresarlo de forma oral o escrita de acuerdo a nuestra propia percepción de la temática.
- Reconstrucción de textos a partir de esquemas.- Para ello debemos iniciar resumiendo el texto, posteriormente debemos encontrar o subrayar las palabras o ideas claves. Estas ideas claves constituyen la esencia de los esquemas, pues éstos son similares a índices de un texto. A partir de estos esquemas o índices vamos a reescribir el texto, el cual no será similar al del autor, sino que seguirá nuestro propio estilo literario y utilizando nuestros argumentos y palabras.
- Empleo de gráficas, mapas conceptuales o mapas mentales.- El empleo de paquetes computacionales para la elaboración de mapas mentales es cada vez más frecuente. Ellos, gráficamente nos ayudan a organizar las ideas en bloques de contenidos.

H) La meta-comprensión

Es el conocimiento y control de los factores relacionados con la comprensión significativa de los contenidos dentro de una propuesta de acción de una determinada competencia. Busca potencializar el proceso de adquisición de la información relacionada con una actividad. Para que ésta estrategia sea efectiva, el estudiante debe:

- Saber qué es comprender.
- Tener conciencia de su motivación para comprender.
- Conocer qué es lo que va a comprender.
- Comprender la complejidad de la tarea y el esfuerzo de comprensión que requiere.

- Descubrir los factores externos e internos que posibilitan la comprensión.

Esta estrategia acude, normalmente, al empleo de técnicas como:

- Elaboración de resúmenes y síntesis,
- Realización de esquemas con las ideas principales,
- Ejemplificaciones,
- Búsqueda de argumentos a favor o en contra,
- Explicación de ideas con palabras propias,
- Sociodramas o dramatizaciones,
- Diseño de mapas mentales.

4. Estrategias aplicables al Saber Hacer

Estas estrategias deben permitir no sólo la actividad individual, sino, principalmente el trabajo grupal colaborativo, de manera ordenada y en la cual los estudiantes puedan aportar, desde su trabajo y percepción individual, al análisis, práctica y discusión en grupos.

Entre las diversas técnicas que pueden emplearse se encuentran:

A) Juegos de negocios (simulaciones). Consiste en un ejercicio de toma de decisiones secuenciales estructuradas alrededor de una actividad empresarial en la que los participantes gestionan esa actividad. Se pretende entrenar a los estudiantes a poner en práctica los conocimientos adquiridos en situaciones que simulan la realidad.

Objetivo: Se pretende que los estudiantes integren conocimientos adquiridos en asignaturas diversas.

Ventajas: Facilita el desarrollo de habilidades como el trabajo en grupo, combinación del papel de grupo, de generalista y de especialista, uso de información en entornos turbulentos, predicción y planificación.

Aplicaciones: Suele usarse al final de un ciclo en el que se han desarrollado varias asignaturas que precisan ser interrelacionadas.

B) Juego de roles (simulaciones). Consiste en la representación actuada de situaciones de la vida real, relacionadas principalmente

con situaciones problemáticas en el área de las relaciones humanas con el fin de comprenderlas.

Objetivo: Ampliar el campo de experiencia de los participantes y su habilidad para resolver problemas desde diferentes puntos de vista.

Ventajas: Abre perspectivas de acercamiento a la realidad. Desinhibe. Motiva. Fomenta la creatividad.

Aplicaciones: Para discutir un tema desde diferentes tipos de roles. Para promover la empatía en el grupo de estudiantes. Para generar en los estudiantes conciencia sobre la importancia de interdependencia grupal.

Recomendaciones: Que el docente conozca bien el procedimiento. Que los roles y las características de los mismos sean identificadas claramente. Que se reflexione sobre las habilidades, actitudes y valores logrados.

C) Simulación y juego. Consiste en un diseño de un sistema real, a partir del cual se conducen experimentos con el fin de entender el comportamiento del sistema o evaluar estrategias con las cuales éste pueda ser operado.

Objetivo: Aprender a partir de la acción tanto sobre contenidos como sobre el desempeño de los estudiantes ante situaciones simuladas.

Ventajas: Promueve la interacción y la comunicación. Es divertida. Permite aprendizajes significativos.

Aplicaciones: Para contenidos que requieren la vivencia para hacerlos significativos. Para desarrollar habilidades específicas para enfrentar y resolver las situaciones simuladas. Para estimular el interés de los estudiantes por un tema específico al participar en el juego.

Recomendaciones: Que el docente desarrolle experiencia para controlar al grupo y para hacer un buen análisis de la experiencia. Que los juegos y simulaciones en que se participará sean congruentes con los contenidos del curso. Que los roles de los participantes sean claramente definidos y se promueva su rotación.

D) Prácticas de laboratorio. Son situaciones prácticas de ejecución según una determinada técnica orientada a desarrollar las habilidades requeridas y que demanda un trabajo de tipo experimental para poner en práctica determinados conocimientos.

E) Aprendizaje basado en problemas. Refiere a situaciones problemáticas reales relacionadas con las competencias del módulo que se espera sean resueltas por el estudiante de manera grupal. Lo fundamental en la forma de trabajo que se genera está en que los estudiantes puedan identificar lo que requieren para enfrentar la situación problemática y las habilidades que se desarrollan para llegar a resolverla.

Objetivo: Los estudiantes deben trabajar en grupos pequeños, sintetizar y construir el conocimiento para resolver los problemas, que por lo general han sido tomados de la realidad.

Ventajas: Favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de información. Permite el desarrollo de actitudes positivas ante problemas. Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.

Aplicaciones: Es útil para que los estudiantes identifiquen necesidades de aprendizaje. Se aplica para abrir la discusión de un tema. Para promover la participación de los estudiantes en la atención a problemas relacionados con su área de especialidad.

Recomendaciones: Que el docente desarrolle las habilidades para la facilitación. Generar en los estudiantes disposición para trabajar de esta forma. Retroalimentar constantemente a los estudiantes sobre su participación en la solución del problema. Reflexionar con el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo.

F) Método de casos. Es una descripción escrita de un hecho acontecido en la vida de una persona, grupo u organización. La situación descrita puede ser real o hipotética pero construida con características análogas a las presentadas en la realidad.

Objetivo: Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de un caso real o diseñado.

Ventajas: Es interesante, se convierte en incentivo, motiva a aprender, desarrolla la habilidad para análisis y síntesis, permite que el contenido sea más significativo para los estudiantes.

Aplicaciones: Útil para iniciar la discusión de un tema; para promover la investigación sobre ciertos contenidos; se puede plantear un caso para verificar los aprendizajes logrados.

Recomendaciones: El caso debe estar bien elaborado y expuesto. Los participantes deben tener muy clara la tarea, se debe reflexionar con el grupo en torno a los aprendizajes logrados.

G) Método de proyectos. Son actividades que enfrentan al estudiante a situaciones problemáticas reales y concretas que requieren soluciones prácticas y en las que se pone de manifiesto una determinada teoría.

Objetivo: Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de un proyecto de trabajo.

Ventajas: Es interesante; se convierte en incentivo; motiva a aprender; estimula el desarrollo de habilidades para resolver situaciones reales.

Aplicaciones: Recomendable en: módulos/asignaturas terminales; en cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas del conocimiento; en cursos donde se puede hacer un trabajo interdisciplinario.

Recomendaciones: Que se definan claramente las competencias (conocimientos, habilidades y valores) que se estimularán en el proyecto; dar asesoría y seguimiento a los estudiantes a lo largo de todo el proyecto.

H) Trabajo de campo. Es una situación que pone al estudiante en contacto directo con una actividad real de la sociedad que ha sido previamente estudiada desde una perspectiva teórica, a partir de la cual puede adquirir una experiencia auténtica y, al mismo tiempo, comprobar conocimientos y aptitudes para el ejercicio de su profesión. Estos ejercicios fuera del aula, van acompañados de sesiones en las que el grupo reflexiona, discute y analiza, tanto lo que se ha hecho como lo que queda por hacer.

Objetivos: Se pretende que el estudiante y el grupo se conozcan más a sí mismos. Esto se logra al tener que salir airoso de situaciones, algunas de ellas límite a las que no están acostumbrados. Las habilidades que deben desarrollar y utilizar los participantes en sus funciones profesionales son las de: autoconocimiento, trabajo en equipo, liderazgo, optimización de recursos escasos, convivir con el estrés, etc. Excepto las físico-deportivas. Es útil como seminario de perfeccionamiento de la alta dirección de empresas.

Aplicaciones: Ayuda a integrar grupos con personas diversas y a potenciar autoconocimiento. Es de elevado coste, existe el riesgo de accidentes y que los estudiantes no entiendan lo que se pretende.

J) Proyecto integrado. Es una estrategia en la cual convergen otras estrategias, entre ellas: aprendizaje basado en problemas, método de casos, trabajo de campo y, principalmente, el método de proyectos. En el proyecto formativo Integrado pueden desarrollarse más de una unidad de competencia y es planificado en equipos docentes (que pueden ser multidisciplinarios), pues es la articulación de diversos proyectos en un proyecto mayor.

Desde éste último punto de vista, se trata de que estudiantes y docentes, de diversos módulos y niveles, resuelvan situaciones problemáticas reales y concretas, compartiendo un mismo entorno de aprendizaje, potenciando las alianzas estratégicas, optimizando recursos y responsabilizándose cada módulo de determinadas metas.

5. Estrategias aplicables al Saber Ser

Existen diversas estrategias para el saber ser, su empleo depende del valor o actitud que se quiera lograr en los estudiantes. Empero existen estrategias comunes que pueden emplearse independientemente de su axiología, entre ellas están:

A) Discusión de dilemas morales. Los dilemas son breves narraciones de situaciones que presentan un conflicto de valores, donde, en general un personaje que se encuentra en una situación difícil, tiene que elegir entre dos alternativas óptimas y equiparables. El hecho de confrontar opiniones y perspectivas distintas permite replantearse las propias posiciones e iniciar un proceso de reestructuración del modo de razonar sobre determinadas cuestiones morales.

B) Diagnóstico de situaciones. Es una estrategia que tiene por objetivo el desarrollo de la capacidad de valoración de las diferentes alternativas que se presentan en una situación problemática. Mientras los dilemas se orientan más en discutir las razones de la decisión, el diagnóstico busca analizar en sí misma la decisión, considerando los valores en juego, las alternativas y las consecuencias.

C) Habilidades sociales. Dentro de este término se reconoce un conjunto de comportamientos interpersonales que va aprendiendo la persona, y que configurarán su competencia social en los distintos

ámbitos de relación. Estos comportamientos pretenden modificar el entorno social de vida, de manera que teniendo habilidades sociales la persona se siente más aceptada y valorada por los otros, ya que manifiesta conductas de carácter asertivo, es decir, conductas que expresan sus sentimientos, deseos, opiniones de una forma abierta y sincera, respetando a la vez todas estas manifestaciones en los otros. Es una de las estrategias que nos permite llegar a la coherencia entre el juicio y la acción moral.

6. Criterios para la selección de estrategias y técnicas didácticas

Existe una gama muy extensa de opciones en cuanto a estrategias y técnicas didácticas, para lo cual el docente debe identificar algunas características básicas que le puedan ser de utilidad para tomar decisiones sobre aquellas que sean un apoyo para lograr las competencias de su módulo.

Es posible también que no exista alguna técnica que se adapte a lo que el docente busca instrumentar en su asignatura y que, por lo tanto se vea en la necesidad de modificar o diseñar una técnica específica para el trabajo en su clase. Para lograr esto último el docente también debe contar con un esquema básico de criterios para la estructuración de dichas actividades propias a las necesidades de enseñanza-aprendizaje de su grupo.

Sin embargo, antes de atender a los criterios para seleccionar o diseñar estas actividades, es importante mencionar algunas de las razones o justificaciones a las cuales los docentes frecuentemente acuden para no utilizar estrategias y técnicas didácticas distintas a la exposición en sus cursos, la mayor parte de las veces basadas en torno a prejuicios y franca resistencia a utilizar una técnica diferente.

Argumentos de los docentes para no usar estrategias y técnicas didácticas distintas a la exposición (DIDE-ITSM, 2007)

Resistencia	Argumentos del docente	Recomendación
Dificultad	"Las estrategias y técnicas didácticas son complicadas". "Hay que seguir muchos pasos". "No tengo la	• Que el docente asista y participe en cursos de información y sobre todo de

	capacitación adecuada". "Es más fácil exponer la clase". "Los estudiantes se confunden".	formación sobre el manejo de estrategias y técnicas didácticas. • Consultar publicaciones en torno al tema, en éstas se simplifica el método de aplicación de los ejercicios, así como sus características y requerimientos.
No son aplicables en el curso que se imparte	"Son sólo para materias en las áreas de humanidades y administración". "No se pueden aplicar en mi curso". "En mi curso yo debo explicar la información a los estudiantes". "Son sólo para materias de rollo".	• Que el docente desarrolle disposición a las estrategias y técnicas didácticas. Si bien no todas las técnicas son aplicables a su curso, existen ejercicios que le serán de gran utilidad independiente del curso que se imparta.
Gran consumo de tiempo	"Consumen mucho tiempo". "Es más rápido exponer". "Si utilizo técnicas no cubro todos los objetivos del curso".	• Una adecuada planeación didáctica de su curso descubrirá que una correcta asociación entre los objetivos que se desea cubrir y el

		ejercicio de aprendizaje seleccionado permitirán incluso avanzar más rápido en la revisión de los contenidos.
Temor a perder el orden y la disciplina en el salón de clase	"Siempre se genera desorden en el grupo". "Los estudiantes pierden atención fácilmente". "Los estudiantes no saben seguir indicaciones". "Se genera mucho ruido en el grupo". "Los estudiantes no saben respetar".	• Conocer bien los pasos que deben seguirse a lo largo del trabajo en la técnica. • Repasar el procedimiento que debe seguirse. • Dar indicaciones claras al grupo y en lo individual.
Considerar a las estrategias didácticas como juegos	"Una técnica es sólo para divertirse". "Las técnicas sólo sirven para que los estudiantes mejoren sus relaciones sociales". "Son sólo para conocerse y relajarse". "Las utilizo para tranquilizar al grupo".	• Reflexionar sobre los objetivos de aprendizaje y su relación con la estrategia o técnica elegida. • Hacer consciente al grupo sobre los objetivos que se persiguen con la técnica. • Reflexionar con el grupo sobre los objetivos logrados en su participación en la técnica

		(habilidades, actitudes y valores).
--	--	-------------------------------------

Fuente: Irahola, 2007.

Por otra parte los siguientes criterios deben ser tomados en cuenta para la selección de una estrategia o técnica didáctica; validez, variedad, adecuación y relevancia.

Algunos criterios que pueden ser útiles al momento de elegir una estrategia didáctica son los siguientes:

- **Claridad en la intención:** se debe tener claramente definida la intención al decidir incluir algún tipo de estrategia o técnica didáctica en un curso. Para lograr la definición de su intención debe hacer un análisis de las intenciones educativas y objetivos de aprendizaje de su curso, además de analizar el mejor modo de lograr que sus estudiantes internalicen el contenido que desea revisar. Si el docente ha decidido elegir cierta técnica para introducir al grupo a la revisión de ciertos contenidos, además de motivarlos, ha logrado generar una expectativa sobre el contenido. La decisión que llevó al docente a elegir esa técnica debe estar basada en su intención: introducir, motivar y generar expectativas.
- **Adecuación a las características y condiciones del grupo:** la selección de la técnica debe ser fundamentada por el conocimiento de las características y condiciones en que se desarrolla el grupo. Por ejemplo, el docente debe tener como mínimo identificadas las siguientes: el número de estudiantes; si éstos han tomado cursos juntos anteriormente; semestre en que se ubica el curso que están tomando; relación del curso con otros cursos en el mismo período académico; etc. De ser posible, el docente debe indagar además: la calidad de las relaciones entre los miembros del grupo; cuántos hombres y mujeres lo conforman; edades de los estudiantes; etc. Por otra parte, es importante que el docente tenga en cuenta si su relación con el

grupo está marcada por algún hecho en particular (por ejemplo: sustituir a otro maestro). El docente también debe ser sensible a las variables internas o externas que puedan afectar al grupo, sólo por poner un ejemplo; la existencia de algún conflicto entre los estudiantes o si en el contexto exterior al grupo existe algún hecho que distraiga su atención o le afecte. Todos los datos ya señalados permiten al docente tener un diagnóstico inicial de las características del grupo.

- **Conocer y dominar los procedimientos:** al seleccionar una técnica se debe tener pleno conocimiento de los procedimientos que se han de seguir para realizar las actividades. Es necesario que se repasen los pasos del procedimiento y cada una de sus características. También es importante calcular el tiempo que se invertirá en la realización de las actividades y planear la duración de su clase o el número de clases que usará para trabajar con la técnica elegida. En este rubro, dos aspectos importantes para el cálculo del tiempo son el número de estudiantes que participan en las actividades y la cantidad de material que se desea abordar.
- **Adecuada inserción del ejercicio en la planeación:** identificar los momentos a lo largo del curso en los que se desea abordar ciertos contenidos y seleccionar desde el momento de la planeación didáctica del curso la estrategia o técnica que utilizará, determinando también alguna modificación al procedimiento o la generación de material especial. Es recomendable que el docente, también al momento de la selección, determine alguna actividad alternativa para la revisión del contenido, de tal modo que si ocurre algún hecho imprevisto para la ejecución del ejercicio planeado originalmente exista una actividad alterna que asegure su revisión por el grupo.

7. Momentos para la aplicación de una estrategia o técnica didáctica

En el proceso de seleccionar una técnica didáctica o de generar una nueva es importante tomar en cuenta el momento de abordaje del contenido en que se insertará la actividad. De un modo básico se pueden identificar tres momentos para la integración de una estrategia o técnica didáctica:

- **De inducción.** Son estrategias o técnicas que se han seleccionado o diseñado para introducir al grupo en la revisión de ciertos contenidos, cumplen con el cometido de generar una

expectativa del grupo con respecto al material del curso. Estas estrategias o técnicas son comunes cuando un grupo se reúne por primera vez y los integrantes aún no se conocen lo suficiente para tener una participación productiva. Son recomendables cuando se va a iniciar un nuevo apartado o tema del curso y se desea dar una panorámica general e inducir a los estudiantes a la lectura y análisis del material. Algunos ejemplos de estos ejercicios son los siguientes: palabras incompletas, debate, preguntas, explicaciones en pizarrón, análisis de expectativas, entrevista o consulta pública, mesa redonda, tres teorías, etc.

- **Como proceso.** Estas estrategias o técnicas son elegidas o diseñadas para formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera integral, es decir, son ejercicios que por su forma de operación permiten a los estudiantes experimentar una gran variedad de estímulos (variedad de estrategias y técnicas) que aportan tanto elementos para hacer significativos los aprendizajes de los contenidos (saber conocer), como elementos para desarrollar habilidades (saber hacer) y actitudes y valores (saber ser) en los estudiantes, que de un modo diferente sólo se abordarían de manera descriptiva por la exposición del docente o de los mismos estudiantes. Entre los ejercicios más conocidos que se aplican como parte del proceso, se encuentran los siguientes: aprendizaje basado en problemas, estudio de casos, concordar-discordar, ejercicio de rejillas, palabras clave, juego de roles, discusión en pequeños grupos, banco de preguntas y respuestas, etc. Debemos insistir que se trata de combinar varias de estas estrategias con sus correspondientes técnicas incluso para abordar un mismo tema, pues sólo así se logra la integralidad del conocimiento (las tres dimensiones del saber).
- **De análisis e integración.** Estas estrategias o técnicas son propias para cerrar un apartado de un proceso formativo, son utilizados para integrar una visión diagnóstica de la calidad del abordaje de los contenidos, son una forma de evaluar la medida en que los contenidos fueron internalizados, sin llegar a ser una forma de evaluación en el sentido cuantitativo y menos cualitativo. Estos ejercicios son el medio para evaluar el desempeño de los estudiantes con relación al contenido, su desempeño como parte del grupo y son una oportunidad de retroalimentación para el docente. Entre estos ejercicios se incluyen los de retroalimentación y todos aquellos que permiten

una participación de los estudiantes aportando sobre la base de lo que se ha discutido en la actividad. La generación de trabajos y ensayos sobre el contenido son algo común en este tipo de ejercicios.

Bibliografía

- Alonso, C., Gallego, D., y Honey, P. (1999) Los Estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora. Ediciones Mensajero. Bilbao
- Beltrán, J. (1993). Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid: Síntesis.
- Bezanilla, M. (2003). El proyecto Tuning y las competencias específicas. Seminario Internacional. Orientaciones pedagógicas para la convergencia europea de Educación Superior. Universidad de Deusto.
- Bernard, J. A. (1993). Estrategias de aprendizaje y enseñanza: evaluación de una actividad compartida en la escuela. En C. Monereo (Ed.), Las estrategias de aprendizaje. Procesos, contenidos e interacción. Barcelona: Domenech.
- Carrasco, J. (1985). La recuperación educativa. (Temas monográficos en educación), España: Editorial Anaya.
- Casanova, E. (1991). Para Comprender las Ciencias de la Educación. Editorial Verbo Diario; España.
- Díaz F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista Electrónica de Investigación Educativa. Vol. 5, No. 2, 2003.
- DIDE-ITSM (2007). Consultado en 4/8/2007, en www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias
- Irahola, J. (2005a). Evaluación por competencias. Texto del Diplomado en Administración Pedagógica del Aula. Universidad Amazónica de Pando. Pando – Bolivia.
- Irahola, J. (2005b). Curriculum y Diseño Curricular. Texto del Diplomado en Diseño Curricular. Escuela Militar de Ingeniería. La Paz – Bolivia.
- Valderrama C. (2000). Comunicación – Educación, Coordinadas, Abordajes y Travesías. Ed. Siglo del Hombre Editores. Bogotá