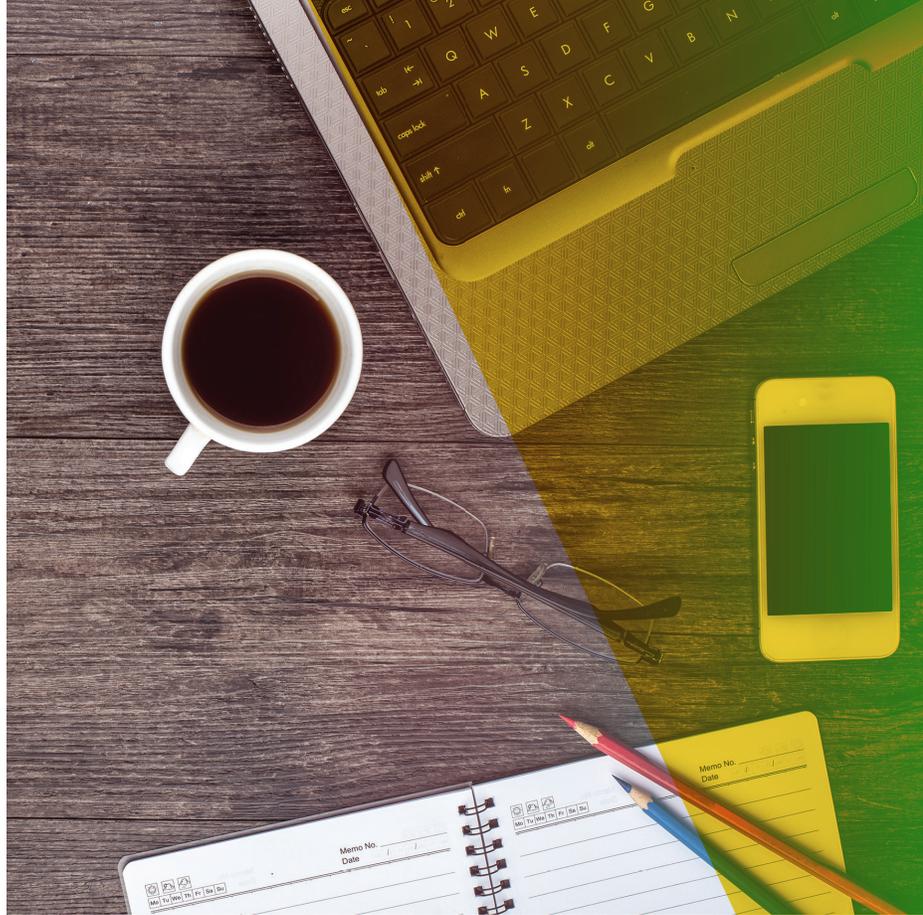




Estrategias y técnicas didácticas **para ambientes digitales**



Estrategias y técnicas

¿Para qué?

“La mente no es un recipiente para ser llenado, sino un fuego para ser encendido” PLUTARCO (Historiador y Filósofo Griego)

Aprender es una condición que caracteriza a la sociedad actual, la cual se encuentra en un proceso de cambio que avanza de manera creciente. En función de eso, cada día se generan modelos pedagógicos para transmitir conocimientos de manera efectiva, lo cual cobra relevancia cuando se habla de proyectos para ambientes digitales.

En ese sentido es importante mencionar que existen diferentes estrategias didácticas que apoyan los procesos para el desarrollo de recursos que promuevan el aprendizaje activo. Para comprender eso no olvidemos que una estrategia didáctica es un sistema de planificación aplicable a un conjunto de acciones para llegar a un objetivo, lo cual le hace flexible con base en las metas a donde se quiere llegar.



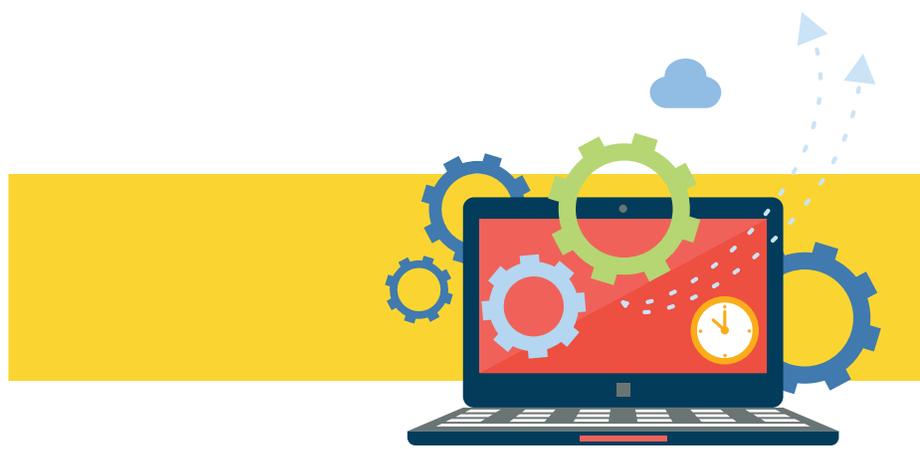
Es necesario indicar que toda estrategia debe estar fundamentada en un método, el cual es un proceso ordenado de acciones que se fundamentan en alguna área del conocimiento.

Así, si el método indica el camino, la estrategia nos dirá cómo recorrerlo, mientras que la técnica será el medio para movilizarnos ya que esa es un recurso que pone en práctica los propósitos de la estrategia.

Con el fin de precisar lo anterior, en seguida te presentaremos algunos ejemplos de estrategias didácticas adecuadas para ambientes digitales.

Estrategias didácticas para ambientes digitales





1 **Aprendizaje Activo**

Estrategia de enseñanza-aprendizaje centrada en el alumno la cual promueve su participación y reflexión continua por medio de actividades cuyo perfil se caracterizan por ser motivadoras y retadores.

2 **Aprendizaje Auténtico**

Estrategia en donde un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en el proceso.

3 **Aprendizaje Basado en la Investigación**

Consiste en la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje cuyo propósito es conectar la investigación con la enseñanza. Tales estrategias permiten la incorporación parcial o total del estudiante en una investigación basada en métodos científicos, siempre bajo la supervisión del profesor.

4 **Aprendizaje Basado en Proyectos**

Estrategia didáctica orientada al diseño y desarrollo de un proyecto abordado de manera colaborativa por un grupo de alumnos. Ésta se reconoce como una forma de lograr los objetivos de aprendizaje de una o más áreas disciplinares, además de lograr el desarrollo de las competencias relacionadas con la administración de proyectos reales.

5 **Aprendizaje en Línea**

Procesos de enseñanza-aprendizaje que se cometen a través de Internet y que se caracterizan por una separación física entre el profesorado y los estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, la cual sirve para cometer una interacción didáctica continuada.

6 Aprendizaje Flexible

Se enfoca en ofrecer opciones al estudiante de cuándo, dónde y cómo aprender, lo cual puede ayudar a los estudiantes a cubrir sus necesidades particulares en cuanto que contarán con mayor flexibilidad en el ritmo, lugar y forma de entrega de los contenidos educativos.

7 Aprendizaje Justo a Tiempo

Sistema de aprendizaje que entrega los contenidos formativos a los estudiantes en el momento y lugar que mejor les convenga. Los estudiantes pueden concentrarse sólo en la información que necesitan para resolver problemas, desempeñar tareas específicas e incluso actualizar rápidamente sus habilidades.

8 Aprendizaje Basado en Juegos (Gamificación)

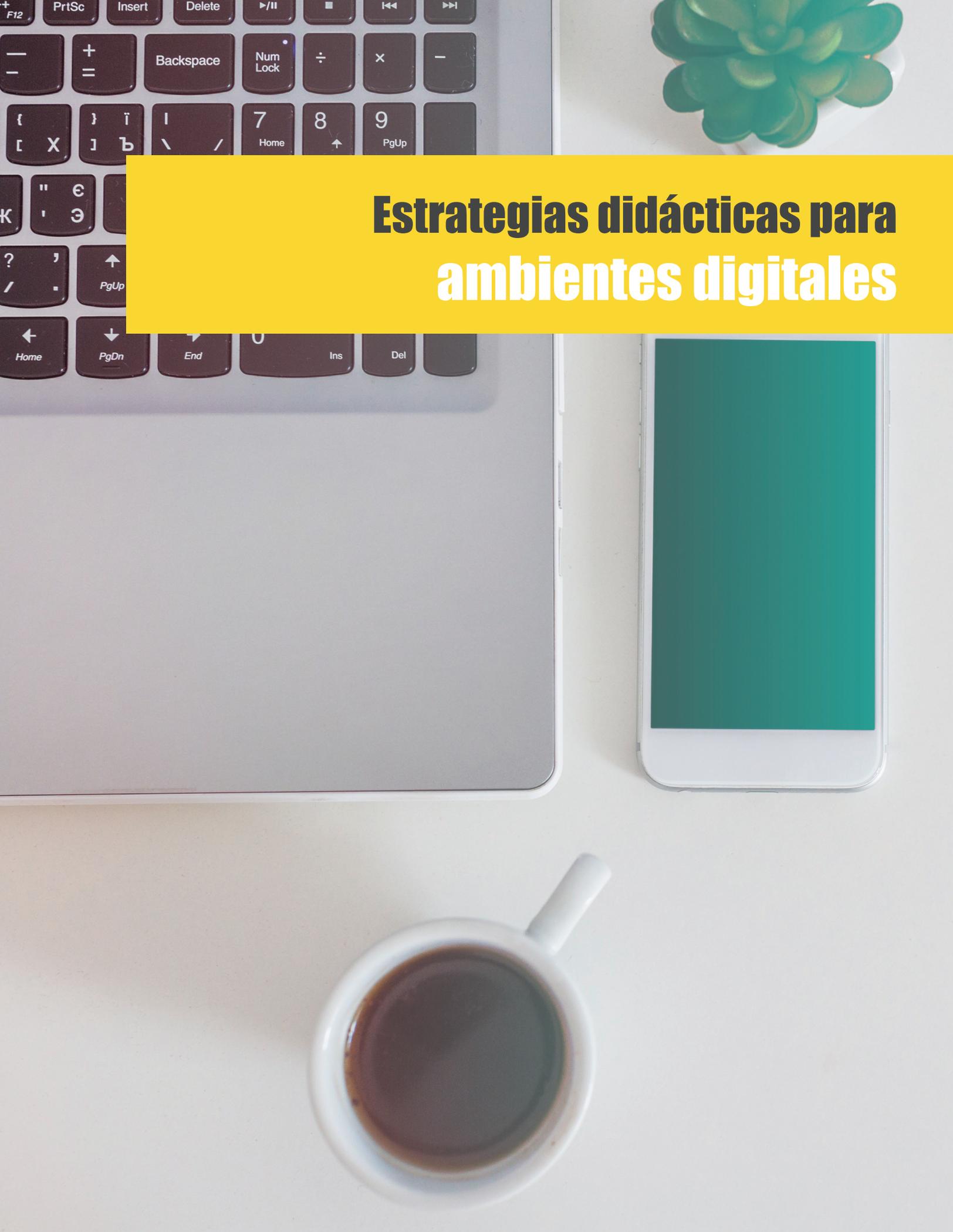
Implica el diseño de un entorno educativo -real o virtual- que supone la definición de tareas y actividades donde se usan los principios del juego para aprovechar la predisposición natural de los estudiantes para con las actividades lúdicas con el fin de mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos y valores y el desarrollo de competencias en general.

9 Aprendizaje de Dominio

Modalidad donde los contenidos se dividen en unidades de aprendizaje indicando claramente los objetivos que el alumno debe alcanzar. Los estudiantes trabajan a través de cada bloque de contenido en una serie de pasos secuenciales, por lo que deben demostrar cierto nivel de éxito en el dominio del conocimiento antes de pasar al nuevo contenido.

10 Aprendizaje Basado en Casos

Aquí los alumnos construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias y situaciones de la vida real. Se les involucra en un proceso de análisis de situaciones problemáticas



Estrategias didácticas para ambientes digitales

Como ya se mencionó líneas antes, las técnicas son recursos que llevan a buen término los procesos que proponen las estrategias. Considerando lo anterior, y sin olvidar el papel que jugamos como diseñadores instruccionales, a continuación ofrecemos un breve listado de técnicas adecuadas para que los usuarios de proyectos destinados a ambientes digitales, eso con el fin de que puedan llevar a cabo los objetivos propuestos en las estrategias antes planteadas.

1 **Técnica de Síntesis**

Técnica en donde el usuario toma un texto y lo acorta sin que pierda su sentido, expresando así las ideas del autor con palabras propias.

2 **Gráficos**

Es el empleo de imágenes que permiten visualizar conceptos, estadísticas o síntesis, como sería el caso de los mapas conceptuales, las tablas estadísticas, etc.

3 **Debate**

Técnica que consiste en la discusión de un tema entre dos o más grupos de personas. Es de carácter argumentativo y es guiado por un moderador.

4 **Diálogos simultáneos**

Actividad en donde se divide un grupo en secciones de dos personas para facilitar la discusión. Se trata de un procedimiento con carácter casual que propicia la intervención de los alumnos.

5 **Foros**

Técnica en donde se ofrece la oportunidad de participar abiertamente y sin necesidad de conocer a fondo un tema. Esta técnica regularmente se aplica como actividad para tratar tema de interés general o como parte final de una mesa o proceso.



6 Investigaciones

Consiste en observar atentamente un fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

7 Elaboración de proyectos

Técnica en donde los participantes deben realizar la planificación de un conjunto de actividades interrelacionadas y coordinadas que permitirán acceder al conocimiento y comprensión de un tema.

8 Preguntas contextualizadas

Técnica asociada regularmente a las funciones de evaluación que sirve para obtener de los usuarios información sobre conceptos, procedimientos, procesamientos, habilidades cognitivas, sentimientos, experiencias y registro de su memoria a corto o a largo plazo.

9 Estudio de casos

Actividad en donde se relata una situación llevada a cabo en la realidad pero que se plantea en un contexto semejante al que los estudiantes están o estarán inmersos y en donde habrá que tomar decisiones.



**Tecnológico
de Monterrey**