

SUGERENCIAS PARA ARMAR SUS CLASES

Una clase siempre debe incorporar los siguientes momentos:

- ✓ **Introducción:** permite captar la atención de los alumnos, despierta su interés por el contenido, los motiva atendiendo y participando.

ALGUNOS TIPOS DE INTRODUCCIÓN CON INTERACCIÓN DIDÁCTICA	CONSISTE EN ...
<i>Revisión de material presentado</i>	Consiste en la revisión de conocimientos, habilidades y/o actitudes previamente adquiridos por los alumnos. La revisión de material ya visto en el curso es una actividad importante, sin embargo es necesario tener en cuenta que su manejo a manera de introducción, puede resultar terriblemente monótona.
<i>Alusión a un asunto de actualidad</i>	Aquí se hace referencia a algún evento ocurrido recientemente en alguna organización en la localidad, en el país o a nivel internacional y que haya sido divulgado en algún medio de comunicación.
<i>Anécdotas</i>	El profesor utiliza una experiencia que ilustra el aspecto central que es objeto de estudio en la sesión de clase.

<p style="text-align: center;"><i>Analogías</i></p>	<p>El profesor alude a un concepto o situación que ya es conocido por el grupo para clarificar el concepto o situación que constituye la idea central del tema en cuestión.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Alusión a un evento histórico</i></p>	<p>Se hace referencia a una situación ya pasada que ha dejado huella en la historia universal o local y que refleja la idea central del tema a desarrollar en la sesión de clase.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Referencias humorísticas</i></p>	<p>Decir una broma o una historia graciosa, ya sea real o imaginaria, es una forma de introducir al tema. A las personas les gusta escuchar algo gracioso y la referencia humorística es una buena manera de llamar y captar la atención de los que escuchan.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Ejemplos</i></p>	<p>Son historias que describen una imagen, verbalmente o por medio de apoyos visuales (fotografías, pinturas, diapositivas, etc.). Este tipo de introducciones llama la atención de la audiencia al presentar al inicio de la sesión una historia que “involucre” al que escucha, con la imaginación o por medio del canal visual.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Preguntas</i></p>	<p>Su intención es hacer que las personas piensen sobre ella, sin que necesariamente se pida una respuesta. Esta respuesta podrá construirse a partir del desarrollo de la exposición.</p>

Todo esto es posible en la medida en que se active en los alumnos un conocimiento previo con el que deliberadamente se relacionará el contenido principal de la exposición. Así pues, la introducción actúa como un “puente cognitivo” entre los conocimientos previos de los alumnos y la información contenida en la exposición.

- ✓ **Desarrollo:** el desarrollo del tema se refiere a la exposición gradual del contenido como forma de lograr un aseguramiento de la continuidad.

Una clase será más eficaz cuando está organizada jerárquicamente, es decir, cuando desarrolla una red conceptual cuyos elementos se ramifican progresivamente. Es importante que las ideas estén conectadas entre sí y no simplemente yuxtapuestas, que se perciba un hilo conductor o argumental. Se suele recurrir a elementos no verbales del lenguaje tales como el énfasis, la reiteración, la clasificación o el uso de material gráfico, con el fin de realzar la estructura y organización interna de la exposición.

- ✓ **Cierre:** es algo más que un rápido resumen de los contenidos manejados en la exposición. Un cierre es adecuado cuando los propósitos de la clase se consideran aprendidos de manera tal que al alumno le sea posible relacionar el nuevo conocimiento con el que ya poseía.

Es importante dejar claro que si un profesor elige la exposición como la estrategia base para una clase de 60 minutos y sea él quien deba hablar casi todo el tiempo de la sesión, deberá procurar un ritmo con alternancia de interacciones que le permitirán entablar una comunicación fluida con el alumnado.

Tipos y características de las estrategias y técnicas didácticas

Existe una gran cantidad de estrategias y técnicas didácticas, así como también existen diferentes formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación: la *participación*, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su *alcance* donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico, en esta clasificación encontramos técnicas que se utilizan para la revisión de un contenido específico, o bien, estrategias que pueden adoptarse a lo largo de un curso o de todo un plan curricular.

En el eje de la participación se distinguen los procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el aprendizaje por la participación en un grupo de forma colaborativa.

Clasificación de estrategias y técnicas según la participación:

Participación	Ejemplos de estrategias y técnicas (actividades)
Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual. • Búsqueda y análisis de información. • Elaboración de ensayos. • Tareas individuales. • Proyectos. • Investigaciones. • Etc.
Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del profesor. • Conferencia de un experto. • Entrevistas. • Visitas. • Páneles. • Debates. • Seminarios. • Etc.
Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Solución de casos. • Método de proyectos. • Aprendizaje basado en problemas. • Análisis y discusión en grupos. • Discusión y debates. • Etc.

Por otro lado, también pueden clasificarse según el uso que se haga del proceso, ya sea como técnicas que se ensamblan dentro de la estrategia general de un curso o como estrategias que se implementan a lo largo de un semestre.

Cabe aquí el señalamiento que ya se había indicado en el sentido de que en algunos casos las técnicas pueden ser usadas como estrategias, o bien, estas últimas ser utilizadas como técnicas para ciertas partes de un curso.

Clasificación de estrategias y técnicas según su alcance:

Alcance	Ejemplos de estrategias y técnicas (actividades)
Técnicas (períodos cortos y temas específicos)	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos de consenso. • Juegos de negocios. • Debates. • Discusión en Panel. • Seminario. • Simposio. • Juego de roles. • Simulaciones.
Estrategias (períodos largos):	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas.

LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO

un semestre o una carrera)	<ul style="list-style-type: none"> • Método de casos. • Método de proyectos. • Sistema de instrucción personalizada.
----------------------------	---

Las estrategias y técnicas tienen algunas características genéricas, se espera que éstas cubran algunas de las siguientes:

- Desarrollen una cultura de trabajo colaborativo.
- Permitan a todos los miembros del grupo pasar por el proceso aprendizaje al realizar las actividades.
- Posibiliten que los miembros del grupo se involucren en el proceso de aprendizaje, siendo corresponsables en su desarrollo.
- Promuevan el desarrollo de habilidades de interacción social al propiciar la participación, desempeñando diferentes roles durante las labores propias de la actividad.
- Motiven a los participantes una identificación positiva con los contenidos de la materia haciendo la forma de trabajo más congruentes con la realidad social.
- Estimulen el espíritu de equipo, que los participantes aprendan a trabajar en conjunto.
- Desarrollen en los participantes el sentimiento de pertenencia al grupo de trabajo.
- Promuevan el sentido de pertinencia en torno a los contenidos de aprendizaje.

Características generales de algunas estrategias y técnicas didácticas:

Estrategia o técnica	Objetivo	Ventajas	Aplicaciones, ejemplos	Recomendaciones	Roles
Exposición	Presentar de manera organizada información a un grupo. Por lo general es el profesor quien expone; sin embargo en algunos casos también los alumnos exponen.	Permite presentar información de manera ordenada. No importa el tamaño del grupo al que se presenta la información.	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.	Estimular la interacción entre los integrantes del grupo. El profesor debe desarrollar habilidades para interesar y motivar al grupo en su exposición.	Profesor: Posee el conocimiento. Expone, informa. Evalúa a los estudiantes. Alumnos: Receptores. Pasivos. Poca interacción.
Método de proyectos	Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de un proyecto de trabajo.	Es interesante. Se convierte en incentivo. Motiva a aprender. Estimula el desarrollo de habilidades para resolver situaciones reales.	Recomendable en: Materias terminales de carreras profesionales. En cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas del conocimiento. En cursos donde se	Que se definan claramente las habilidades, actitudes y valores que se estimularán en el proyecto. Dar asesoría y seguimiento a los alumnos a lo largo de todo el proyecto.	Profesor: Identifica el proyecto. Planea la intervención de los alumnos. Facilita y motiva la participación de los alumnos. Alumnos:

LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO

			puede hacer un trabajo interdisciplinario.		Activos. Investigan. Discuten. Proponen y comprueban sus hipótesis. Practican habilidades.
Método de casos	Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de un caso real o diseñado.	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 alumnos.	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.	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.	Profesor: Diseña o recopila el caso. Presenta el caso, facilita y motiva a su solución. Alumnos: Activos. Investigan. Discuten. Proponen y comprueban sus hipótesis.
Método de preguntas	Con base en preguntas llevar a los alumnos a la discusión y análisis de información pertinente a la materia.	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.	Para iniciar la discusión de un tema. Para guiar la discusión del curso. Para promover la participación de los alumnos. Para generar controversia creativa en el grupo.	Que el profesor desarrolle habilidades para el diseño y planteamiento de las preguntas. Evitar ser repetitivo en el uso de la técnica.	Profesor: Guía al descubrimiento. Provee de pistas y eventos futuros. Alumnos: Toman las pistas. Investigan. Semiactivos. Buscan evidencia.
Simulación y juego	Aprender a partir de la acción tanto sobre contenidos como sobre el desempeño de los alumnos ante situaciones simuladas.	Promueve la interacción y la comunicación. Es divertida. Permite aprendizajes significativos.	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 alumnos por un tema específico al participar en el juego.	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.	Profesor: Maneja y dirige la situación. Establece la simulación o la dinámica de juego. Interroga sobre la situación. Alumnos: Experimentan la simulación o juego. Reaccionan a condiciones o variables emergentes. Son activos.
Aprendizaje	Los estudiantes	Favorece el	Es útil para que los	Que el profesor	Profesor: