

# Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Entre los métodos de aprendizaje que en los últimos tiempos han sido reconocidos por la Didáctica y que deben estar en el repertorio de los docentes, se encuentran:

- El Aprendizaje Basado en Problemas.
- El Método o Aprendizaje Basado en Proyectos.
- El método o Estudio de Casos.
- Simulación.
- Clase Invertida.
- Gamificación del Aprendizaje.

Todos pueden combinarse con técnicas participativas, analogías, demostraciones, mapas conceptuales, gráficos, etc., para favorecer el desarrollo de las actividades formativas a continuación abordaremos de forma breve cada uno.

## **El Aprendizaje Basado en Problemas**

Es un método de trabajo activo, centrado en el aprendizaje, en la investigación y la reflexión para llegar a la solución de un problema planteado, donde los alumnos participan constantemente en la adquisición del conocimiento, la actividad gira en torno a la discusión y el aprendizaje surge de la experiencia de trabajar sobre la solución de problemas que son seleccionados o diseñados por el profesor.

La solución de problemas genera conocimientos y promueve la creatividad, estimula el autoaprendizaje, la argumentación y la toma de decisiones, favorece el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

## **El Método o Aprendizaje Basado en Proyectos**

Es un método que permite un proceso permanente de reflexión, parte de enfrentar a los alumnos a situaciones reales que los llevan a comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven.

Con la realización del proyecto, el alumno debe discutir ideas, tomar decisiones, evaluar la puesta en práctica de la idea del proyecto, siempre sobre la base de una planificación de los pasos a seguir. Involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma y favorece un aprendizaje contextualizado y vivencial.

El método de proyectos o proyectos de trabajo es una opción metodológica cuyo objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador. Este planteamiento tiene como base el desarrollo de un conocimiento globalizado y relacional.

# Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

## **El Método, o Estudio de Casos**

Parte de la descripción de una situación concreta con finalidades pedagógicas. El caso se propone a un grupo para que individual y colectivamente lo sometan al análisis y a la toma de decisiones.

Al utilizar el método del caso se pretende que los alumnos estudien la situación, definan los problemas, lleguen a sus propias conclusiones sobre las acciones que habría que emprender y contrasten ideas, las defiendan y las reelaboren con nuevas aportaciones. La situación puede presentarse mediante un material escrito, filmado, dibujado o en soporte informático o audiovisual.

Generalmente, plantea problemas que no tienen una única solución, por lo que favorece la comprensión de los problemas divergentes y la adopción de diferentes soluciones mediante la reflexión y el consenso.

En sentido general, además de lo ya señalado, la utilización armónica y combinada de los métodos reseñados mejora la autoestima y la flexibilidad de los estudiantes, propicia el autoconocimiento, el conocimiento de los otros y la autonomía para el aprendizaje, favorece la motivación al trabajar con situaciones reales, propicia un ambiente de intercambio y diálogo, con más responsabilidades individuales y grupales.

## **Simulación**

Es la acción de imitar de algo real, de algún estado o proceso; por lo que ésta ha sido utilizada para optimizar funcionamientos o rendimientos, seguridad, pruebas, entrenamiento, aprendizaje y educación.

Desde hace varios años se han utilizado dispositivos, de acuerdo a la disponibilidad tecnológica de la época, para desarrollar máquinas que permitan simular situaciones reales, habiendo sido desarrollados artificios mecánicos y electrónicos, así como escenarios virtuales, todos estos con el fin de entrenar a individuos en sus diversos campos o hasta prepararse para eventos inesperados, y se usan temas tan variados que pueden ir desde la medicina hasta la utilización en áreas militares.

También es la recreación de procesos que se dan en la realidad mediante la construcción de modelos que resultan del desarrollo de ciertas aplicaciones específicas.

Los programas de simulación están muy extendidos y tienen capacidades variadas, desde sencillos juegos de ordenador hasta potentes aplicaciones que permiten la experimentación industrial sin necesidad de grandes y onerosas estructuras.

# Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

## Clase Invertida

Aula invertida es un enfoque diferente de enseñanza donde el alumno incorpora información antes de la clase y participa posteriormente en su desarrollo. Flipped Classroom o clase invertida, es un modelo pedagógico en el que el aprendizaje de los alumnos se da fuera del aula.

De este modo se ahorra un tiempo, que se aprovecha para realizar otras actividades más tradicionales en cuanto a la enseñanza.

Este enfoque permite que el alumno pueda obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. Constituye un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno, de manera que construya su propio aprendizaje, lo socialice y lo integre a su realidad. El aula invertida permite también, que el profesor dé un tratamiento más individualizado y, cuando se realiza con éxito, abarca todas las fases del ciclo de aprendizaje. (Dimensión cognitiva de la taxonomía de Bloom).

## Estrategias de Gamificación

El marketing está utilizando un nuevo mecanismo para sus campañas: La gamificación, es una tendencia muy en alza en España, consiste en utilizar características de juegos en campañas para motivar y hacer participar a los usuarios. La gamificación a través de la participación consigue respuestas positivas por parte de los clientes, especialmente si son recompensados por la acción realizada, aumentando el deseo del usuario de regresar y creando un interés a largo plazo por la marca o servicio.

Referencia:

Alcoba, J. (2012). La clasificación de los métodos de enseñanza en Educación Superior. Contextos Educativos, 15, 96-10

Martínez C, Piedad C. (2006) Pensamiento & Gestión, El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica Pensamiento & Gestión recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>

Pérez M. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Recuperada a partir de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111716009.pdf>

Vidal M. Rivera N. Nolla N. Morales R Vialart Vidall N. (s.f) Escuela Nacional de Salud Pública (ENSAP). La Habana, Cuba. <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v30n3/ems20316.pdf>

# Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Referencia.

Ruizalba J. Navarro F.; Jiménez, s. 2013. Gamificación como estrategia de marketing interno Intangible Universitat Politècnica de Catalunya Barcelona, España Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54929516008>.

Zúñiga R. (2005) Operaciones: concepto, sistema, estrategia y simulación Academia. Revista Latinoamericana de Administración, Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71603402>