**Estrategias didácticas que favorecen la enseñanza de la informática.**

Las estrategias didácticas deben orientarse al desarrollo y cumplimento de los objetivos de aprendizaje.

Existe una gran diversidad de estrategias, lo importante es adecuar la más permitente, según el nivel de aprendizaje, esto es conocimientos previos, edad, grado de escolaridad del estudiante. También se debe tener en cuenta el contexto.

Entre las estrategias didácticas podemos encontrar:

* Uso de material didáctico: esto es, uso de documentos de texto, como guías, en formato físico. Se puede hacer uso de la técnica del rompecabezas o puzle.
* Uso de material didáctico interactivo: esto es realizar material interactivo multimedia, requiere uso de las TIC, donde se pueda presentar los contenidos en diferentes formatos, (texto, video, imagen, animaciones. Etc). En este caso, se podría hacer uso de herramientas de autor.
* Aprendizaje basado en problemas: es un método donde en el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje. Consiste en que un grupo de estudiantes de manera autónoma, aunque guiados por el profesor, deben encontrar la respuesta a una pregunta o solución a un problema de forma que al conseguir resolverlo correctamente. Implica la búsqueda, y el análisis crítico de la información.

**En los ambientes virtuales que modelo de evaluación favorecen en mayor medida el aprendizaje de un tema específico de la informática.**

A mi modo de ver, el más pertinente podría ser optar por un modelo de evaluación por competencias, entendiendo competencias como un ‘saber hacer’ en el que se conjugan pensamiento, conocimiento y habilidades. (MEN).

*La evaluación por competencias es un proceso de recogida de evidencias (a través de actividades de aprendizaje) y de formulación de valoraciones sobre la medida y la naturaleza del progreso del estudiante, según unos resultados de aprendizaje esperados. Berrocoso, J. V., Domínguez, F. I. R., & Sánchez, M. R. F. (2012).*

Este modelo es apto, ya que los ambientes virtuales de aprendizaje hacen uso de herramientas como los LMS, Sistema de gestión de aprendizaje. Moodle permite en su módulo de tareas implementar un sistema de evaluación basado en rubricas.

Además, este sistema permite una retroalimentación no solo global de las competencias sino para cada una de las rúbricas establecidas, de manera que el estudiante podrá conocer en todo momento cómo ha sido evaluado en cada uno de los indicadores que conforman la calificación final.

# Bibliografía

*Aprendizaje basado en problemas*. (30 de Septiembre de 2015). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje\_basado\_en\_problemas

Barzanallana Asensio, R. M., & Lloret Rodríguez, Á. (22 de Enero de 2016). *Métodos y técnicas didácticas para la enseñanza de la informática*. Obtenido de http://www.um.es/docencia/barzana/MASTER-INFORMATICA-II/Metodos-y-tecnicas-didacticas-para-la-ensenanza-de-la-informatica.html

Berrocoso, J. V., Domínguez, F. I. R., & Sánchez, M. R. F. (2012). Modelos de evaluación por competencias a través de un sistema de gestión de aprendizaje. Experiencias en la formación inicial del profesorado. Revista Iberoamericana de educación, (60), 51-62.