

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, TIPOS, EJEMPLOS

Tabla de contenido

Objetivo.....	3
Introducción	4
Reflexionemos	7
Referencias.....	8

Objetivo

Conocer sobre las estrategias didácticas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Introducción

Iniciemos nuestra ruta de aprendizaje visualizando esta conferencia del Dr. García Aretio (2021), [Algo más que combinar espacio y tiempo en educación](#), para un mayor acercamiento a cómo diseñar las estrategias didácticas para los EVA.

Las estrategias didácticas para los Entornos Virtuales de Aprendizaje corresponden al conjunto de acciones especialmente diseñadas o seleccionadas por el agente de enseñanza para garantizar el logro de los aprendizajes esperados. Aunque son diseñadas y coordinadas por el docente, lo que este pretende es que el participante tenga un rol protagónico en su propio aprendizaje que le permita procesar, almacenar y utilizar la nueva información.

En otras palabras, son aquellas acciones determinadas que guiarán todo el proceso de formación de la unidad curricular, desde el inicio hasta el final; comprenden el diagnóstico, preparación de los ejes temáticos, avance en la construcción del conocimiento, evidencias de desempeño, autoevaluación y coevaluación, mediante una secuencia planificada, para así lograr la correcta construcción del conocimiento. Es por esto que las estrategias didácticas deben ser lo más acertadas posibles.

Sus principales características son: motivadoras, planificadas, ordenadas, orientadoras, entretenidas, dinámicas y precisas. Algunos ejemplos son:

- **Aula invertida:** también conocida como aula inversa o aula volteada, es aquella estrategia de enseñanza que busca cambiar el modelo de formación tradicional hacia la práctica, es decir, su enfoque es que los estudiantes aprendan a través de la aplicación directa de los conocimientos y no solamente se limiten a memorizar conceptos, haciendo que el aprendizaje pueda ser llevado a cabo incluso desde el hogar.

Te invito a leer el siguiente artículo para profundizar en el modelo de aula invertida: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>

- **Aprendizaje basado en proyectos:** es aquel método de enseñanza que, mediante el planteamiento de problemas, tareas o retos, busca desarrollar la construcción del conocimiento de la unidad curricular. En esta metodología,

el principal protagonista es el participante, donde se le da todo el empoderamiento.

A continuación, te recomiendo revisar el siguiente artículo para profundizar en la aplicación de esta estrategia: [Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos" \(2010\)](#)

- **Aprendizaje basado en problemas:** esta metodología consiste en plantear a los participantes una situación real a ser resuelta. Se puede utilizar la lluvia de ideas para la preparación del problema, cuyo fin principal es lograr las competencias a desarrollar durante la unidad curricular.

Continuando con esta ruta formativa, en el siguiente artículo podrás profundizar en esta estrategia:

<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/2897/2530>

- **Aprendizaje basado en evidencias:** esta estrategia metodológica busca, a través de la investigación mediante el planteamiento de hipótesis, obtener evidencias para ser revisadas y evaluadas y, posteriormente, puestas en práctica durante el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Para saber más al respecto visita este enlace:

<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/636809>

- **Estudio de caso:** según Dimas (2014), se puede definir como el análisis de un hecho, problema o suceso real, con la finalidad de interpretarlo, resolverlo, generar respuestas y reflexionar. Algunos ejemplos de actividades que se pueden utilizar en este tipo de método son: documentos escritos, artículos, películas o videos, noticias, expedientes, entre otros.

Ventajas del uso de estudios de casos:

- Permite crear espacios de discusión sobre problemáticas actuales y la búsqueda de su solución.
- Genera espacios de reflexión y análisis en los participantes, de manera que se identifiquen con el problema y su solución.
- Adapta situaciones o soluciones dadas a otros problemas.
- Facilita generar aprendizajes significativos, vinculados con la realidad del participante.

Adicionalmente, te invito a leer el siguiente artículo que describe los retos y oportunidades de estudio de caso como estrategia didáctica:

- <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/bio-grafia/article/view/7334>

En este mismo sentido, podemos aplicar en los EVA diferentes métodos de gamificación. Para profundizar más en los conocimientos relativos a este tema, te sugiero la lectura de los siguientes textos:

- [El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual](#)
- [La "gamificación" como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje](#)

Finalmente, te invito a leer:

- [Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios](#)
- [Estrategias didácticas creativas en EVA](#)

Reflexionemos

Ahora bien, con base en lo abordado e investigado:

- ¿Qué estrategias didácticas consideras más relevantes para aplicar en los EVA? ¿Cuáles consideras los aspectos más importantes al momento de seleccionar las estrategias didácticas para los EVA? ¿Cuál es la importancia de las estrategias didácticas en los EVA?
- Es importante considerar, al momento de diseñar estrategias didácticas para EVA, aspectos relacionados con lo tecnológico, lo pedagógico y el modelo educativo en el cual se insertan ¿De qué manera?
- ¿Cómo pensar en el diseño de las estrategias didácticas para los EVA?

Referencias

- Aguilera Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. del C. y Casiano Yanicelli, C. (2017). *El modelo Flipped Classroom. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), pp. 261-266. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027>
- Delgado Fernández, M. y Solano González, A. (2009). *Estrategias didácticas creativas en Entornos Virtuales para el Aprendizaje*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 9(2), pp. 1-21. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>
- Dimas, S. (2014). *Estudio de casos*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de <http://disa.repository.uaeh.edu.mx:8080/xmlui/handle/123456789/182>
- Fandos Igado, M. (2018). *La «gamificación» como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje*. Educación Mediática y Competencia Digital, pp. 238-250. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/328162672_LA_GAMIFICACION_COMO_MOTIVACION_EN_LOS_ENTORNOS_VIRTUALES_DE_APRENDIZAJE
- Gamboa Mora, M. C. (2017). *Estudio de caso como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje: retos y oportunidades*. Bio-grafía, 10(19), pp. 1533-1540. Disponible en: <https://doi.org/10.17227/bio-grafia.extra2017-7334>
- García Aretio, L. [Lorenzo García Aretio] (13 de octubre de 2021). *Algo más que combinar espacio y tiempo en la educación* [Video]. Youtube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=onS2qekQyZo>
- Garzón Díaz, F. (2017). *El aprendizaje basado en problemas*. Revista Educación y Desarrollo Social, 11(1), pp. 8-23. Recuperado de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/2897/2530>
- Melo-Solarte, D. y Díaz, P. (2018). *El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual*. Información tecnológica, 29(3), pp. 237-248. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Ortiz Aguilar, W., Santos Díaz, L. y Rodríguez Revelo, E. (2020). *Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios*. Opuntia Brava, 12(4), pp. 68-83. Recuperado de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105/1381#toc>
- Ramírez-Montoya, M. S. (2020). *Innovación educativa: Aprendizaje basado en Retos y basado en evidencias*. Tecnológico de Monterrey. Recuperado de <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/636809>

Rodríguez Sandoval, E., Vargas Solano, E. y Luna Cortés, J. (2010). *Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos"*. Educación y Educadores, 13(1), pp. 13-25. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942010000100002&lng=en&tlng=es