

Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo

Director del proyecto: Pablo De Jesús Romero Ibáñez
pablomeropedagogo@gmail.com

Investigadores

- Tania Camacho Carantón
- María Esperanza Flórez Rico
- Deniris María Gaibao Mier
- Mabel Andrea Aguirre Lora
- Yesid Pasive Castellanos
- Gloria Murcia Neira

Bogotá, D.C.
2012.

ÍNDICE

Presentación.....	
Hacia una comprensión de las estrategias pedagógicas	
I. Estrategias cognitivas	
Yesid Pasive Castellanos	
II. Estrategias metacognitivas “Un propósito en la práctica universitaria”	
<i>Deniris María Gaibao Mier</i>	
III. Estrategias lúdicas	
Tania Camacho Carantón y María Esperanza Flórez Rico	
IV. Estrategias tecnológicas	
Mabel Andrea Aguirre Lora	
V. Estrategias socio-afectiva	
Murcia Neira Gloria	

Presentación

Estrategias pedagógicas para la educación universitaria es un valioso aporte para el ámbito educativo y está en la actualidad en proceso de publicación. Aquí les socializo un resumen de este valioso material. Los ejemplos están contextualizados en el ambiente universitario, pero son de fácil contextualización en los procesos de la escuela (Ed. Básica primaria, secundaria y media), este trabajo pertenece a la novena fase de la investigación *Pedagogía de la humanización*, avalada en el año 2003 por la Universidad de San Buenaventura de Bogotá D.C., investigación que ya cuenta con 90 estudiantes graduados en la Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria, libros y artículos publicados en revistas indexadas, publicaciones en la Internet, ponencias en numerosos congresos internacionales y nacionales, y cientos de colegios que en la actualidad aplican sus resultados.

En esta novena fase titulada *Estrategias pedagógicas para la educación universitaria*, el objetivo que se persigue es el diseño y publicación de una guía que le permita a los docentes del ámbito universitario comprender qué es una estrategia pedagógica, cuáles son sus componentes y cómo aplicarla en la interacción académica y socio-afectiva con los alumnos.

El presente documento se divide en seis partes así:

1. Presentación: hacia una comprensión de las estrategias pedagógicas en la educación universitaria.
2. Estrategias cognitivas.
3. Estrategias metacognitivas
4. Estrategias lúdicas.
5. Estrategias tecnológicas.
6. Estrategias socio-afectivas.

Los lectores del presente trabajo, podrán acceder a una clara y fundamentada posición académica sobre la definición, caracterización, componentes y aplicación de una estrategia pedagógica en el ámbito universitario.

Hacia una comprensión de la estrategia pedagógica

Existen numerosas concepciones acerca de lo que es una estrategia, su origen y utilidad; situación semejante sucede en el campo específico de la educación en el que no existe un acuerdo acerca de lo que se entiende por estrategia pedagógica.

Según el Diccionario de la Lengua Española, una estrategia “es el arte de dirigir las operaciones militares, arte, traza para dirigir un asunto, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” (Espasa, 2001, p. 1002). Estas definiciones tienden a ser limitadas para la comprensión de los alcances de una estrategia; pero se aclara el origen del concepto: el contexto militar; en numerosos libros de historia de las guerras, en obras literarias, historias de aventuras, cuentos, obras de arte en pinturas y en películas se observa el concepto estrategia utilizado por los militares.

Una serie de cintas cinematográficas en las que se observa en forma explícita el concepto de estrategia son *Troya*, *El último Samurái* y *Los Juegos del hambre*. *Troya* es una película del año 2004, que pertenece al género épico, dirigida por Wolfgang Petersen, protagonizada por Eric Bana, Orlando Bloom y Brad Pitt, en los papeles principales, cuyo argumento, está basado en *La Iliada* y de Homero, pero incluye material de *La Odisea* de Homero y de *La Eneida* de Virgilio, además de otras fuentes. Esta película incluye la muy conocida estrategia del *caballo de Troya*, que da fin a una guerra de diez años.

El *caballo de Troya* es un artilugio que aparece en la Guerra de Troya y es usado por los griegos como una estrategia para la conquista decisiva de la ciudad fortificada de Troya, localizada en la actual Turquía. Tomado por los troyanos como un signo de su victoria, fue llevado dentro de las murallas, sin saber que en su interior se ocultaba el enemigo. Por la noche, los guerreros salieron del caballo, dominaron a los centinelas y permitieron la entrada del ejército griego, lo que provocó la derrota definitiva de la ciudad.

Más adelante observaremos los diferentes componentes del cual está formada una estrategia pedagógica; por el momento obsérvese como en esta *estrategia del caballo de Troya*, hay una planificación con un propósito definido: tomarse la ciudad; existe un conjunto de acciones: explicar a los guerreros participantes, el proceso que se va a seguir desde la fabricación del caballo hasta su conducción a la ciudad de Troya, se constituye un equipo de artesanos para la fabricación del caballo, se escoge un grupo selecto de guerreros para esconderse en el caballo, se abandona el caballo haciéndole creer a los Troyanos que los griegos ya se marcharon definitivamente, no observan amenaza alguna y lo conducen a su ciudad; los guerreros griegos, en la noche salen de su escondite; abren la puerta sus compañeros de batalla, todo el ejército griego entra a la ciudad y se la toman definitivamente.

En *la estrategia del caballo de Troya* no existe improvisación, hay una planificación con un objetivo definido, se sigue un proceso con una serie de acciones con la aplicación de unas herramientas y recursos para el logro de un resultado efectivo como es la toma definitiva de la ciudad.

El último samurái es una película dirigida por Edward Zwick y estrenada en el año 2003. Es protagonizada por Tom Cruise. El filme está basado ligeramente en los eventos de la Rebelión Satsuma. Cuando la batalla es ineludible y los samuráis se

preparan para luchar en campo abierto contra un ejército superior y mejor preparado que la vez anterior y ahora equipado con los más modernos cañones y ametralladoras Gatling; se unen dos experiencias de líderes militares: la de un occidental y la del Samurái y a pesar de que el bando de los samuráis era muy inferior y con solo arcos y espadas, logran dar de baja a cientos de soldados muy bien armados, esto debido a la estrategia que aplicaron incluyendo zanjas ocultas, trampas, guerreros ocultos, fuego, lanceros y encerramiento del enemigo; finalmente ellos sabían que perderían ante tan poderoso ejército, pero el objetivo de los samuráis era llevarse la mayor cantidad de soldados posible y así fue.

Un tercer ejemplo de cómo funciona una estrategia, es el que se observa en el filme *Los juegos del hambre*, película de ciencia ficción, acción y drama, dirigida por Gary Ross y basada en la novela *best-seller* del mismo nombre cuya autora es Suzanne Collins. Está protagonizada por Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Elizabeth Banks, Liam Hemsworth y Woody Harrelson. Fue estrenada el 21 de marzo de 2012. ¿Qué hacer, cómo actuar en un juego a muerte donde solo uno puede salir con vida? Es la pregunta que todos los participantes se hacen.

En el Distrito 12, con dieciséis años, Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) se gana el cariño del público lo que le ayuda en una serie de beneficios, se oculta en lo alto de los árboles y se muestra cautelosa en cada uno de sus movimientos, deja que se maten entre sí y cuando llega el momento definitivo, se une a su compañero de distrito, el público cree que son enamorados y ella maneja a su favor, esta creencia del público hasta lograr no solo ganar, sino que por primera vez se permitan dos vencedores.

Hasta aquí, lo que se demuestra es que la aplicación de una estrategia hace posible el logro de un objetivo, se obtiene mayor seguridad, claridad en la actividad, evento o misión que se esté desarrollando.

Gastón Mialaret en el Diccionario de ciencias de la educación, define estrategia como “la ciencia o arte de combinar y coordinar las acciones con vistas a alcanzar una finalidad. Corresponde a una planificación para lograr un resultado con proposición de objetivos a alcanzar y medios considerados para lograrlo” (Mialaret, 1984, p. 213). Esta definición se acerca al enfoque que en este trabajo se desarrolla, en este sentido y yendo más allá, véase a continuación los aportes de la Universidad Camilo José Cela socializados en la Enciclopedia de Pedagogía V. 5, la ciencia de la educación:

Una estrategia de aprendizaje son reglas que permiten tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno en relación con el aprendizaje. Las estrategias tienen un carácter propositivo, intencional; implican, por tanto, y de forma inherente, un plan de acción, frente a las técnicas que son marcadamente mecánicas y rutinarias. Forman un conjunto de operaciones mentales: selección organización, transferencia, planificación, que realiza el alumno cuando se enfrenta a su tarea de aprendizaje con el propósito de optimizarlo. Las estrategias facilitan la adquisición, procesamiento, transformación y

recuperación de la información. Tienen un carácter intencional y están sujetas a entrenamiento. (Espasa, 2002, p. 1045).

En el contexto educativo actual, se siguen dando múltiples interpretaciones o formas de comprender, planificar y aplicar el concepto *estrategia* de manera errada; por ejemplo se confunde estrategia con actividad, herramientas y metodologías; en la definición anterior, se deja claro que en una estrategia no hay improvisación, arbitrariedad, casualidad; por el contrario, para que exista la aplicación de una estrategia es importante la planificación con una intención determinada y unos resultados. Antes de socializar la concepción que se propone desde Pedagogía de la humanización, véase la definición que ofrece un equipo de investigadores:

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños, 2004, p. 161)

No una acción, sino un conjunto de acciones son las que están presentes en una estrategia pedagógica, pues de lo contrario en vez de una estrategia, lo que se tendría, es una actividad.

En Pedagogía de la humanización, se comprende *la estrategia pedagógica como un proceso planificado con un propósito educativo, un conjunto de acciones, la aplicación de unas herramientas y recursos que permiten acceder a un resultado significativo.*

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización son las siguientes:

1. Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
2. Estrategias metacognitiva: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
3. Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.
4. Estrategias tecnológicas: hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
5. Estrategias socio-afectivas: propician un ambiente agradable de aprendizaje.

En la comprensión de la Pedagogía de la humanización, la intención de estas estrategias es el logro de un aprendizaje significativo mediante la experimentación

de un ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica, e método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional.

Pablo Romero Ibáñez

Referencias bibliográficas

Espasa (2001). *Diccionario de la Lengua Española, Real Academia de la Lengua*, vigésima segunda edición, Madrid: Espasa.

Espasa (2002). *Enciclopedia de pedagogía*, V. 5. España: Espasa.

Mialaret (1984). *Diccionario de Ciencias de la Educación*, Barcelona: Oikos – tau.

Picardo Joao, O., Balmore Pacheco, R., & Escobar Baños, J. C. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación*. San Salvador: El Salvador.

I. ESTRATEGIAS COGNITIVAS

Yesid Pasive Castellanos¹

Esperamos de todo progreso material que sea la base y la condición necesaria, pero de ninguna manera la condición suficiente, de una vida más humana y nunca su plenitud y su alimento (Mounier, 1997, p. 16).

Resumen:

En este capítulo se pretende definir, proponer, aplicar y contextualizar las *Estrategias cognitivas* en el ámbito universitario, a partir de los fundamentos de la *Pedagogía de la humanización*, así como de contribuciones y aportes de diferentes autores al proceso de humanización de la educación.

Palabras clave: estrategia, humanización, aprendizaje, proceso, cognición.

Panorama de la situación actual de la Educación Superior en Colombia

En este cambio de época que estamos viviendo, con la hegemonía de la “era de la información”, el mundo universitario no es ajeno a la flexibilidad y adaptabilidad al siglo XXI, que ha tenido avances a pasos agigantados en todas las disciplinas del saber y de las ciencias.

Las instituciones de educación superior no pueden desvirtuar sus propósitos ni dejar de lado a la persona que está en formación, para darle más importancia e interés a las herramientas y recursos tecnológicos y digitales, en detrimento del ser humano.

Es en este escenario donde se puede cuestionar si las “alma matter” están preparadas para formar a los estudiantes en unas competencias y saberes en donde predomine el buen trato, la tolerancia, la erradicación de la violencia escolar, el respeto por el otro y la inclusión de todas las personas sin importar su raza, credo o pensamiento ideológico.

El papel del docente universitario del siglo XXI es de interacción social, de negociación, concertación, valoración y progreso; por tanto, no es acertado

¹ Ingeniero Industrial, Universidad Católica de Colombia, Aspirante a Especialista en pedagogía y docencia universitaria. Universidad San Buenaventura. Profesor de Física en el Colegio Nacional Diversificado de Chía. Investigación: *Pedagogía de la humanización* Director: Pablo Romero.

mantenerse en una postura de imposición sobre el estudiante, por el contrario hay que hacerlo el eje de la educación, pero sin llegar a bajar el nivel de exigencia ni conducir al ocio intelectual y académico.

Para lograrlo, al maestro universitario le corresponderá planificar, hacer, evaluar y ejecutar unas *estrategias cognitivas* para poder ser coherente y pertinente, con el fin de llegar a conseguir los objetivos trazados.

¿Cómo los factores actitudinales influyen en el aprendizaje?

Para el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española se entiende por aprendizaje (De aprendiz) la acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa y el tiempo que en ello se emplea (Real Academia Española, 2001, p. 113).

De acuerdo con el Diccionario de psicología de Galimberti, se define aprendizaje como:

Un proceso psíquico que permite una modificación perdurable del comportamiento por efecto de la experiencia, del cual suelen diferenciarse dos tipos: El asociativo, también llamado simple o mecánico, basado en la relación estímulo respuesta y el cognoscitivo, llamado complejo, que involucra funciones psíquicas superiores tales como la percepción y la inteligencia y todos los procesos cognoscitivos propios del hombre (Galimberti, 2002, pp. 102-103).

Asimismo, existe una gran variedad de definiciones de aprendizaje, debido a que pueden darse divergencias sobre la exactitud acerca de su concepción y nacimiento. En el cuadro 1, se recogen algunas de ellas.

Cuadro 1

<p>Es una manifestación de la evolución del conocimiento en saber. El aprendizaje consiste por lo tanto en el dar una respuesta correcta antes de la situación concreta. (Cantoral, 1998)</p> <p>Es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de las practicas de otras formas de experiencia (Shuell, 1986).</p> <p>Es un cambio más o menos permanente de la conducta que se produce como resultado de la practica.(Kimble, 1969)</p> <p>El proceso de aprender es algo que cada uno ha de realizar por su propia cuenta. Por eso, la modalidad de trabajo autónomo ha de estar siempre presente en el aprendizaje. (Zabalza, 2007, pág. 107).</p> <p>Según Bandura, para modelar y producir aprendizaje, es necesario que el aprendiz ejecute: la atención, la retención, la reproducción motriz y el reforzamiento.</p> <p>De otra parte, Ausubel expone su legado principal en la significatividad del aprendizaje, aquel que se genera con la aceptación del ser humano de todo a lo que le encuentra sentido.</p>
--

Fuente: elaboración del autor

¿Qué se entiende por Cognición y cuál es su relevancia en la formación del ser humano?

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, cognición (Del lat. *cognitio*, -ōnis), es la acción y efecto de conocer, hace referencia al entendimiento, la inteligencia, la razón natural. (Real Academia Española, 2001, p. 353).

Por otra parte, las disciplinas del saber del área de las ciencias humanas, se han preocupado por estudiar, indagar, experimentar, simular e investigar la forma en que se desarrolla la cognición en el ser humano.

Desde el punto de vista de la psicología, se entiende por cognición a las funciones que permiten al organismo reunir información relativa a su ambiente, analizarla, valorarla, transformarla, para después utilizarla y actuar en el mundo circundante. Para realizar la cognición, el hombre hace uso de unas funciones a saber: percepción, inteligencia, razonamiento, juicio, memoria a corto y largo plazo, representaciones internas, lenguaje, pensamiento (Galimberti, 2002, p. 194).

De otro lado, en contraposición al modelo conductista predominante en la universidad a nivel mundial, hacia los años cincuenta del siglo XX surge la psicología cognitiva, dejando como ejes de estudio los procesos mentales y la introspección. Se demostró que el cerebro no es un depósito de datos, sino que la cognición humana es el resultado de un procesamiento de la información.

¿Cómo aplicar estrategias cognitivas en el ámbito universitario?

Las *estrategias cognitivas* también son llamadas estrategias de aprendizaje. En el cuadro número 2, el lector encontrara algunas definiciones de lo que se conoce como estrategias de aprendizaje:

Cuadro 2

Son habilidades que capacitan al estudiante para controlar sus propios procesos de aprendizaje, su retención y su pensamiento (Gagne, 1974).

Son métodos para emprender una tarea o para alcanzar un objetivo (Kirby, 1984)

Son conjuntos de procesos que facilitan la adquisición, el almacenamiento y la utilización de la información. (Dansereau, 1985)

Son conjuntos de actividades mentales empleadas por el individuo en el aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimiento.(Derry y Murphy, 1986)

Son conocimientos o conductas que influyen en los procesos de codificación y facilitan la recuperación y la adquisición de nuevo conocimiento. (Weinstein y Mayer, 1986).

Son reglas o procedimientos que permiten tomar decisiones adecuadas en cualquier momento en el proceso de aprendizaje. (Beltran, 1996).

Fuente: **Sampascual (2007, Tomo II p. 55)**

Tomando términos de la ingeniería, se puede decir que un proceso es un conjunto de actividades realizadas en forma iterativa, ejecutadas cíclicamente, a partir de unos insumos o datos de entrada, una serie de tareas consecuencia de la interacción de esos datos de entrada, que dan como resultado unas salidas, las cuales se retroalimentan y pueden tomarse como datos de entrada de otro proceso. En el área de la educación, los autores coinciden en conceptualizar las estrategias de aprendizaje como un proceso inherente del ser humano, bastante complejo e individual (cada persona tiene sus propios ritmos de aprendizaje), realizado de manera controlada y autónoma durante el cual el estudiante tomara decisiones, cuya meta es aprender en forma fácil, duradera y autodidacta para aplicar el conocimiento obtenido en cualquier situación que le compete.

Todos los procesos cognitivos se interpretan y se describen en términos de recepción-codificación-transformación-reducción-recuperación de la información (D'Amore, 2006, p. 320).

En la puesta en marcha de las etapas de este proceso, se puede hacer seguimiento a las acciones y actividades que se desarrollan a nivel del aula y en actividades extra clase, desde la óptica del estudiante y desde la del docente, con el fin de determinar si los medios usados para llevar a cabo la metodología aplicada por el maestro, lograron despertar interés y motivación hacia el aprendizaje autónomo del alumno para aterrizarlo en cualquier situación a la que se enfrente.

El tema que nos convoca en este capítulo, es la aplicación de *estrategias cognitivas* en la docencia universitaria. Como ya se ha mencionado, para la *Pedagogía de la humanización* se define estrategia como un conjunto de acciones, herramientas y recursos que se aplican en el desarrollo de una actividad con una intención o propósito determinado.

Las *estrategias cognitivas* son aquellas que desarrollan la gran variedad y universalidad de temáticas existentes, respetando los gustos, expectativas, intereses, así como el ritmo y estilo de aprendizaje de cada persona. En este tipo de estrategias, se potencian y fortalecen las competencias enciclopédicas e intertextuales del estudiante universitario.

En las siguientes páginas, el lector encontrará dos ejemplos de estrategias cognitivas que se podrán poner en práctica en el ámbito universitario, teniendo en cuenta la ficha técnica sobre los componentes de una estrategia en el modelo pedagógico de la *humanización*:

Ejemplo de Estrategia Cognitiva para Solucionar Sistemas de Ecuaciones

Facultad: Ingeniería

Carrera: Ingeniería de Sistemas

Modulo: Álgebra lineal

Tiempo en la clase: 6 horas

Asunto: Sistemas de ecuaciones lineales.

Eje temático: Como solucionar sistemas de ecuaciones lineales.

Tema: métodos para resolver sistemas de ecuaciones lineales de 2×2 .

Nombre de la estrategia: Solución de sistemas de ecuaciones lineales por medio del juego del concéntrese.

Propósito de formación: Generar un ambiente de aprendizaje para el manejo de sistemas de ecuaciones lineales.

Proceso: El juego del concéntrese se hace con el uso de habilidades lógico matemáticas y de sentido común. Para la aplicación de la estrategia del juego del concéntrese, la **metodología** que se pondrá en práctica será de la siguiente forma:

-En el juego toman parte los estudiantes de tercer semestre de ingeniería de sistemas.

-Cada participante se enumerara desde el número 1 hasta el número 4.

A continuación, quedaran organizados los equipos de cuatro personas cada uno así:

-El primer grupo lo integraran las personas a las que les correspondió el numero 1, el segundo los estudiantes con el número 2 y así sucesivamente hasta el grupo que formaran los alumnos a quienes les correspondió el número 4.

-Esta distribución se hace con el fin de integrarlos aleatoriamente y salir de los núcleos tradicionales.

Las **actividades y acciones** que se desarrollan por parte del docente responsable y el grupo de estudiantes son las siguientes:

-El juego del concéntrese se realiza a partir de la proposición por parte del docente de sistemas de ecuaciones en el modulo de algebra lineal.

-La intención es que cada equipo forme parejas correctamente, haciendo uso de los métodos existentes para solucionar los sistemas de ecuaciones: ya sea por el de Gauss-Jordan, por determinantes, por el método grafico, por sustitución, por igualación de términos y/o por reducción.

-A cada grupo, se les asignara 10 fichas: cinco de ellas contienen sistemas de dos ecuaciones con dos incógnitas y en las otras cinco fichas del juego, los estudiantes podrán encontrar las claves o respuestas que satisfacen la solución de cada sistema.

-Una vez repartidas las fichas, se dará inicio al juego.

-A cada ficha con los sistemas de ecuaciones, le corresponderá una ficha con las claves o soluciones, lo cual quiere decir que cada equipo armara correctamente cinco parejas.

- El máximo puntaje que puede obtener un grupo es 5. Para definir el ganador, se tendrá en cuenta las mentes más rápidas, es decir, quienes hayan concluido el juego en el menor tiempo.

Para la socialización, cada grupo expresara porque ganaron o perdieron, que funciono y que no en el trabajo en equipo y que cambiarían para próximas ocasiones en las cuales tengan que integrarse y trabajar en equipo.

Profundizaran sobre el método que mas se les facilite poner en practica para solucionar sistemas de ecuaciones y lo expondrá al grupo en general.

En la parte final del proceso de la estrategia del juego del concéntrese, los **resultados** que se pretenden son los siguientes:

- Mejorar el clima y ambiente del aula por medio de la integración y la confianza.
 - Potenciar las habilidades de expresión oral por parte de los estudiantes generándoles seguridad y solidez en la argumentación y combatiendo la timidez.
 - Incentivar a los estudiantes hacia el modulo generándoles interés y gusto por los temas propuestos por el docente.
 - Desmitificar y romper el paradigma acerca de que las matemáticas son muy complicadas.
 - Obtener un aprendizaje significativo y dominio de los métodos de resolución de sistemas de ecuaciones por parte de los estudiantes de tercer semestre de ingeniería de sistemas.
 - Apropiación de los conocimientos necesarios en su formación como profesionales.
- Los estudiantes construirán un mapa conceptual que involucre los cinco métodos existentes para la solución de sistemas de ecuaciones o usar la herramienta de la red de problemas, a través de la mayéutica.

Ejemplo de Estrategia Cognitiva para realizar conversiones de unidades

Facultad: Ingeniería

Carrera: Ingeniería de Sistemas

Modulo: Física I

Tiempo en la clase: 4 horas

Asunto: Magnitudes Físicas

Eje temático: Sistemas de medidas

Tema: Conversión de unidades.

Nombre de la estrategia: Uso de los juegos de mesa para la conversión de unidades.

Propósito de formación: Propiciar, fortalecer y desarrollar la creatividad para el manejo de las unidades de las magnitudes físicas fundamentales y derivadas.

Proceso: En la puesta en escena de la estrategia cognitiva “Uso de los juegos de mesa para la conversión de unidades”, participan todos los estudiantes de primer semestre de Ingeniería de sistemas.

Para la aplicación de la estrategia, la **metodología** que se pondrá en práctica será de la siguiente forma:

- El docente responsable dará una clase magistral de una hora en la cual explicara detalladamente por medio del diseño de una cuadrícula con varias celdas las operaciones matemáticas básicas a realizar en la conversión de unidades.

-La actividad pedagógica en el aula desarrollada por el docente consiste en mostrar como se realizan dichas operaciones para convertir una unidad mayor en un submúltiplo (se les hace caer en cuenta que la operación correcta en este caso es hacer una multiplicación) y una unidad menor expresarla en una unidad mayor (la operación matemática a realizar es una división).

-Las celdas de la cuadrícula harán las veces de un edificio, que consta de once pisos y 8 sótanos: Los estudiantes notarán como se procede para bajar de un piso superior a uno inferior y el movimiento inverso, es decir, que operación matemática puede hacer para subir de un piso inferior hacia uno superior.

-También podrá existir la opción que una persona se desee desplazar desde el primer piso o desde cualquier otro piso del edificio hacia los sótanos.

-Para cada uno de los desplazamientos posibles se realiza la respectiva operación matemática.

A continuación, se organizarán los equipos de trabajo. Se formarán con un máximo de tres integrantes cada uno.

Las **acciones** que se llevan a cabo en la implementación de la estrategia “Uso de los juegos de mesa para la conversión de unidades” por parte del docente responsable y los estudiantes de primer semestre de ingeniería de sistemas son:

-Cada grupo diseñará y construirá un juego de mesa, tales como domino, parques, damas, bingo, lotería, escalera, ruleta, monopolio, tío rico, uno, armado de parejas o algún otro existente o inventar uno que sea iniciativa de los estudiantes.

-Los **materiales** a usar para la construcción de los juegos son cartón paja, balsa, madera, cartulina, triple, o jabón.

-En el desarrollo del juego, los elementos o fichas con las cuales inician una partida, contendrán al menos diez jugadas donde se evidencien las operaciones para la conversión de unidades.

- Se les da libertad a los grupos para que determinen las reglas de juego.

-La **intención** es que cada equipo construya un juego de mesa que aplique correctamente las conversiones de unidades.

-El juego estimula el fortalecimiento de competencias y habilidades lógico matemáticas, geométrica, espacial y la creatividad.

El equipo de trabajo se encarga de elaborar y definir una ficha técnica y un instructivo en el cual se definen las reglas y la dinámica de juego. (Se les dará ocho días para la presentación)

-Para la socialización, que se hará durante las dos siguientes horas de clase, cada equipo dará a conocer al grupo en general por medio de una exposición, en que consiste el juego que construyeron.

Finalizada la exposición de todos los grupos, se realizará un intercambio de los juegos de mesa, con el fin de que cada equipo pueda jugar con los trabajos elaborados por sus otros compañeros.

Los **resultados** que se pretenden obtener con la aplicación de la estrategia “Uso de los juegos de mesa para la aplicación de la conversión de unidades” son los siguientes:

- Mejorar el ambiente de aprendizaje en el aula.
- Desarrollar la creatividad y fortalecer la comunicación no verbal en los estudiantes.
- Afianzar la seguridad y solidez en la argumentación.
- Incentivar a los estudiantes hacia una aprehensión autónoma de los conocimientos de la física.
- Conducirlos hacia una formación integral como profesionales.

Para la **evaluación y valoración** de la estrategia “Uso de los juegos de mesa para la conversión de unidades”, las condiciones y criterios a tener en cuenta por parte del docente es que estén involucradas las conversiones entre magnitudes físicas básicas con múltiplos y submúltiplos de las mismas, en el desarrollo del juego y que cualquier integrante de cada equipo este en capacidad de sustentar con propiedad su trabajo.

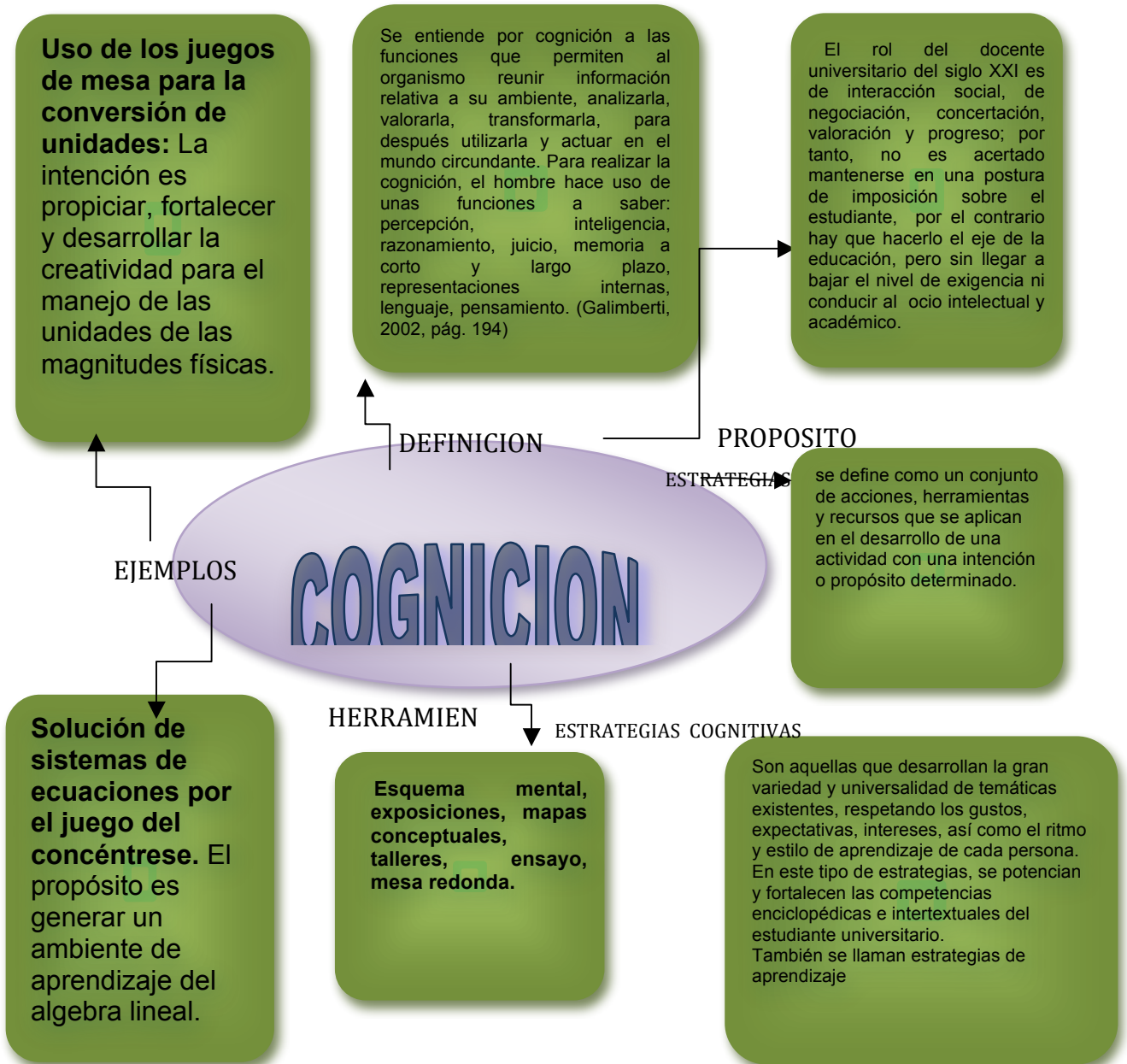
Los estudiantes elaboraran un esquema mental donde se pueda evidenciar que están en capacidad de estructurar el manejo de la conversión de unidades.

Valoración final

El aprendizaje en el ser humano es algo bastante complejo y lograrlo efectiva y eficazmente requiere hacer uso de unas estrategias por parte del aprendiz que le faciliten alcanzarlo.

El maestro implementará y enseñará unas estrategias en la universidad para que el estudiante pueda aprender de forma independiente y autónoma

Estructura grafica del capítulo



El aprendizaje por parte de los estudiantes requiere de hábitos y prácticas eficaces, tales como la selección de información y los sentidos críticos y de reflexión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D'Amore, B. (2006) *Didáctica de la matemática*. Bogotá. Magisterio.

- Estevez, A. (2002) *Enseñar a aprender estrategias cognitivas*. Ciudad de México. DF. Editorial Paidós.
- Galimberti, U. (2002). *Diccionario de Psicología*. Buenos Aires. Siglo XXI editores Argentina S.A.
- Gaskins, I. (2005) *Como enseñar estrategias cognitivas en la escuela: El manual benchmark para docentes*. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Morin E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, Bogotá, D.C. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Mounier E. (1997). *Mounier en esprit*. Madrid. Caparros editores.
- Real Academia Española. (2004). *Diccionario de la lengua española* .Madrid. Espasa
- Romero, P. (2003). *Ponencia: imaginarios educativos en la educación superior*, Bogotá D.C. Conferencia en la U. San Buenaventura de Bogotá D.C. Colombia.
- Romero, P. (2008). *Pedagogía de la humanización en la educación inicial, cómo educar sin amenazar, sin castigar, sin humillar, sin deteriorar el tejido social*. Colección Itinerario Educativo N° 5. Bogotá D.C. Universidad De San Buenaventura.
- Sampascual, G. (2007) *Psicología de la educación. Tomo I*. España. Uned.
- Sampascual, G. (2007) *Psicología de la educación. Tomo II*. España. Uned.
- Zabalza, M. (2007). *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional*. Madrid. Narcea.

II. ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS: “Un propósito en la práctica universitaria”

Deniris Maria Gaibao Mier

*No fuisteis criados para vivir como bestias
sino para seguir en pos de la virtud y la
sabiduría (Dante Alighieri).*

Palabras clave: aprendizaje significativo, aprendizaje metacognitivo, estilos de aprendizaje, metacognición, profesores, alumnos.

Resumen

El proceso metacognitivo nos impulsa a pensar lo importante que es formar alumnos que estén en condiciones de autorregular sus propios procesos de aprendizaje, a partir de una inducción gradual que el docente hará para que pueda asumir la responsabilidad por su propio aprendizaje. Esto de ninguna manera implica que la figura del docente desaparece, sino que cambia su rol, pasando de ser el protagonista único a cumplir alternativamente una variedad de roles en el trabajo en el aula. El proceso metacognitivo, está asociado con el hecho de leer, analizar, seleccionar, organizar, relacionar, y hacer uso de referentes previos requieren por un lado ser consciente de su forma de aprender y sobre todo que

herramientas tienen o deben tener para hacer todo el proceso. Este proceso está íntimamente relacionado con la conciencia del sujeto y acerca de su propio conocimiento y de su propio proceso de aprendizaje. Es absolutamente importante implementar el trabajo metacognitivo, ya que permite al estudiante realizar un pormenorizado autocontrol, y además, un trabajo de autorregulación.

Metacognición “un propósito en la práctica universitaria”

Los conocimientos metacognitivos instituyen la plataforma de fundamentos inherentes a las variables persona, el quehacer y las estrategias que son ineludibles activar y ese conocimiento es a su vez la plataforma de las prácticas metacognitivas. Las experiencias metacognitivas pueden converger en una exploración del conocimiento metacognitivo.

La metacognición es una concepción polifacética, generada durante investigaciones educativas, principalmente llevadas a cabo durante experiencias de la clase; por ejemplo Flavell (1971, p.272) afirma que:

Una definición más actual, entiende la metacognición como el conocimiento que se adquiere a partir de los contenidos y de los procesos de la memoria. Ulteriormente, Flavell aceptará que hay otros aspectos de la percepción humana, además de la memoria, que favorecen a la comprensión en el proceso del aprendizaje, como por ejemplo el aprendizaje, la atención, el lenguaje, etc.

Flavell elabora su concepto de metacognición basado en las referencias de las ideas de Piaget, quien considera que el proceso cognitivo no sólo involucra el aumento de la complejidad estructural de los métodos cognitivos, sino también del camino reflexivo que partiría desde las regulaciones automáticas de la quehacer hasta la regulación activa consciente del positivo secuencial de la acción. De acuerdo a los métodos utilizados por los profesores durante la enseñanza, pueden alentarse o desalentarse las tendencias metacognitivas de los alumnos, ya que del enfoque utilizado por el docente así será el beneficio asignado a cada técnica

Flavell, J.H. (2000) define la palabra “metaconocimiento” como “conocimiento sobre el conocimiento”. Se cree que las destrezas metacognitivas desempeñan un papel importante en muchos tipos de actividad cognitiva, incluidas la comunicación oral de información, la persuasión oral, la comprensión oral, la comprensión lectora, la escritura, la adquisición del lenguaje, la percepción, la atención, la memoria, la resolución de problemas, el conocimiento social y diversas formas de auto instrucción y autocontrol. Los Conocimientos metacognitivos. Se refieren al segmento del mundo de conocimientos adquiridos que tiene que ver con temas cognitivos. Flavell (2000, pp.146-161), afirma que las habilidades metacognitivas experimentan un desarrollo considerable durante la tercera infancia y la adolescencia. Se puede hacer una distinción entre: conocimientos metacognitivos y experiencias metacognitivas.

a) El conocimiento metacognitivo se refieren a los conocimientos procedurales y declarativos acumulados acerca de temas cognitivos, y pueden dividirse en tres categorías: persona, tarea y estrategia. La categoría de persona incluye los conocimientos y creencias sobre las personas como procesadores cognitivos. La

categoría de estrategia incluye los conocimientos sobre las estrategias cognitivas y metacognitivas.

b) Las experiencias metacognitivas son experiencias cognitivas o afectivas que están relacionadas con una empresa cognitiva, tales como el sentimiento repentino de que uno no entiende algo que acaba de leer. Estas se supone que interactúan entre sí cuando influyen en nuestras actividades cognitivas. Es decir que el metaconocimiento es una herramienta cognitiva con una muy amplia aplicabilidad es aún más cierto que en el caso del pensamiento cuantitativo.

Entre el sujeto y el medio debe haber una interacción, puesto que dicha compenetración posibilita cambios constantes en la construcción del perfil cognitivo. Si, por ejemplo, los estilos de aprendizaje dependiesen solamente de los estímulos producidos por el medio, la persona sería un reflejo de éste, y esto no se corresponde con la realidad, pues el sujeto tiene una competencia cognitiva que fundamenta su desempeño.

El Aprendizaje Metacognitivo del estudiante universitario. *Una Visión desde los educandos.*

El docente universitario debe estar bien orientado en cuanto han evolucionado todo los métodos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendiza que le permita observar cuales han sido las deficiencias que se han tenido anteriormente para poder enfocarse en escoger las técnicas más favorables en comunión con los alumnos para que ellos también puedan participar en ellos.

La metacognición se concibe generalmente, como una capacidad para pensar acerca del pensamiento (proceso mental) o para ser consciente y controlar los propios procesos de pensamiento.

McCombs (1993, p.213), afirma que la metacognición es un juicio ampliado que germina de la autoreflexión sobre nuestro propio conocimiento. Esta autora nos expresa más diciendo que "el conocimiento y las destrezas metacognitivas suministran la estructura básica para el desarrollo del autocontrol positivo y de la autorregulación de los propios pensamientos y sentimientos".

Para poder enfocar los estilos de aprendizaje y las estrategias metacognitivas de los estudiantes universitarios es necesario, en primer lugar, asumir las diferentes concepciones y teorías del proceso de aprendizaje académico que se han desarrollado a lo largo de la historia. Esta mirada histórica es una labor compleja como consecuencia de la coexistencia de distintas concepciones relativas al proceso de aprendizaje, así como la dificultad de que en éstas se alcance un consenso.

Pozo, J. (1990, p.201) sostiene que el conocimiento alcanzado por una persona es producto de la interacción entre la información presentada y los conocimientos anteriores que posee, incluyendo estos últimos tanto los conocimientos específicos correspondientes al área donde se ubica la información, como los conocimientos acerca de la cognición humana, abarcándose aquí la conciencia de

sus características idiosincráticas como pensador y de los modos generales de pensamiento (v. g. analógico, inductivo, deductivo); de este modo, se tiene que "las teorías psicológicas del aprendizaje se orientan cada vez más al análisis de la interacción entre la información que se ha de aprender y los procesos psicológicos mediante los cuales dicha información es procesada por el sujeto".

Durante mucho tiempo, el aprendizaje redujo su inquietud a lo que resultaba evidente en las conductas, dejando de lado aspectos tan importantes como puedan ser el sujeto que aprende y los recursos internos utilizados por éste para ser consciente de su proceso de aprendizaje. Sin duda, no se puede hablar de estilos de aprendizaje sin considerar una estructura cognitiva que sustente estos estilos. La persona, según los conductistas, se desarrolla a través de las modificaciones del comportamiento, independientemente del sistema cognitivo.

Meta-aprendizaje: un propósito compartido estudiantes y docentes.

Con la implantación de los nuevos modelos de enseñanza se ha podido observar que hoy en día para poder avanzar en los aprendizajes metacognitivos; el docente y el alumno deben trabajar por el mismo propósito, ya que de esa manera se podrán alcanzar las metas propuestas y poder desarrollar todas las labores educativas

Para Díaz Barriga (1998, p.17), la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración. En el sentido de que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos. Así, aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento. Construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimiento que se poseen previamente, esto se logra introduciendo nuevos elementos o estableciendo nuevas revelaciones entre dichos elementos. Así, el alumno podrá ampliar o ajustar dichos esquemas o reestructurarlos a profundidad como resultado de su participación en un proceso instruccional.

El mayor de los problemas de la enseñanza, es un problema pedagógico que sólo se resuelve con conceptos pedagógicos claros. Se pueden lograr avances técnicos y de motivación en los estudiantes, y mejores y más complejos aprendizajes, pero sin perspectiva pedagógica estas mejoras en el aprendizaje son accidentales. De acuerdo a los métodos utilizados por los profesores durante la enseñanza, pueden alentarse o desalentarse las tendencias metacognitivas de los alumnos, ya que del enfoque utilizado por el docente así será el beneficio asignado a cada técnica

Según Gardner (1995, p. 91), mucho de lo que hoy se enseña, se hace básicamente por razones históricas. Incluso los profesores, no digamos los estudiantes, a menudo desconocen por qué un cierto tema debe tratarse en la escuela. Tenemos que reconfigurar los programas de manera que se centren en habilidades, en conocimientos y, sobre todo, en la comprensión de todo lo que es

realmente deseable actualmente. Y tenemos que adaptar estos programas tanto como podamos a los diferentes estilos de aprendizaje y capacidades de los estudiantes.

La solución de problemas autónomos es imperceptible el único talante realizable para experimentar si los educandos en contexto comprendieron significativamente las ideas que son capacitados para expresarse verbalmente; pero aquí debemos comprometernos, ser muy prudentes para no caer en el engaño. Dogmatizar que la solución de inconvenientes es un procedimiento válido y práctico de medir el conocimiento significativo de las ideas no es lo mismo que afirmar que el aprendiz incompetente de solucionar un conjunto representativo de problemas necesariamente no entiende, sino tan sólo que ha aprendido instintivamente los principios demostrados por tales problemas

El aprendizaje significativo: incorporación de la estructura metacognitiva a la universidad

El aprendizaje significativo vislumbra la adquisición de nuevos e importantes significados en el proceso de aprendizaje, siendo éstos producto de una enseñanza reveladora. La aparición de nuevos significados en él aprendiz demuestra que en él se ha realizado un verdadero proceso de aprendizaje significativo. Veamos las definiciones de algunos autores:

Díaz Barriga (1998, p. 21), sostiene que para que realmente sea significativo el aprendizaje, éste debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje. Cuando se habla de que haya relacionabilidad no arbitraria, se quiere decir que si el material o contenido de aprendizaje en sí no es azaroso ni arbitrario, y tiene la suficiente intencionalidad, habrá una manera de relacionarlo con las clases de ideas pertinentes que los seres humanos son capaces de aprender. Respecto al criterio de la relacionabilidad sustancial.

El aprendizaje significativo es trascendental en el proceso formativo porque es el dispositivo humano por excelencia para obtener y recolectar la inmensa cantidad de información e ideas representadas por cualquier campo del conocimiento.

Ausubel, Novak y Hanesian (1978, pp.123-124), sostienen que el docente debe fomentar en el alumno el desarrollo de formas activas de aprendizaje por recepción, promoviendo una comprensión precisa e integrada de los nuevos conocimientos. Para ello proponen:

- a. la presentación de las ideas básicas unificadoras de una disciplina antes de la presentación de los conceptos más periféricos.

- b. la observación y cumplimiento de las limitaciones generales sobre el desarrollo cognitivo de los sujetos.
- c. la utilización de definiciones claras y precisas y la explicación de las similitudes y diferencias entre conceptos relacionados.
- d. la exigencia de los alumnos, como criterio de comprensión adecuada, de la reformulación de los nuevos conocimientos en sus propias palabras.

En esta teoría el autor hace un enfoque comparativo de los procesos de enseñanza anteriores y los presentes, y así ir involucrando todos los nuevos términos haciendo unas ideas generales y otras específicas en las que deben enfatizar más en los procesos de enseñanza–aprendizaje e ir aumentando los campos de conocimiento lo cual le ayudará a que el aprendizaje sea más significativo.

El aprendizaje significativo es trascendental en el proceso formativo porque es el dispositivo humano por excelencia para obtener y recolectar la inmensa cantidad de información e ideas representadas por cualquier campo del conocimiento

Aprendizaje y flujo metacognitivo: Un modelo diferente para Enseñar

El estado de flujo es un estado emocional en el ser humano que lo conlleva a poder comprender mucho más y de manera significativa los contenidos, produciendo mejores resultados al permanecer en él durante todo el proceso de aprendizaje. A medida en el que el aprendiz se sumerge en dicho proceso, podrán percibir que es mayor su autoridad al desempeñarse en una tarea determinada y sus logros permitirán potencializar el conocimiento adquirido.

Goleman (1996, pp.120-122), afirma que debido a que el estado de flujo surge en la zona en que una actividad desafía a la persona a desarrollar el máximo de sus capacidades, a medida que sus habilidades aumentan, la entrada en el estado de flujo supone un desafío más elevado. Si una tarea es demasiado sencilla, resulta aburrida; si supone un desafío demasiado grande, el resultado es la ansiedad en lugar del estado de flujo. Canalizar las emociones hacia un fin productivo es una aptitud magistral. Controlar el impulso y postergar la gratificación, regular nuestros estados de ánimo para que faciliten el pensamiento en lugar de impedirlo, motivarnos para persistir y seguir intentándolo a pesar de los contratiempos, o encontrar maneras de alcanzar el estado de flujo y así desempeñarnos más eficazmente, todo esto demuestra el poder de la emoción para guiar el esfuerzo efectivo. Se puede argumentar que el dominio de un arte o una habilidad se ve estimulado por la experiencia del estado de flujo; que la motivación para mejorar cada vez más en algo.

Los estados de flujo, permiten al alumno convertir su aprendizaje en una verdadera fuente de conocimiento y muy significativo. En la medida que el sujeto logre desarrollar habilidades metacognitivas, el proceso de ser será más satisfactorio, debe tomar conciencia del proceso de manera reflexiva, de tal modo que le ayude

a controlar dicho aprendizaje. Es característicamente primordial el hecho de que la falla que muchos estudiantes tienen cuando aprenden, se origina en que ellos no pueden alcanzar una buena reconciliación integradora.; éste es el origen de la mayoría de las dificultades que tan bien conocen los profesores, en especial aquellos que trabajan con las “ciencias duras”.

Para Gardner (1995, pp.33 y 46), una inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada. La capacidad para resolver problemas permite abordar una situación en la cual se persigue un, objetivo, así como determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo. La creación de un producto cultural es crucial en funciones como la adquisición y la transmisión del conocimiento o la expresión de las propias opiniones o sentimientos. En el caso de los talentos especialmente brillantes, estas experiencias cristalizadoras parecen difíciles de evitar, y pueden ser más proclives a surgir en el terreno de la música y en el de las matemáticas. Sin embargo, los encuentros específicamente diseñados con materiales, con equipamiento o con otras personas pueden ayudar a un chico o chica a descubrir su vocación.

Gardner desarrolló la Teoría de las inteligencias múltiples, considera el estado de flujo y los estados positivos que lo caracterizan como parte de la forma más saludable de enseñar, motivar al alumno desde el interior más que amenazarlo u ofrecerle una recompensa. "Deberíamos utilizar los estados positivos de los niños para incitarlos a aprender en los campos donde ellos puedan desarrollar sus capacidades", me explicó Gardner. "El estado de flujo es un estado interno que significa que la persona está ocupado en una tarea adecuada. Uno debe descubrir algo que le guste y ceñirse a eso.

Según la Teoría de las inteligencias múltiples, se confirma que para poder desarrollar en los seres humanos los estados de inteligencia con un alto nivel, depende de la estimulación que se le proporcione en todos los campos de conocimientos. Ya que ese estado activo permanente le ayudará a que cada día más y más ideas vengán á su consciente tanto en el aprendizaje como en la enseñanza.

Para asegurar un aprendizaje significativo en el aula se ha realizado una estrategia en la cual se han tenido en cuenta una técnica como el intercambiar de compañeros durante las investigaciones respectivas de varios conceptos, utilizando como herramienta el internet en la cual es indispensable contar con un recurso como la computadora, teléfonos con *wi-fi* y cámaras para grabar una entrevista realizada por los alumnos a personas expertas en el tema. A continuación se realizará el relato de la forma en el que se llevará a cabo dicha actividad.

Ejemplo de estrategia metacognitiva

Facultad:	Medicina Física Y Rehabilitación
Carrera:	Fisioterapia
Modulo:	Cinesioterapia. Tiempo Clase de dos (2) horas.
Asunto:	Movimiento.

Eje Temático: Movimiento Articular
Tema del Modulo: Locomoción Inteligente en la Cotidianidad.
Nombre de la estrategia: Proceso metacognitivo de la pregunta.
Propósito: Propiciar una experiencia metacognitiva en torno a la locomoción inteligente.
Contexto: Universidad Privada
-Preguntar a los alumnos que entienden por locomoción.
-Herramientas: Internet.
-Hacerse en parejas

1. Hacerse en parejas, dar dos conceptos de la locomoción. Tienen 10 min. Entrar a internet. Socializar los conceptos.
-Hacerse en parejas pero con otro compañero (los estudiantes deben tener acceso laptops). a) ¿Donde acudieron a la información? b) ¿Por qué acudieron a ese sitio web?

2. Socializar los conceptos encontrados en internet.
a) ¿Por qué cree que su definición es la más profunda?
b) ¿Por qué es importante estudiar Cinesioterapia?
-Escoger a otro compañero diferente a los anteriores para profundizar sobre la Cinesioterapia

Proceso: Puesta en escena esta estrategia metacognitiva, participan todos los estudiantes de semestre I de la Facultad de Fisioterapia.
El proceso de aprendizaje de la locomoción inteligente en la cotidianidad del ser humano. A partir de esta estrategia se inicia con la metodología de la pregunta así: El docente o responsable de la aplicación de esta estrategia hace cinco preguntas relacionadas con los conceptos claves de la temática. Una forma de hacer este ejercicio es la siguiente: Estos conceptos son:

Jóvenes sin el uso de ningún libro ó tecnología respondan a nivel individual:

- ¿Qué entiende usted por Cinesioterapia y cuál es la importancia?
- ¿Cuáles son las estructuras físicas que se necesitan para producirse?
- ¿A que se le llama Locomoción Inteligente?
- ¿Para qué se experimenta una locomoción inteligente, que se necesita?
- ¿Qué actividades y ejercicios favorecen una locomoción inteligente?.
- ¿Qué relación existe entre Cinesioterapia y calidad de vida?

Tiempo (10 min)

Jóvenes ahora que ya respondieron estas preguntas, se hacen en grupos de tres (3) y comparten sus respuestas y posteriormente socialicen sus acuerdos al grupo general.

Los grupos se desintegran y se vuelven a armar con compañeros diferentes, para responder las mismas preguntas utilizando todo tipo de fuente (en esta clase todos

deben traer portátil, Black berry, con acceso a internet y socializar sus respuestas. Tiempo (15 min.). En la socialización argumentan a la plenaria general.

¿Porqué escogieron esas fuentes?, ¿qué veracidad intuyeron en esa fuentes?, ¿Qué hayaron en esas fuentes?, ¿Qué diferencia encontraron entre el 1er ejercicio de opinión libre y este ejercicio apoyado en fuentes?

Armar un nuevo grupo de 3 con compañeros diferentes. Esta vez para desarrollar un ejercicio de investigación con las mismas preguntas. Cada grupo decide el tipo de documento que presentará y no debe pasar de 10 páginas; ensayo, reseña, un informe de lecturas o un artículo que contengan además un paralelo grafico por lo menos con 6 variables así:

Cinesioterapia	Desarrollo de conceptos
Definición	Es la capacidad de curar o mejorar problemas físicos mediante ejercicios o series de movimientos simples, como parte de cualquier tratamiento de fisioterapia, en el que se trabajan básicamente las limitaciones articulares.
Importancia	Es la restauración fisiológica músculo-esquelética y la mejora de la capacidad de coordinación. Dependiendo si los movimientos los hace voluntariamente el paciente o no. Son activos y pasivos
Campos de aplicación	Evalúa todas las áreas físicas del ser humano.
Conceptos Claves	Movimientos activos, Mov. Pasivo, Musculo, articulación, postura, elongaciones, Movilizaciones, fuerza.
Ejemplo	Realizar una actividad física sin haber hecho antes un recalentamiento previo, puede causar lesiones en el sistema locomotor.
Experiencia	Un día de campo y mi hermano sin previo calentamiento se metió a nadar a la piscina y tuvo como consecuencia un calambre, el cual le produjo una mialgia en los músculos de la pantorrilla incapacitándolo para realizar las fases de la marcha por varios días.

Cada grupo decide la metodología de exposición de este ejercicio de investigación
Tiempo 15 minutos.

En el desarrollo de este ejercicio de investigación los estudiantes de fisioterapia no solo acudirán a libros, revistas, prensa, documentales e internet; sino además a entrevistas a expertos en la temática e incluso a grabaciones de la experiencia de la aplicación de la cinesioterapia.

Resultado: Dominio de la temática y la conciencia de su importancia.

Valoración de la estrategia proceso metacognitivo de la pregunta: en el desarrollo de esta estrategia se presenta:

-Una ficha técnica, un proceso,

- Un conjunto de acciones: se reunieron tres (3) veces con grupos de tres (3) compañeros diferentes.
- Dos (2) herramientas (paralelo gráfico, un artículo o ensayo),
- Conjunto de Compromisos: Consultar en las diferentes fuentes, entrevistas, resumir, sistematizar, diseñar, redactar documento, seguir instrucciones y exponer.

Valoración final

El conocimiento metacognitivo toma como referencia, a la persona, al quehacer y las estrategias. Las variables que intervienen en el proceso metacognitivo son: cada uno de los individuos se acerca al conocimiento y lo estructura de una determinada manera. Cada tarea implica una forma de hacer, unos procedimientos diferentes y posee diversos grados de dificultad.

La metacognición tiene una importancia radical en el aprendizaje. Su desconocimiento en el aprendiz provoca generalmente pobres resultados en su proceso de enseñanza. En el proceso de aplicación de la metacognición hay que hacer especial énfasis en las técnicas de estudio y habilidades reconocidas por los alumnos. La responsabilidad del proceso debe buscar comprender, “penetrar” en la “visión” de los educandos describiendo desde su contemplación, los procesos metacognitivos utilizados para el aprendizaje, dificultades y evaluación de su propio funcionamiento intelectual.

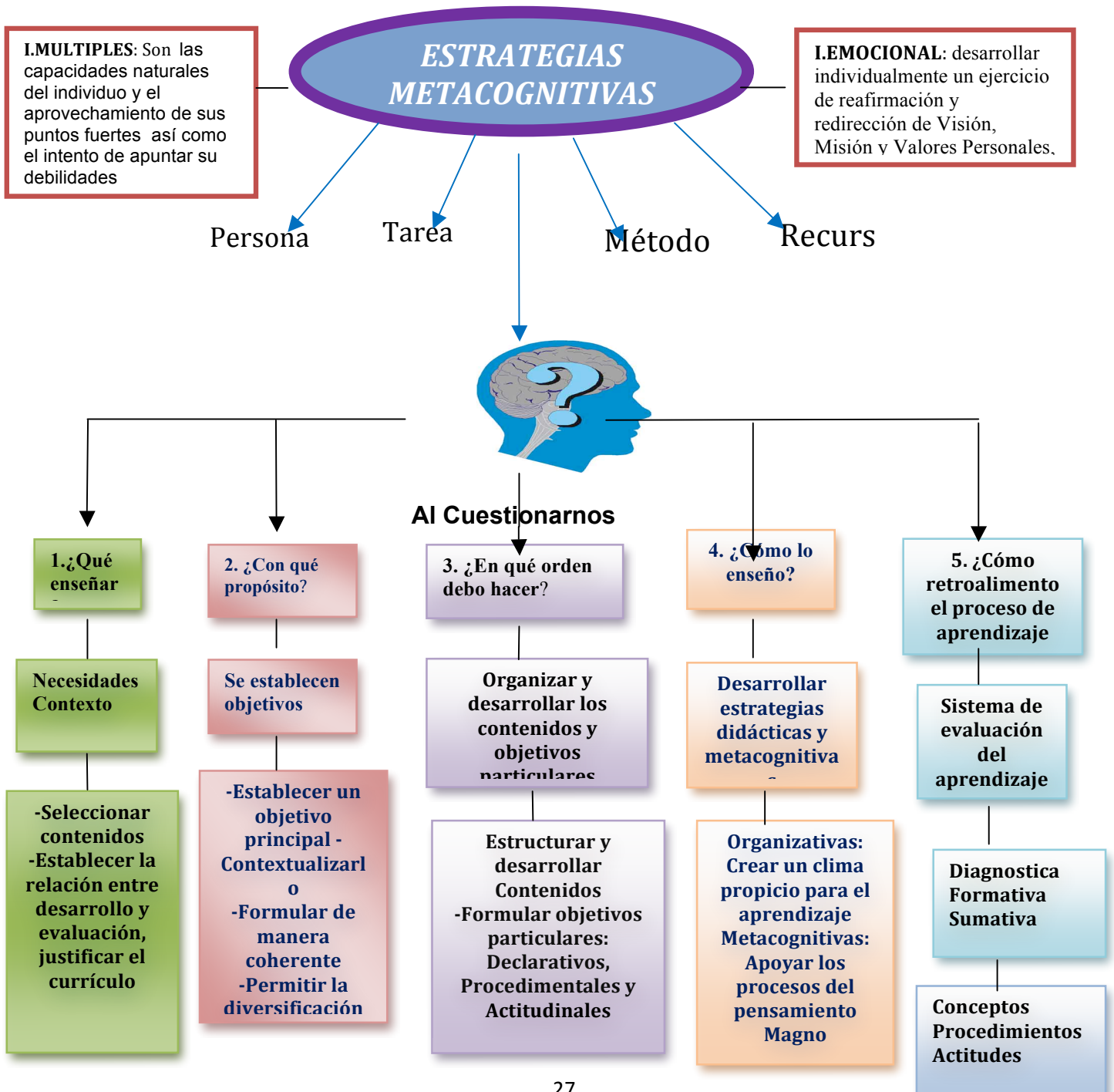
Las variables de estudio refieren fundamentalmente a la metacognición son la persona (edad, condiciones sociales, actitudes, hábitos de aprendizaje...), las actividades a realizar, (organización, planificación- programación) y las estrategias (autoevaluación, hacer la tarea con un compañero...). La importancia que en él se otorga a la capacidad de autorreflexión por parte del aprendiz respecto de su tarea de aprendizaje. Por otra parte conocer, a través de las actividades declaradas por ellos, las técnicas de estudio que se ponen en juego de actitudes para llevar adelante el proceso metacognitivo.

El nuevo paradigma del aprendizaje implica que el aprendiz se apropie de los principios básicos de la educación continuada. Aprender durante toda su vida, lo que supone que conozca y use estrategias de aprendizaje más sofisticadas que la puramente duplicación mecánica. Las estrategias de aprendizaje de acuerdo con los contenidos a aprender (cognitivas, metacognitivas y de apoyo del aprendizaje) y profundizar en la enseñanza metacognitiva planteando una serie de propuestas al respecto entre las que se destaca un ambiente metacognitivo para un razonamiento de la Complejidad con éxito.

La metacognición está relacionada con el aprendizaje autónomo a través de la autoridad que pueda adquirir el que se forma de la autoevaluación y la auto regulación de su propia perspicacia. Se ha tenido un lugar privilegiado en la práctica de programas de mediación en el uso de estrategias interesadas en favorecer los procesos de aprendizajes significativos, cuyo objetivo preferente es estimular en el sujeto permutaciones internas para una progresiva adjudicación de

habilidades con las que logre iniciar acciones, ejecutar deliberaciones y asegurar una dominante forma de revolver cualquier proceso en el aprendizaje.

Estructura grafica del capítulo



Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. P.; Novak, J. D. y Hanesian, H. (1978) Educational Psychology: a cognitive view. Nueva York.
- Díaz Barriga, Frida, Hernández Rojas, G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo "Una interpretación constructivista"*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Flavell, J. H. (1971) First discussant's comments: What is memory development the development of? *Human Development*.
- Flavell, J. H. (2000) *El desarrollo Cognitivo*. Madrid: Visor Dis S.A
- Gardner, H. (1995). Inteligencia múltiples: "La teoría en la Práctica". Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires- Argentina: Javier Vergara Editores S.A.
- MacCombs, B. (1993). Intervenciones educativas para potenciar la metacognición y el aprendizaje autorregulado. En: Jesús Beltrán Llera, Vicente Bermejo, María Dolores Prieto y David Vence. *Intervención psicopedagógica*. Madrid: Pirámide.
- Pozo, J. I. (1990). El Aprendizaje estratégico "Enseñar a aprender desde el currículo". Madrid: Santillana Ediciones, S.A.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Tania Camacho Carantón²
María Esperanza Flórez Rico³

Palabras clave: pedagogía de la humanización, lúdica, buen trato, estrategias, trabajo en equipo, responsabilidad social.

Resumen

La presente investigación se fundamenta en una perspectiva educativa de la *Pedagogía de la humanización*, dado que en la formación docente es de vital importancia el desarrollo de estrategias que fortalezcan la autoconfianza, el trabajo en equipo y el conocimiento, por tanto la implementación de *estrategias lúdicas* en el ámbito universitario permite el acercamiento al conocimiento de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, es así como las estrategias lúdicas se convierten en instrumentos que contribuye a la formación de personas éticas, coherentes, transparentes con principios sólidos.

Introducción

La labor docente desde todos los niveles tiene la gran responsabilidad no solo de transmitir conocimientos sino que trasciende a la formación de personas éticas, coherentes, transparentes con principios sólidos. Sin embargo la realidad es otra si se tiene en cuenta que muchas de las aulas de nuestro entorno carecen de afectividad y sentido humano. Por tanto la presente investigación se fundamenta en una perspectiva educativa de la Pedagogía de la humanización, la cual parte de la siguiente tesis:

Si formamos y fortalecemos en la actitud, el amor hacia algo, si formamos sujetos con responsabilidad social y con sentido, significados y pensamiento social no necesitaremos preocuparnos más por la academia, por el rigor académico, este, llegara con seducción (Romero, 2008, p. 88.).

Es por esta razón que las tendencias educativas actuales abogan por un cambio en las prácticas educativas basadas exclusivamente en acciones intelectuales, sugiriendo que se transformen en momentos mas dinámicos y llenos de calidez cuyo principal ingrediente sea el deleite donde el estudiante deje de ser el objeto de la educación para convertirse en el sujeto de su propio aprendizaje. Al respecto encontramos reflexiones como la siguiente:

² Tania Camacho Carantón. Estudiante Especialización Pedagogía y docencia Universitaria: Universidad San Buenaventura Bogotá. Licenciada En Educación Preescolar. Docente bilingüe de Preescolar. Externado Caro y Cuervo. taniacc17@yahoo.com

³ María Esperanza Flórez Rico. Estudiante Especialización Pedagogía y docencia Universitaria: Universidad San Buenaventura Bogotá. Licenciada en Educación Preescolar. Instructora SENA. Docente Colegio Parroquial San Luis Gonzaga. esperanzaflorez@hotmail.com.

Necesitamos con urgencia docentes lúdicos, preparados, actualizados, creativos, emprendedores, dinámicos que bailen y actúen (...) un docente dialógico, comprensivo e interactivo; pero en esencia lo que necesitamos es un maestro que se ama a sí mismo, ama a los demás, al mundo y al conocimiento. (Romero, 2008, p.51).

De acuerdo con esta afirmación, en la práctica docente es de vital importancia el desarrollo de actividades que fortalezcan la autoconfianza, el trabajo en equipo y el conocimiento, por lo cual en el proceso formativo, dichas estrategias se convierten en herramientas que permiten el acercamiento al conocimiento de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los educandos, este es el ambiente académico que necesita nuestra sociedad y que a su vez reclaman los estudiantes quienes, en ocasiones no encuentran sentido a la educación.

Es a través de esta práctica impregnada de sabor a fraternidad que se propende por la cercanía entre docentes y estudiantes; esta nueva postura fortalece el desarrollo multidimensional del ser humano y a su vez permite el reconocimiento de sus posibilidades de interacción significativa con los derechos y deberes del ser humano. Se pretende entonces crear climas favorables en las prácticas educativas de la educación superior propiciando condiciones favorables a partir de la implementación de estrategias lúdicas dado que encierran una amplia gama de elementos donde se relacionan la corporalidad, la creatividad, el juego, el ocio, el arte, el descanso, la estética, el baile y el deporte, a través de situaciones cotidianas, mejorando la relación y el acoplamiento de las personas en la sociedad y garantizando la permanencia voluntaria de los estudiantes en las instituciones.

Aproximación al concepto de lúdica

Tomando como punto de partida su etimología, la lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. En sus diferentes acepciones lo lúdico se relaciona con *ludus*: juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio; *locus*: chiste, broma; *lares lucientes*: danzar; *lúdico*: actividad de juego que produce placer; *ludo*; jugar, divertirse, ánimo desatado o libre de cuidados.

Según el Diccionario de filosofía de Ferrater

“el término Lúdico” se dice de lo que pertenece, o se refiere al juego (de *ludus*: juego, espectáculo).El término “lúdico ha sido empleado en el sentido predominantemente descriptivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánicos. El impulso lúdico ha sido examinado a partir de la dimensión estética, psíquica, biológica y cultural. También y sobre todo ha sido empleado el adjetivo “lúdico” para caracterizar o, cuando menos identificar, ciertos tipos de pensamiento filosófico que se han extendido en la época actual (Ferrater 2001, p. 2218).

La lúdica constituye una acción inherente al ser humano en todas las etapas, por lo que educar lúdicamente tiene un significado muy profundo, lo lúdico se relaciona con juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio, es una actividad de juego que produce placer; ánimo desatado o libre de cuidados, las prácticas lúdicas ofrecen favorecen la salud mental.

Es así como un profesor que mantiene buenas relaciones con sus alumnos o incluso un científico que prepara gustosamente su tesis o su teoría se educa lúdicamente ya que combina el placer de interiorizar el conocimiento con la expresión de felicidad que se manifiesta en su interacción con sus semejantes al compartir lo que sabe, es decir que la educación lúdica está muy lejos de la concepción inocente de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial, de tal manera que las prácticas lúdicas, son un conjunto de acciones, herramientas y recursos, con un propósito claro, impulsado por el uso creativo de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

A este respecto, se considera pertinente citar en este contexto a Carlos Jiménez quien sostiene que:

Se suele comprender la lúdica como toda expresión o actividad que produzca placer ya sea que esté o no ligada al juego. En este sentido ver televisión, realizar una lectura o escuchar un cuento pueden ser consideradas como actividades lúdicas (citado por Arbeláez, T. 2004, p. 119)

Desde esta mirada, la lúdica hace parte de la vida diaria del ser humano en tanto que posibilita desarrollar actividades propias de una cultura a través de situaciones cotidianas como mirar vitrinas sentarse en la banca de un parque donde el principal fin es la felicidad y la tranquilidad.

Según Carlos Jiménez:

La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres, en repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen (Jiménez, 1998, p.11).

Dado que el compromiso docente es de fortalecer el proceso de aprendizaje en el estudiante, esta práctica no debe distar de lo lúdico, al contrario, a través de esta estrategia se debe motivar hacia el saber, ya que el fracaso de muchos educadores radica en que no motivan convenientemente sus clases, limitando los procesos comunicativos.

Importancia de la lúdica

Diferentes estudios demuestran que las prácticas lúdicas producen mayor secreción a nivel cerebral, y son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida, porque alejan algunos comportamientos violentos, permiten la liberación del estrés, contribuyen a la estabilidad emocional y al mejoramiento de los estados de ánimo. A su vez están asociadas a la risa, la cual tiene bases cognitivas ligadas con la inteligencia, se dice que un ser que ríe es un ser propicio a la creatividad y a la ausencia de comportamientos violentos.

Lúdica y juego

A través del tiempo se ha confundido el significado de lúdica con el de juego, todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, esto quiere decir que la lúdica no se reduce en los juegos sino que los trasciende, mientras que el juego es más particular. La lúdica se constituye en una dimensión tan importante como una dimensión tan relevante como las demás dimensiones del ser humano tales como la comunicativa, cognitiva entre otras y a mayor desarrollo lúdico corresponden mayores posibilidades de bienestar y de salud en tanto que a menores ambientes de expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano.

En tanto que la dimensión lúdica del ser humano se transforma con la maduración, la experiencia y las características culturales y sociales. Por ello las formas de su manejo escolar son cambiantes y deben tener en cuenta, que pese a las posibilidades de su organización en la formación del estudiante, el juego es en esencia irreductible.

En este sentido la lúdica como proceso ligado al desarrollo humano no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en los que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. (Jiménez, 2007, p.31)

Es así como la mayoría de los juegos son lúdicos, sin embargo la lúdica no solo se reduce al juego, una conducta lúdica implica libertad e imaginación, sensación y vivencia adaptada a necesidades específicas

El autor Jhoan Huizinga en su libro *El Homo Luden* (1996), caracteriza el juego como un fundamento y un factor de cultura, señala las bases de la dimensión lúdica como característica fundamental de los seres humanos. Sin desconocer las interpretaciones biológicas y psicológicas, desarrolla una explicación del juego como fenómeno cultural en sus distintos ámbitos de lenguaje, competición, derecho, poesía, filosofía y arte.

Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de ense-

ñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según ésta investigación, desde la Pedagogía de la humanización los componentes de una estrategia lúdica son los siguientes:

Nombre de la estrategia:

Término corto que identifica la estrategia.

Población objeto:

Hace referencia a quiénes va dirigida la estrategia.

Propósito:

Permite identificar la intención o el objetivo que se quiere desarrollar a través de la estrategia lúdica, para fortalecer el proceso de aprendizaje en el estudiante, propiciar un ambiente de integración.

Acciones:

que se aplicarán para el desarrollo de la estrategia sensibilizando al estudiante a integrarse en el juego y desarrollar el conocimiento que se pretende.

Herramientas:

Son los métodos e instrumentos de trabajo que se utilizan para desarrollar y lograr así el propósito de la estrategia lúdica, ejemplo el juego, las técnicas entre otros.

Recursos:

Son todos los elementos que se utilizarán para la actividad lúdica que se pretenda realizar para generar el proceso de aprendizaje, ejemplo: pañuelo, video *beam*.

Proceso:

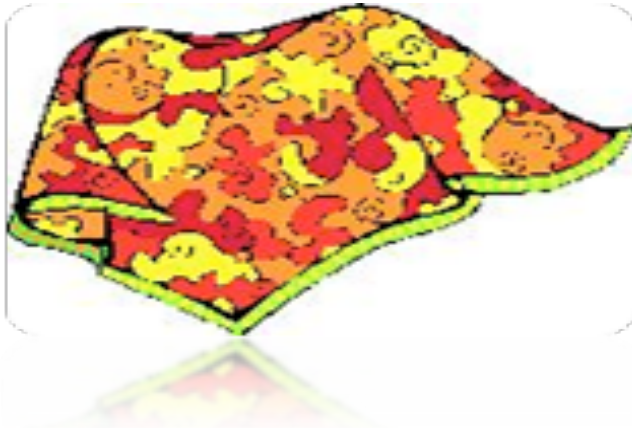
Es la secuencia de todos los pasos para realizar la estrategia dado que ésta no es una acción aislada e improvisada sino que en la estrategia lúdica debemos tener un punto de partida y punto de llegada, para cumplir el objetivo.

Resultados:

Se evidencian una vez aplicada la estrategia, permiten la reflexión sobre el objetivo propuesto y el logro alcanzado, es decir que permite evaluar si se ha cumplido los objetivos que se plantearon en el propósito de generar la estrategia lúdica.

A fin de dinamizar la propuesta, a continuación se presenta la estrategia del pañuelo como ejemplo de estrategias lúdicas:

Nombre: ESTRATEGIA DEL PAÑUELO



Fuente de la imagen:

<http://www.ahiva.info/Gifs-Animados/Ropa-y-Complementos/ir.php?d=Pañuelos>

Facultad: Ciencias de la Educación

Carrera: Licenciatura en Educación Preescolar

Modulo: Pedagogía de la educación

Tiempo en la clase: 2 horas

Asunto: Reconocimiento de los periodos de la Educación en la Antigüedad

Eje temático: La Historia de la Pedagogía

Tema: La Educación Inicial en la Cultura Antigua

1. La cultura Griega
2. La cultura Medieval
3. La cultura Renacentista
4. La cultura Moderna
5. La cultura Contemporánea

Nombre de la estrategia: La Estrategia del Pañuelo

Propósito de formación: Propiciar una experiencia lúdica para reconocer los periodos de la educación en la antigüedad.

Proceso: En la puesta en escena de esta estrategia lúdica, participan todos los estudiantes de primer semestre de Educación Preescolar. Cada integrante al iniciar se enumera con uno y dos para integrarlos mejor. Se necesitara un Pañuelo y cinta para el trazo de la línea de separación.

El proceso de aprendizaje del tema se inicia con la Metodología de la Estrategia del pañuelo realizándolo así:

El docente o responsable de la aplicación de esta estrategia, formará dos equipos con el mismo número de jugadores, debe recordar que deben ser números pares de 5 o 10 personas, se recomienda no hacer grupos grandes y se deben colocar a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo: 10 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un nombre de un tema, en

orden del tema que se quiere enseñar por ejemplo “Cultura Griega”. En el centro del campo de juego se coloca una persona que será el moderador que es quien indicará quien va a participar mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora.

La persona con el pañuelo dirá en voz alta un tema “Cultura Griega”. El miembro de cada equipo que tenga dicho tema deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su equipo. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

El truco del juego consiste en provocar al contrario para que rebase la línea simulando haber cogido el pañuelo, y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

Luego se organizarán en grupos colaborativos de a cinco integrantes, consiste en que los estudiantes van a asignarse un rol determinado, uno va hacer el coordinador, otro el comunicador, otro el relator, otro el controlador de tiempo, y un utilero.

Cada uno desempeñara su rol correspondiente y van a profundizar en los temas que les fueron asignados, presentando en 15 días una exposición, a través de diapositivas, esquemas mentales, mapas conceptuales, la metodología que prefieran utilizar y se comprometen a entregar una síntesis física y magnética del tema.

Resultado:

1. Dominio de la temática y conciencia de su importancia en la Educación.
2. Mejora el ambiente de aprendizaje en el salón de clases.
3. Contribuye a mejorar la seguridad y disminuir la timidez de algunos estudiantes.
4. Mejor motivación e interés hacia la consulta de los temas propuestos por el docente.

Valoración de la estrategia “La Educación Inicial en la Cultura Antigua”:

En el desarrollo de la estrategia lúdica se presenta:

1. El juego del pañuelo, en este ejemplo se hace con el tema sobre la historia de la pedagogía. Porque es el primer tema que se va a trabajar con los estudiantes de primer semestre de Educación Preescolar.
2. Un proceso
3. Un conjunto de acciones (En la participación del juego, y la asignación de los temas, y posteriormente la investigación de los temas)
4. Dos herramientas (En parejas según el tema que le correspondió durante la actividad van a investigar sobre el tema y luego lo socializaran en el grupo a través de una exposición, utilizando la metodología de su preferencia).
5. Un conjunto de compromisos (Entregaran una síntesis del tema en forma física y magnética).

ESTRATEGIA DE LA GOLOSA



Fuente:

<http://www.google.com.co/imgres?q=imagenes+con+movimientos+gif+indios+saltando&hl=es&gb>.

Facultad: Ingeniería

Carrera: Ingeniería Electromecánica

Módulo: Fundamentos de Dibujo Mecánico I

Tiempo en la clase: 2 horas

Asunto: Reconocimiento de los Fundamentos de Dibujo Mecánico

Eje temático: Desarrollo de la habilidad para dibujar

Tema: Fundamentos de Dibujo Mecánico

1. La Regla Paralela
2. Mesas y Máquinas de Dibujo
3. Regla T
4. Escuadras

5. Papel de dibujo
6. Tiras y cuadrados para títulos
7. Fijación del papel en el tablero
8. Los lápices de dibujo
9. Dibujo de líneas
10. Compás

Nombre de la estrategia: La Golosa

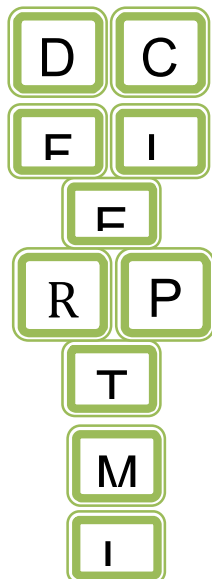
Propósito de formación: Propiciar una experiencia lúdica para reconocer los Fundamentos de Dibujo Mecánico.

Proceso: En el desarrollo en escena de esta estrategia lúdica, participan todos los estudiantes de primer semestre de Ingeniería Electromecánica. Cada integrante al iniciar se enumera 1 al 2 para integrarlos mejor. Se necesitara una cinta para el trazo de la golosa en el piso y octavos de cartulina.

El proceso de aprendizaje del tema se inicia con la **Metodología de la Estrategia de la Golosa** realizándolo así:

El docente o responsable de la aplicación de esta estrategia, formará dos equipos con el mismo número de jugadores. Se Construirá en un espacio amplio, sobre el piso, una golosa con cinta de enmascarar y reemplazando los números que tradicionalmente se colocan deben hacerse las letras iniciales de las palabras que se estén trabajando del tema en los octavos de cartulina.

A continuación encontrará la golosa que acabamos de jugar y en ella debes escribir LAS PALABRAS que ganaste en el lugar donde se encuentra la letra inicial



Al saltar cada estudiante debe decir en voz alta la letra que corresponde a ese espacio y al terminar su turno debe escribirla en el tablero junto con su nombre o en un pliego de papel dispuesto para el juego, así irán revisando que letras no pueden repetir. Cada integrante del grupo debe seleccionar una letra diferente a la que su compañero haya ganado.

El juego termina cuando todos los estudiantes han nombrado y escrito las palabras de la golosa. Luego, al regresar a las mesas de trabajo, tomarán del piso la letra que ganaron y encontrando escrito el tema al respaldo, que se relacionará con la letra ganada. Se organizarán en los grupos correspondientes para realizar la investigación y profundización de los temas usando revistas especializadas, libros, prensa, internet. Cada grupo decide el tipo de documento que presentará, que no debe exceder de 10 páginas: ensayo, reseña, informe de lecturas o un artículo que debe contener además una presentación vivencial del tema a través de la exposición y realización de un ejercicio.

Resultado:

1. Dominio y apropiación de la temática y conciencia de su importancia en la Ingeniería Electromecánica.
2. Mejora el ambiente de aprendizaje en el salón de clase.
3. Contribuye a mejorar la seguridad y disminuir la timidez de algunos estudiantes.
4. Mejor motivación, interés y participación hacia la consulta de los temas propuestos por el docente.

Valoración de la estrategia “Fundamentos de Dibujo Mecánico”:

En el desarrollo de la estrategia lúdica se presenta:

1. La estrategia lúdica del juego de la golosa, se hace con el tema sobre los Fundamentos del Dibujo Mecánico. Porque es el primer tema que se va a trabajar con los estudiantes de primer semestre de Ingeniería Electromecánica.
2. Un proceso
3. Un conjunto de acciones (En la participación del juego, y la asignación de los temas, y posteriormente la investigación de los temas)

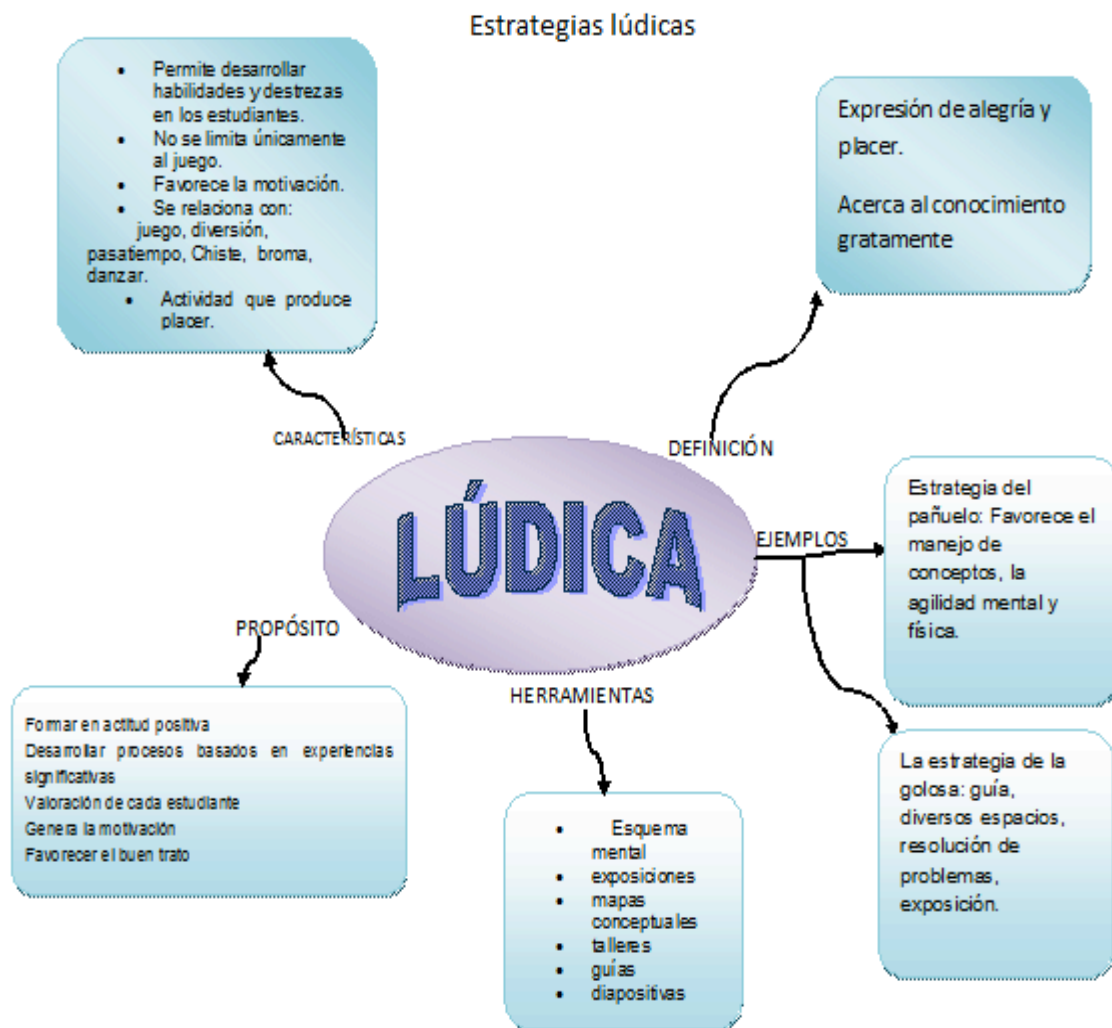
4. Dos herramientas (En grupo según el tema que le correspondió durante la actividad van a investigar sobre el tema y luego lo socializaran en el grupo a través de una exposición, utilizando la metodología de su preferencia).
5. Un conjunto de compromisos (Entregarán una síntesis del tema en forma física y presentarán en forma vivencial un ejemplo del tema).

Valoración final

La implementación de estrategias lúdicas invita a los docentes a hacer una reflexión acerca de la importancia de formar en la motivación, el interés, en tanto que contribuye al mejoramiento del ambiente de la clase, favoreciendo la expresión oral, así como permite superar miedos y elevar la autoestima de los estudiantes.

Desde la mirada de la pedagogía de la humanización se propone que en las prácticas educativas de la educación superior se desarrollen estrategias que generen aprendizaje de calidad humana, fortaleciendo los vínculos y elevando los niveles de tolerancia, porque es en el ambiente universitario donde se gestan los cambios que pide la sociedad. Por tanto es al docente a quien corresponde lograr que los procesos de aprendizaje se conviertan en una experiencia significativa rodeada de calidez, comprensión, respeto y valoración de cada estudiante.

Estructura gráfica del capítulo



Referencias Bibliográficas

- Arbeláez, T. (2004). *Una construcción de Saber Pedagógico en el Aula*. Bogotá: Editorial Bonaventuriana.
- Ferreter, J. (2001). *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Ariel S.A.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jiménez, C. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la Lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Romero, P. (2008). *Pedagogía de la humanización en la educación Inicial*. Bogotá: Editorial Bonaventuriana.

IV. ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS

Mabel Andrea Aguirre Lora⁴

Palabras clave:

Estrategias tecnológicas, pedagogía de la humanización, TIC (tecnologías de la información y la comunicación), aprendizaje, formación integral.

Resumen:

En este capítulo se introduce al lector en el significado de una estrategia tecnológica dentro de la visión de la Pedagogía de la humanización, se realiza un recorrido por la importancia de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje dejando una reflexión clara acerca de cómo se debe utilizar la tecnología estratégicamente para lograr objetivos de aprendizaje claros dentro de una formación integral y humana en la universidad.

El concepto de estrategia según la Pedagogía de la humanización

En la pedagogía de la humanización se considera el aprendizaje y la formación, como un proceso integral del ser humano en el cual intervienen la parte cognitiva, afectiva y social en iguales proporciones; en donde se forma en saberes específicos a un individuo social dentro de un ambiente humano.

La pedagogía de la humanización nos permite comprender que se puede educar sin castigar, sin humillar, sin amenazar, sin deteriorar el tejido social (Knol Pedagogía de la humanización, 2009).

En este sentido, recordemos que dentro de la perspectiva educativa de la *Pedagogía de la humanización*, una estrategia es un plan de acciones que tiene un orden coherente pero flexible, que lleva al cumplimiento de unos objetivos específicos en la formación integral del ser humano, y que se vale de metodologías y herramientas para el cumplimiento de dichos objetivos sin centrarse en la utilización de las herramientas y el cumplimiento de las actividades como fin único; el fin de cada estrategia utilizada en la pedagogía de la humanización es, como afirma el maestro Pablo Romero en el documento titulado *Hacia una pedagogía de la humanización*, “formar seres humanos con responsabilidad social, con inteligencia emocional o pensamiento social y madurez mental”.

⁴Ingeniera de sistemas de la Universidad San Buenaventura, Bogotá año 2007. Auditor en seguridad informática y Especialista en redes de comunicación WAN para el Banco Davivienda.

Una estrategia debe servir para afianzar los procesos de aprendizaje y potenciar las competencias cognitivas, actitudinales y procedimentales; contribuyendo al desarrollo integral del ser humano en sociedad y permitiéndole comprender la importancia y/o aplicabilidad de cada concepto teórico aprendido.

LAS TIC

Según la Asociación Americana de las Tecnologías de la Información (Information Technology Association of America, ITAA) las tecnologías de la información y comunicación son: *El estudio, el diseño, el desarrollo, el fomento, el mantenimiento y la administración de la información por medio de sistemas informáticos, esto incluye todos los sistemas informáticos no solamente la computadora, este es sólo un medio más, el más versátil, pero no el único; también: los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, etc.*

En este sentido, las TIC comprenden todo el proceso del manejo de la información incluyendo los medios y las herramientas con las cuales se manipula. Las TIC se han convertido en un elemento esencial en los procesos educativos actuales, en un mundo globalizado donde Internet se constituye como fuente principal para el acceso a la información, y los computadores son una herramienta imprescindible en el almacenamiento y el procesamiento de dicha información. Adicionalmente las TIC dan origen a nuevas formas de educación a distancia creando posibilidades de acceso a sectores sociales geográficamente distantes en horarios no habituales.

Sin embargo, el proceso de introducción de las tics en la educación no es totalmente fructífero viéndolo desde diferentes puntos de vista, uno de ellos son las diferencias sociales, económicas y culturales; que han creado una *Brecha Tecnológica* donde las clases sociales mejor favorecidas son las que tiene acceso a la información que brinda Internet y al uso de nuevas tecnologías desde muy temprana infancia; otro aspecto negativo involucra a los sistemas educativos, quienes deben trabajar en la productiva utilización de las TIC en el aula, ya que han sido mas rápidos los avances tecnológicos que los procesos y estrategias de aprendizaje que puedan llegar a utilizar esta tecnología adecuadamente en la formación impartida. La mayoría de las personas que viven en un mundo tecnológicamente desarrollado tienen un acceso sin precedentes a la información; lo que no significa que dispongan de las habilidades y el saber necesarios para convertirla en conocimiento (Sancho, 2006, p. 20).

LAS TIC EN LA PEDAGOGIA DE LA HUMANIZACION

Hablar de las TIC en la enseñanza, el aprendizaje y la formación, exige ubicarse en el tema relativo a los "Medios y Recursos" que incorporamos para desarrollar

actividades, contenidos y objetivos educativos. De ahí que sea fundamental elegir y considerar el tipo de medio que vamos a emplear, para asegurarnos de la actividad mental que estimula, la facilidad que tenga para transmitir información, la capacidad para conectar con las características cognitivas de los alumnos y situarnos en un punto de partida eficaz. Por lo tanto al optar por las TIC, como soporte y canal para el tratamiento y acceso de la información, se haga entendiéndolas como nuevas herramientas y nuevos modos de expresión que suponen nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación.

Una de las finalidades de la educación es capacitar al alumnado para comprender, crear y participar en la cultura de su tiempo. Las TIC suponen en ese ámbito una nueva forma de organizar, representar y codificar la realidad, son además instrumentos valiosos para lograr un elevado grado de aplicación de los conocimientos adquiridos. El profesional de la enseñanza no puede permanecer ajeno a esta situación, por lo que debe hacer un esfuerzo en lo que a la actualización tecnológica se refiere una vez superada la posible intimidación que la tecnología puede suponer. Las tecnologías del aprendizaje representan una de las fuerzas renovadoras en los sistemas de aprendizaje y constituyen un elemento clave para el desarrollo de la educación y la formación (Oleagordia Aguirre, s.f., pág. 9).

De esta forma concibiendo las TIC como una herramienta pedagógica y no como un fin en sí mismas que contribuyen activamente en los procesos educativos, deben enfocarse hacia una pedagogía humanizante e incluyente, de tal forma que antes de introducir al estudiante y al docente en esta corriente tecnológica, se realice una planeación previa que contemple estrategias tecnológicas adecuadas a cada objetivo didáctico, hacer una previa capacitación a docentes y alumnos en las herramientas a utilizar y facilitar el acceso oportuno a dichas tecnologías, respondiendo así a los siguientes dos postulados

- Porque a pesar de la existencia de programas específicos de introducción del ordenador en las aulas, en la mayoría de los países su presencia suele ser insuficiente o anecdótica.
- Que tendría que cambiar en la política educativa y los centros de enseñanza para que profesorado y alumnado pudieran beneficiarse de las prestaciones de estas tecnologías (Sancho, 2006, p. 21).

ESTRATEGIAS TECNOLOGICAS EN LA PEDAGOGIA DE LA HUMANIZACION

Las estrategias tecnológicas son sistemas de acciones que se apoyan en las nuevas tecnologías de información y comunicación TIC para hacer más eficientes y competitivos los procesos de aprendizaje y enseñanza. En la *Pedagogía de la humanización* estas estrategias no desplazan la interacción personal típicamente

humanizante entre alumnos y docentes sino que pone a disposición de la enseñanza, los docentes y alumnos nuevas herramientas que facilitan el acceso a la información, la interlocución, el trabajo en equipo y la responsabilidad y pensamiento social.

Las estrategias tecnológicas en la educación surgen como respuesta a un mundo cambiante y evolucionado donde la tecnología se introduce cada vez más en todos los campos de desarrollo del ser humano. La educación y el aprendizaje como uno de los procesos más complejos en la sociedad y el ser humano, debe permeabilizarse adecuadamente y hacer uso productivo de la tecnología sin dejar a un lado el propósito principal del desarrollo integral de los individuos. La tecnología en la educación debe ser una herramienta utilizada estratégicamente sin convertirse nunca en un fin por sí misma.

A continuación se proponen y explican algunas estrategias tecnológicas que se pueden utilizar en la aplicación de la pedagogía de la humanización, con las cuales se busca que el estudiante interiorice algún aprendizaje a partir de una tecnología utilizada como herramienta principal y no solo como un medio aislado, sin dejar de lado las experiencias humanizantes propias de la pedagogía de la humanización

EJEMPLO DE ESTRATEGIA TECNOLÓGICA PARA LA EDUCACION SUPERIOR

Facultad: Ingeniería

Carrera: Ingeniería de Sistemas

Modulo: Informática I

Asunto: Publicaciones WEB

Eje Temático: Web Blogs

Tema: Diseño, administración y publicación de un Web Blog

Nombre: Creando un nuevo Web Blog

Propósito de formación: Con la aplicación de esta estrategia se busca que los estudiantes entiendan como se crea, administra y utiliza un Blog en la Web de una forma práctica mientras a su vez crean uno con la información investigada acerca de los *Web Blogs*

Proceso: En el desarrollo de esta estrategia tecnológica participa todo el salón de clases de 1° Semestre de Ingeniería de Sistemas en la asignatura Informática I. El proceso de aprendizaje del diseño, administración y publicación de un Web Log se inicia con la siguiente

Metodología: El docente responsable de la aplicación de la estrategia solicita a los alumnos las siguientes actividades:

- a) Reunirse en grupos de 5 personas ubicadas cada una en extremos diferentes del salón, esto con el fin de armar grupos de alumnos que no se relacionen habitualmente entre si.

- b) Se solicita realizar una investigación acerca de cómo se crea un Web Blog, los grupos deben reunirse físicamente solo un vez para la creación del Blog junto con los respectivos usuarios y administradores del sitio, a partir de este momento no se podrán volver a reunir físicamente si no solo a través de las herramientas brindadas por el mismo Web Blog para este fin como el chat, skay, email, etc.
- c) Se construye el tema del Blog el cual es explicar la importancia, como se crea, administra y utiliza un blog en la Web de forma optima, para este fin los estudiantes deben investigar, practicar, crear y publicar su mismo blog en el cual utilizaran para estos fines videos tutoriales, hipervínculos a sitios web de interés y gráficos en los cuales se expliquen todos los temas acerca de los Web Blog.
- d) El tiempo de creación del Web Blog es de máximo 15 días, al final los grupos expondrán su trabajo al salón de clases con una presentación en línea del Blog.
- e) Para la evaluación de este aprendizaje los grupos deberán demostrar que se comunicaron remotamente 10 veces y se reunieron también remotamente como mínimo 5 veces para la creación del blog.

Resultado: Con el desarrollo de esta estrategia los alumnos interiorizan con un aprendizaje práctico como se construye y administra un web Bolg. Adicionalmente con la creación de ejercicios prácticos como videos tutoriales demuestran el verdadero dominio y conciencia de la temática, lo más relevante de la aplicación de esta estrategia es que por la metodología seguida, los estudiantes interactúan, valorándose, respetándose, aprendiendo a negociar y concertar.

Valoración final de la Estrategia tecnológica ‘Creando un Web Blog’

En el desarrollo de esta estrategia se presentan:

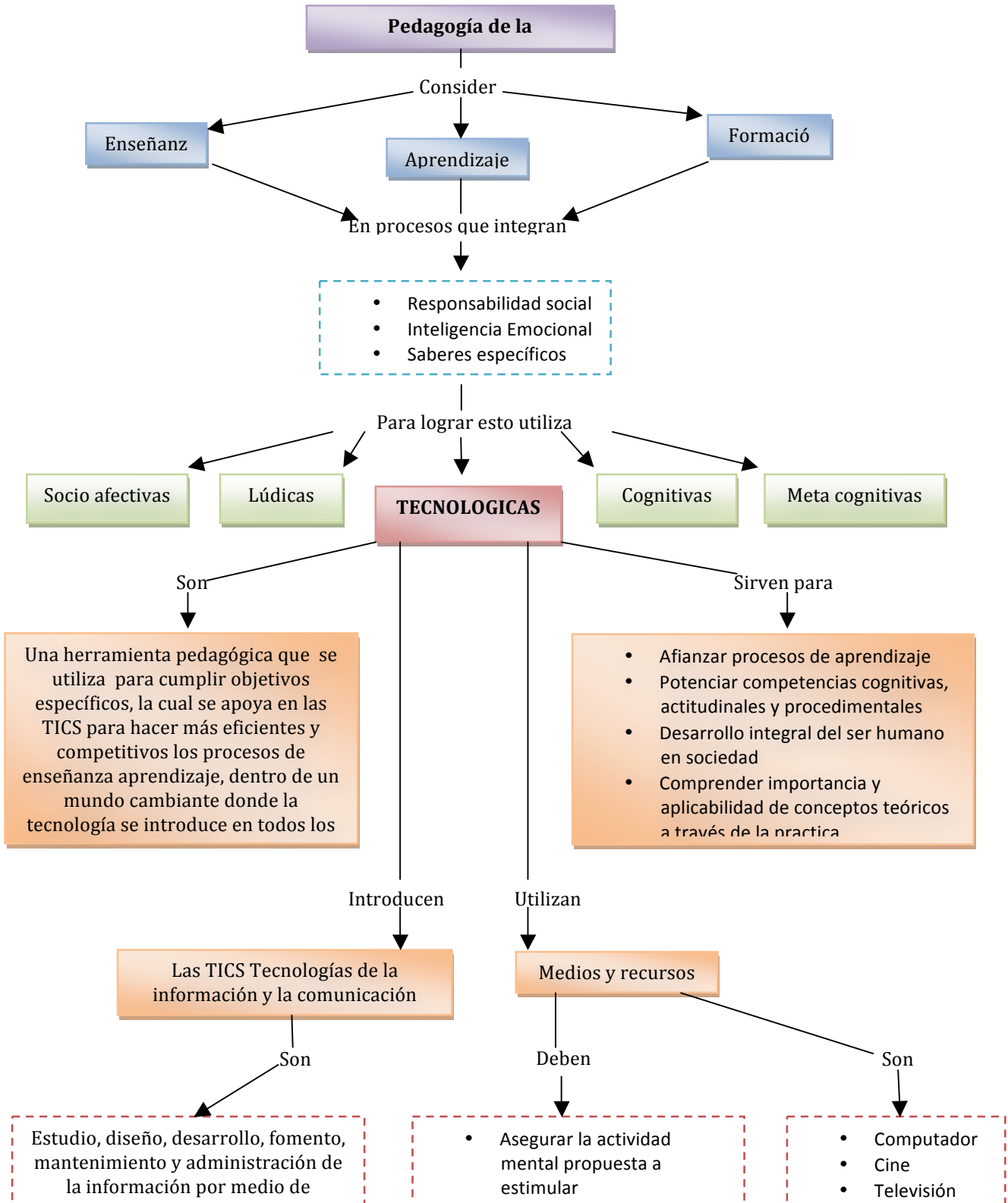
- Ficha técnica:

Facultad	Ingeniería
Carrera	Ingeniería de Sistemas
Modulo	Informática I
Asunto	Publicaciones WEB
Eje Temático	Web Blogs
Tema	Diseño, administración y publicación de un Web Blog
Nombre	Creando un nuevo Web Blog

- Proceso: Metodología
- Acciones: Crear grupos, realizar investigación, reunirse físicamente para la creación del blog, reunirse remotamente, comunicarse remotamente, realizar la presentación en línea
- Herramientas: Sky, email, chat, videos tutoriales, video bin

- Compromisos: Reunirse solo una vez físicamente y utilizar las herramientas en línea que ofrecen los Web Blog para este fin, presentar en línea el funcionamiento del Blog

ESTRUCTURA GRAFICA DEL CAPITULO



REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS

- Oleagordia Aguirre, I. (s.f.). Estrategias educativas para el uso de las nuevas tecnologías de la informacion y la comunicacion. En: *Revista Iberoamericana de la educacion* ,N° 9.
- Picardo Joao, O., Balmore Pacheco, R., & Escobar Baños, J. C. (2004). *Diccionario enciclopedico de ciencias de la educacion*. San Salvador: El Salvador.
- Romero, P. (2009). *Knol Pedagogia de la humanizacion*. Retrieved 2011 йил 31-10 from Knol Pedagogia de la humanizacion: <http://knol.google.com/k/pedagog%C3%ADa-de-la-humanizaci%C3%B3n#Conceptos claves>
- Sancho, G. (2006). *Tecnologias para transformar la educacion*. Andalucia: Ediciones Akal S.A.

V. ESTRATEGIAS SOCIO AFECTIVAS EN LA EDUCACION UNIVERSITARIA

Murcia Neira Gloria⁵

“Las estrategias son algo así como las grandes herramientas del pensamiento, que sirven para potenciar y extender su acción allá dónde se emplea”. Beltrán Jesús, (2003:2).

Resumen

En los procesos de formación del ser humano el aprendizaje debe ser creativo, lúdico, orientador; asimismo contemplarse algunos objetivos generales como la comprensión y el análisis de diferentes variables que inciden en el aprendizaje. La noción de enseñanza –comunicar algo a alguien para que lo aprenda- (M. Castello, 1997, p.49), es aplicable a la función de mediación, en consecuencia son necesarias las estrategias.

Palabras clave

Estrategia, aprendizaje, humanización, comunicación, pedagógica, interacción social.

Introducción

Las estrategias son un constructo multidimensional polisémico y confuso en ocasiones, del que se han dado múltiples definiciones (Ayala, Martínez y Yuste, 2004; Beltrán, 1993, 2003; Bernad, 1999; Danserau, 1985; Kirby, 1984; Monereo, 1997; Monereo, y Castelló, 1997; Nisbet y Shucksmith, 1987; Pozo, 1990; Weinstein y Danserau, 1985). Si bien es cierto que en determinados momentos el énfasis a la hora de conceptualizarlas son en los aspectos cognitivos y metacognitivos (Danserau, 1985; Nisbet y Shucksmith, 1987 Kirby, 1984; Weinstein y Mayer, 1985), el concepto ha ido enriqueciendo su contenido hasta hacerse más integrador, incluyendo elementos afectivo-motivacionales y de apoyo. Citado Gargallo, Bernardo, Suárez-Rodríguez, Jesús M. y Pérez-Pérez, Cruz (2009, p1).

⁵ Estudiante Especialización Pedagogía y docencia Universitaria: Universidad San Buenaventura Bogotá, Especialista en Acuicultura de aguas continentales Universidad de los Llanos, Especialista en Administración de la informática Educativa. Zootecnista Universidad Abierta y a distancia, Trabajo de grado: Investigación en Evaluación de tres niveles de mananoligasaridos en la dieta de la Tilapia Roja (*Oreochromis spp.*) y su incidencia en el comportamiento productivo e indicadores de la calidad de la carne.

Por consiguiente, desde la Pedagogía de la humanización (Romero, 2008) las estrategias son un conjunto de acciones, herramientas y recursos que se aplican en el desarrollo de una actividad, promoviendo un aprendizaje autónomo, independiente, creativo y significativo, potenciando y extendiendo su acción en el pensamiento.

En la Pedagogía de la humanización (Romero 2008, p.50) se definen las estrategias socio-afectivas como aquellas que permiten mejorar las relaciones interpersonales entre todos los miembros o integrantes de los procesos de educación; además, con la aplicación de este tipo de estrategias, se tiende a perder el miedo a la participación, a la opinión, se mejora la autoestima y el sentido de pertenencia y por ende se propicia un ambiente agradable de trabajo.

Las estrategias socio-afectivas se dirigen al estudiante para mejorar su competencia y habilidad social; evitando conflictos interpersonales, colaborando y compitiendo de forma adecuada, para permitir, una mejora del proceso de recepción de la información: controlando, canalizando y reduciendo sentimientos de ansiedad, incompetencia o temor al fracaso.

Al hablar de *Estrategias socio-afectivas*, necesariamente nos remitimos a conceptos claves como: inteligencia emocional y social (Goleman), inteligencia interpersonal (Gardner), pensamiento social (Hno. Martin Carlos), Competencias ciudadanas (Chaux).

Se requiere un cambio trascendental en el proceso educativo, a partir de las políticas gubernamentales e institucionales y de los nuevos perfiles; cambios que se deben fundamentar en una nueva concepción filosófica, científica, tecnológica, política y pedagógica, para que los docentes se conviertan en gestores y constructores de la gran obra que significa la formación y educación de un ser humano.

Hacia una comprensión de la Estrategias Socio afectivas

La introducción de estrategias socio afectivas deben fomentar actitudes positivas; por este motivo, los objetivos en los planes de formación del profesorado conducen a la introducción de contenidos sobre valores en la malla curricular. La actitud de los docentes hacia los valores y las acciones promulgadas por la Educación son imprescindibles para llevar a cabo dichas actividades, puesto que los profesores son los verdaderos guías de la clase, los encargados de organizar a los alumnos, de programar las estrategias, de moderar, de ayudar a la regulación de los conflictos y de preparar un motivador y acogedor ambiente de clase.

A partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización (Romero 2008, p.11) si una educación es de *calidad*, es porque existe un ambiente agradable de enseñanza-aprendizaje en el que hay buen trato y oportunidades para todos. Si un ambiente laboral es de *calidad*, es porque existe un ambiente de convivencia, excelente ambiente de trabajo, interacciones transparentes, respeto y valoración;

es decir, hay una excelente relación interpersonal y de interlocución, donde se da la negociación y la concertación pacífica y progresiva.

Siguiendo a Cabrera y otros (1999), se puede afirmar que el papel del docente en el ejercicio de estas estrategias ha de basarse en las siguientes cualidades:

1. Autenticidad: coincidiendo lo que dice con lo que hace. No tiene sentido ni utilidad pedagógica que un profesor promulgue actitudes antirracistas, si su comportamiento en el aula demuestra que no es capaz de aceptar y trabajar con la diversidad cultural de la misma.

2. Competencia para afrontar situaciones conflictivas en el aula. Para ello, es básico que el profesor se forme previamente en las estrategias de regulación de los conflictos. Conocer y llevar a cabo actividades sobre negociación, escucha activa, empatía o mediación es imprescindible para lograr un buen clima en la comunidad educativa.

3. Aceptación incondicional de sus alumnos, considerándolos, desde un primer momento, como personas dignas de todo respeto.

4. Comprensión y confianza; el docente debe comprender el mundo adolescente y la confianza hacia sus alumnos.

5. Estímulo recíproco entre alumnos–profesores, en las diferentes y numerosas experiencias didácticas.

6. Trabajo cooperativo que favorezcan las relaciones entre diferentes personas, ayudando a eliminar posibles estereotipos previos.

La asimilación y el cumplimiento de todas estas características suponen una modificación de los métodos didácticos y una nueva forma de entender la enseñanza, destinada no sólo a transmitir conocimientos conceptuales, sino también preparar para la formación del desarrollo integral del alumno, basándose en el énfasis en el proceso didáctico, el aprendizaje significativo y el aprendizaje cooperativo (Yus,1996).

No obstante, la mayoría de los docentes en Educación media, técnica, tecnológica, Universitaria, consideran que en esta etapa es donde aparecen los conflictos más difíciles de resolver, coincidiendo con la etapa de pre–adolescencia y la adolescencia. Como es bien sabido, es un periodo evolutivo en el que se produce un replanteamiento y una reestructuración de los valores, por lo que la influencia de los profesores, uno de los tres grandes agentes socializadores, junto con la familia y los amigos, es bastante grande.

Aula Práctica Primaria (2001), considera que es importante que los docentes transmitan a los estudiantes la idea que los valores constituyen una parte imprescindible de su existencia. Para llevar a cabo este proceso, es necesaria la intervención y la implicación de todos en el desarrollo de estrategias eficaces para cultivar actitudes positivas hacia los valores de solidaridad, tolerancia, respeto, etc. De acuerdo a Hernández (1997, p.90) para que las estrategias que se trabajen desde las instituciones educativas sobre educación en valores tengan éxito, debe presentar las siguientes características:

- Deben estar basadas en el mayor respeto hacia el educando.
- Deben servir como base transformadora el clima escolar y de la familia.
- Deben estar adaptada a las características psicosociales de la persona.
- Debe incidir en la capacidad de conocimiento y razonamiento para que la persona; sea capaz de discernir y promover el cambio en su conducta.

Reyzábal y Sanz (1995, p. 31) sugieren que, a la hora de trabajar actividades sobre los contenidos de los temas transversales, es fundamental incluir situaciones en las que el alumno pueda:

Plantearse y analizar problemas o acontecimientos que entrañen conflictos de valor.

Debatir libre y racionalmente acerca de ellos, manifestando las propias opiniones y respetando a las personas que tengan otras.

Confrontar los propios principios con los de los compañeros, los de nuestra cultura con los de otras, los de distintas épocas históricas, los de nuestra religión con otras religiones o con concepciones filosóficas y científicas diversas.

Saber defender la posición que se considere más justa aun cuando no resulte cómodo.

Las estrategias socio afectivas en el aula, pueden tener perspectivas diferentes:

Introducción de los contenidos desde una perspectiva de transversalidad: incorporados en las unidades didácticas y adaptadas a las diferentes áreas curriculares.

Actividades para las relaciones grupales: dinámicas de autoestima, conocimiento, comunicación y escucha activa.

Cid y otros (2001), plantean su propuesta de estrategias para el fomento de socio afectividad desde los principios de los Temas Transversales, sugiriendo técnicas concretas para el trabajo en el aula. Así mismo le da importancia a la institución educativa para que reflexione sobre cómo su comunidad quiere y debe educar en valores, y así complementar la eficacia de las técnicas referidas.

Los contenidos de la transversalidad en las estrategias socio afectivo en el aula deben:

1. Integrar los contenidos organizada y coherentemente dentro de las mallas curriculares.

2. Organizar situaciones especiales de aprendizaje relacionadas con los valores promovidos por los temas transversales.

3. Organizar un área curricular en torno a un tema transversal. Por ejemplo, ir elaborando los contenidos del área de Historia desde el punto de vista de la igualdad de oportunidades de ambos sexos, o desde la perspectiva de la Educación Intercultural.

Son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término (González y Tourón, 1992). Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto (Beltrán, 1996; Justicia, 1996). La importancia de los componentes afectivo-motivacionales en la conducta es puesta de manifiesta por la mayor parte de los autores que trabajan en este campo. Todos coinciden en manifestar que los motivos, intenciones y metas de los estudiantes determinan en gran medida las estrategias específicas que utilizan en tareas de aprendizaje particulares. Por eso, entienden que la motivación es un componente necesario de la conducta y un requisito previo para utilizar estrategias.

Todo esto nos indica que los estudiantes suelen disponer de una serie de estrategias para mejorar el aprendizaje, aunque la puesta en marcha de éstas depende, entre otros factores, de las metas que persigue el alumno, referidas tanto al tipo de metas académicas como a los propósitos e intenciones que guían su conducta ante una tarea de aprendizaje en particular.

De este modo, parece que no es suficiente disponer de las estrategias adecuadas; es necesario también saber cómo, cuándo y por qué utilizarlas, controlar su mayor o menor eficacia, así como modificarlas en función de las demandas de la tarea. Además, es preciso que los estudiantes tengan una disposición favorable y estén motivados, tanto para ponerlas en marcha como para regular, controlar y reflexionar sobre las diferentes decisiones que deben tomar en el momento de enfrentarse a la resolución de una tarea.

Inteligencia social

En la estrategias socio afectivas hay dos componentes uno social y otro afectivo. Apoyando los conceptos de Goleman en *La inteligencia Social* (pp.91-334) afirma que la conciencia social se refiere al espectro de la conciencia interpersonal que abarca desde la capacidad instantánea de experimentar el estado interior de otra persona hasta llegar a comprender sus sentimientos y pensamientos e incluso situaciones socialmente más complejas. La conciencia social está compuesta, por los siguientes ítems:

Empatía primordial: sentir lo que sienten los demás; interpretar adecuadamente las señales emocionales no verbales.

Sintonía: Escuchar de manera totalmente receptiva; conectar con los demás.

Exactitud empática: Comprender los pensamientos, sentimientos e intenciones de los demás.

Cognición social: entender el funcionamiento del mundo social. La conciencia social.

Aptitud social: se basa en la conciencia social que posibilita interacciones sencillas y eficaces. El espectro de aptitudes sociales incluye:

Sincronía: Relacionarse fácilmente a un nivel no verbal.

Presentación de uno mismo: Saber presentarnos a los demás.

Influencia: Dar forma adecuada a las interacciones sociales.

Interés por los demás: Interesarse por las necesidades de los demás y actuar en consecuencia. Tanto el dominio de la conciencia social como el de la aptitud social van desde las competencias básicas características de la vía inferior hasta las articulaciones más complejas propias de la vía superior.

Inteligencia emocional

En el libro sobre inteligencia emocional de Goleman (1996, p.5), en la aptitud maestra para la vida nos invita a reflexionar como la Inteligencia emocional tiene influencia en los aspectos de la vida de una persona, las emociones se encuentran en el centro de la existencia; la habilidad del individuo para manejarlas actúa como un poderoso predictor de su éxito en el futuro. La capacidad de pensar, de planificar, concentrarse, solventar problemas, tomar decisiones y muchas otras actividades cognitivas indispensables en la vida pueden verse entorpecidas o favorecidas por las emociones. Así pues, el equipaje emocional de una persona, junto a su habilidad para controlar y manejar esas tendencias innatas, provee los límites de sus capacidades mentales y determinan los logros que podrá alcanzar en la vida. Habilidades emocionales como el entusiasmo, el gusto por lo que se hace o el optimismo representan unos estímulos ideales para el éxito. De ahí que la inteligencia emocional constituya la aptitud maestra para la vida.

Las competencias ciudadanas

Las competencias ciudadanas son los conocimientos y habilidades que permiten que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática (Chaux 2004, pp.21-22). Ellas se evidencian en la práctica, y deben ser ejercidas de manera autónoma. Las competencias ciudadanas se pueden diferenciar en distintos tipos: los conocimientos, las competencias básicas cognitivas, las emocionales, las comunicativas y las competencias integradoras.

De acuerdo con la propuesta en la formación de competencias ciudadanas en nuestros estudiantes (Chaux, 2004, p.30), un aula en paz es aquella en la que alumnos y profesores reconocen y aprecian las características propias de cada uno, favorecen su desarrollo y autonomía, se tratan con respeto, sienten que se atiende a sus necesidades e intereses, construyen y respetan las normas, manejan de manera constructiva los conflictos, expresan sus emociones, se comunican de manera abierta y efectiva, y cooperan mutuamente para el logro de sus metas. Aquí es donde las estrategias socio afectivas juegan un papel primordial para el fortalecimiento de estos logros.

Componentes de una estrategia socioafectiva en la Pedagogía de la humanización:

Propósito: Al desarrollar una labor pedagógica socio afectiva se debe tener presente la responsabilidad esencial de acompañar al estudiante en todos los procesos de aprendizaje, para lo cual el dialogo permanente es fundamental, pues el estudiante es un constructor de conocimiento. Lo importante es motivar al estudiante para que desarrolle habilidades que le permitan encontrar espacios que lo lleven a procesar, diferenciar y aplicar conocimientos a situaciones concretas. Fomentando en el estudiante, un pensamiento crítico, reflexivo y productivo.

Herramientas: Desarrollar competencias en el estudiante colocándolo en situaciones que le permitan extrañar la realidad, pensar y reflexionar, hacer preguntas, identificar y solucionar problemas en contextos socioculturales. Al estructurar cada uno de las estrategias pedagógicas, el docente debe reflexionar sobre cuáles son las competencias básicas, generales y específicas que desarrollan los temas y contenidos que se van a proponer como actividades de aprendizaje.

Recursos: La formación profesional de los estudiantes es un proceso integral de toda la vida que se da en diferentes contextos, espacios y ambientes de aprendizaje, por medio de múltiples mediaciones, entre las cuales está la del docente.

Proceso o metodología: Algunas competencias generales que se deben desarrollar serían: tener curiosidad y gusto por el estudio y el trabajo intelectual, actitud y espíritu investigativo, creatividad, solución de problemas, aprendizaje continuo, convivencia pacífica, participación, solidaridad, autonomía intelectual, ética, adaptación al medio, crítica reflexiva, trabajo en equipo.

Resultados: La evaluación es un proceso de acompañamiento para que el estudiante madure y crezca en todas sus dimensiones por medio de la autorreflexión y autocrítica, incluyendo la percepción de sus compañeros.

Ejemplo de una estrategia Socio afectiva

Estrategia Socio afectiva “EL AVISO CLASIFICADO^”

Facultad de Educación

Programa Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria.

Módulo: Creatividad Tiempo: 2 horas de clase

Nombre de la estrategia: El Aviso Clasificado

Propósito de formación: Generar auto-reconocimiento. Identificar relaciones socio afectivas en los estudiantes. Reconocer el grado solución de conflicto.

Metodología: Cada estudiante debe presentarse mediante un aviso clasificado para que el grupo identifique cualidades, fortalezas, debilidades, gustos, miedos, etc. El aviso no debe ser mayor a 5 renglones y puede utilizar toda la creatividad e innovación que necesite en su diseño. El tiempo máximo 10 minutos.

Posteriormente, se pegaran en un muro o tablero, donde podremos identificar características específicas e identificación con otros compañeros del grupo en fortalezas o debilidades.

Acciones: El aviso clasificado debe realizarse durante la clase con materiales que disponga el estudiante en el momento o que encuentre a su alrededor.

Resultados:

1. Se genera ambiente de conflicto mental.
2. Se evidencia expectativa por la solución.
3. Se auto-evalúa el estudiante para realizar su trabajo.
4. Se propicia innovación y creatividad.
5. Motivación e interés en el desarrollo de la actividad.
6. Se pueden identificar grupos con características específicas para desarrollo de temas en clase.

Estructura gráfica del capítulo



Conclusiones

Las estrategias socio afectivas están relacionadas con la actitud social, en el ámbito universitario pueden estar asociadas con la practica de valores, tan necesarias para crear climas agradables, abiertos y afectivos que garanticen, la

posibilidad de mejorar las relaciones interpersonales. El uso de *estrategias Socio afectivas* en la educación Universitaria ayudan a que los alumnos tomen conciencia de sus propios valores

Cuando el maestro orienta la producción de conocimiento en los estudiantes, utilizando estrategias socio afectivas sensibiliza la actitud personal, en procesos relacionados con: autoconocimiento, auto regulación y motivación, factores que pueden incidir en el éxito como estudiante universitario y en las relaciones sociales, asimismo construye en los jóvenes elementos como desarrollo de la seguridad, el autocontrol y motivación al logro, de esta manera se cultiva valores que reflejarán en su vida personal y social.

En consecuencia, se hace urgente apoyar formación de docentes, desde la pedagogía de la humanización, teniendo en cuenta el plano conceptual, procedimental y actitudinal, utilizando el empleo de modelos socio-culturales que potencien el aprendizaje desde el contexto, vivencias y relaciones interpersonales; es decir estrategias relacionadas con la afectividad; pues la capacidad para aprender esta mas condicionada a los contenidos que a la parte emocional, de esta manera el docente va a desarrollar en el estudiante universitario relaciones cálidas, afectuosas, reflexivas y mayor compromiso hacia el crecimiento personal.

Referencias bibliográficas.

- Chaux, E. (2007). Aulas en Paz: A multi-component program for the promotion of peaceful relationships and ies. *Conflict Resolution Quarterly*, 25, 79-86.
- Chaux, E., Lleras, J. & Velásquez, A.M. (Eds.) (2004). *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Universidad de los Andes.
- Chaux, Enrique & Ruiz, Alexander (2004). La formación de competencias ciudadanas. Bogotá: ASCOFADE. MEN.
- Fernández, María; Palomero, José y Teruel, María (2009). El desarrollo socio afectivo en la formación inicial de los maestros. En Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado (REIFOP). Volumen 12, Nº 1. España, (pp. 33-50). Extraído de www.aufop.com. Consulta: 15/ 12/2011.
- Fernández, Otilia; Luquez, Petra; Leal, Erika Procesos socio-afectivos asociados al aprendizaje y práctica de valores en el ámbito escolar .Telos, Vol. 12, Núm. 1, 2010, pp. 63-78 Universidad Rafael Bellosillo Chacín, Venezuela. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=99312518005>. Consulta 20, 11,2011.
- Goleman Daniel, La Inteligencia Social, This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
- Goleman, Daniel (2001). La práctica de la inteligencia emocional (decimocuarta edición). Editorial Kairós. España.
- http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077_archivo.pdf.
- Ministerio de Educación Nacional:... - Altablero:No.27 FEBRERO ...(marca un

número) Página Principal Al tablero No. 27, FEBRERO-MARZO 2004 De Coyuntura EDUCACIÓN para vivir en sociedad Competencias ciudadanas Habilidades para saber vivir en paz Objetivos ... www.uni-konstanz.de/ag-moral/pdf/Lind-2004_objectivos-de-la-discusion-de-dilemas.pdf · archivo de PDF Noviembre 2011.

Revista al Tablero No. 27 Página Principal febrero, marzo 2004.

Revista Interamericana de la Educación para la democracia VOL.1 No.2 junio 2008 Documento disponible en: www.ried-ijed.org consulta 20.08.2011.

Romero, Pablo (2008). *Pedagogía de la humanización*, Editorial Bonaventuriana, Bogotá, Colombia.