Estrategias innovadoras

2022

aplicadas a la enseñanza y aprendizaje

Centro de Publicaciones
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

PUCE Sede Ibarra

CRÉDITOS:
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra
Ibarra: Av. Jorge Guzmán Rueda y Av. Aurelio Espinosa Pólit. Cdla “La Victoria”
Teléfono: 062 615 500 / 062 615 631
Apartado Postal 10.01.12
Web Site: *www.pucesi.edu.ec*
Email: *prorect@pucesi.edu.ec*

Sello editorial
Centro de publicaciones PUCE
www.edipuce.edu.ec
Quito, Av. 12 de Octubre y Robles
Apartado n.º 17-01-2184
Telf: (5932) 2991 700
e-mail: *publicaciones@puce.edu.ec*

ISBN: 978-9978-375-59-4
Primera edición: abril 2021

Título original: *Estrategias Innovadoras 20 20 de Enseñanza y Aprendizaje*

Autores:
Montenegro Cevallos Armida Mariela
Muñoz Cervantes Alexandra Patricia
Rivera Bolaños Elvis Fabián
Merlo Ramírez Óscar Arturo
Catucuamba Avila Ruby Alexandra
Nicolalde Noboa Diego Ricardo
Gálvez Cadena Ana Lucía
Caicedo Montenegro Karen Lisseth
Bombóm Morejón Liliam Karina
Morillo Cuacés María Marcela
Pozo Carillo Marco Vinicio
Gallegos Peñafiel María Cecilia
Revelo Benavides Nely Viviana
Narváez Galárraga Sergio Manuel
Martínez Barcia John Sebastian
Escobar Quinche Luis Humberto
Flores Perugachi Silvia Azucena
Caisaguano Revelo Maira del Rosario
Benavides Tulcán Luis Alexander
Collaguaso Cualchi Jenny Paola

Diseño e ilustraciones: *Ana Barahona / @anabananailustra*
Diseño de portada: *Ana Barahona / @anabananailustra*
Diagramación páginas interiores: *Ana Barahona / @anabananailustra*

Revisión de estilo y redacción: Mgs. Gabriela Garcés
Maestría en Innovación en Educación
PUCE Sede Ibarra
Correcciones generales
Centro de Investigaciones PUCESI
Centro de Publicaciones Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Este libro fue sometido al debido arbitraje y dictamen de pares evaluadores expertos en el área.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los autores. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual.

dedicatoria

Este libro está dedicado a nuestros estudiantes, la razón de ser de todo acto educativo, quienes día a día nos contagian con sus ocurrencias, llenando de vida las casonas del saber y a aquellos docentes de vocación, que saben trabajar por amor poniendo un soplo de sus almas en todo lo que hacen.

agradecimiento

Un sincero agradecimiento a todos los docentes de la Maestría en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, quienes han compartido sus conocimientos, dedicando su tiempo y esfuerzo para hacer de sus estudiantes los mejores profesionales, de manera especial a la Dra. Mariela Montenegro quien confió en nuestro grupo para la elaboración del presente trabajo.

introducción

En esta actualidad llena de incertidumbre y crisis existe la necesidad ineludible de reinventarse, reflexionar, resurgir, rehumanizarse… para ser más y servir mejor.

En estos precisos momentos de caos y desesperación la educación ha tenido que repensarse y ofrecer los mejores escenarios para avanzar y vencer. Con este contexto tengo la gran oportunidad de presentar un aporte que hacen los Maestrantes de la Cuarta Cohorte de la Maestría en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, ciertamente, para sumar y tributar a la formación integral de los estudiantes del mundo con 20 estrategias innovadoras de enseñanza y otras 20 de aprendizaje, esto a manera del resultado de su propio aprendizaje adquirido en el Módulo denominado "Estrategias Innovadoras de Enseñanza y Aprendizaje".

Este libro es fruto de mucho esfuerzo, trabajo riguroso y también de muchos intentos fallidos por superarnos a nosotros mismos en algunos temores propios de los docentes.

Sin lugar, a ninguna duda, hemos logrado vivir esta aventura como autores y dejar atrás aquel tiempo en el que fuimos actores; nos llevamos la experiencia valiosa del trabajo en equipo de muchas noches sin pausas, de muchos silencios sin respuestas, en fin, de haber sentido la innovación a viva voz.

A ciencia cierta, habrá mejores ideas para una segunda y más publicaciones; no obstante, esta es maravillosa por ser la primera, por venir a la luz en este tiempo de dificultad, por comunicarnos que juntos somos invencibles y que entre más nos eduquemos los educadores la transformación social será más sencilla y fructífera.

Somos 20 autores,
con 20 estrategias
innovadoras de enseñanza
y 20 estrategias
innovadoras de aprendizaje,
en el año 2020,
¿redunda?; no, solo es una
causalidad...

Dra. Mariela Montenegro Cevallos
DOCENTE

índice

1. Prólogo ..... pág. 10

20 Estrategias innovadoras de enseñanza

1. Adivina la pista ..... pág. 14
2. Alto ..... pág. 16
3. Cambio y fuera ..... pág. 19
4. El dado Vack ..... pág. 22
5. De cuento en cuento ..... pág. 25
6. De la duda a la meta ..... pág. 28
7. Desiguales pero iguales ..... pág. 30
8. EducAbingo ..... pág. 32
9. Exactamente 90-60-90 ..... pág. 35
10. Foto figura ..... pág. 38
11. Lol ..... pág. 41
12. Mi memoria en la mochila ..... pág. 44
13. Muteando la clase ..... pág. 47
14. Rainbow puppets ..... pág. 50
15. Sos ..... pág. 52
16. Sin vergüenza ..... pág. 54
17. Sumar pescando ..... pág. 56
18. ¡Nos vamos de shopping! ..... pág. 59
19. Veo, veo, ordeno y leo ..... pág. 62
20. Memorias fotográficas ..... pág. 65

20 Estrategias innovadoras de aprendizaje

1. 9-1-1 ..... pág. 70
2. 3Q ..... pág. 73
3. 4 Estaciones ..... pág. 75
4. AprendiTour ..... pág. 78
5. Trabajando entre nos ..... pág. 80
6. Denso y fresco ..... pág. 84
7. Efervescencia ..... pág. 86
8. En los zapatos del profe ..... pág. 89
9. En sus marcas listos.. Rubik ..... pág. 91
10. Escribiendo a 180º ..... pág. 94
11. Exploradores cooperando ..... pág. 97
12. Hazlo viral ..... pág. 102
13. Héroes ..... pág. 104
14. Karaoke del aprendizaje ..... pág. 107
15. Let´s go play ..... pág. 109
16. Letras y teclas ..... pág. 112
17. MemoRayuela ..... pág. 114
18. Papelito al rescate ..... pág. 117
19. Respondópoly ..... pág. 119
20. Roulette Game ..... pág. 122

Bibliografía ..... *pág. 124*

prólogo

La educación es aquel proceso que transforma la vida "verdadera" de las personas, para que estas a su vez transformen la vida de otros "en relación". Desde esta perspectiva y como un aporte desde el programa de maestría en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, específicamente, desde el módulo de Estrategias Innovadoras de Enseñanza y Aprendizaje se presenta el resultado de un reto asumido, conjuntamente, los 19 maestrantes de esta asignatura y la docente; en este libro inédito, innovador, fruto de mucho esfuerzo, trabajo colectivo e ilusión.

El presente trabajo está centrado en el análisis del uso adecuado de estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje en el aula, pues hoy en día es común escuchar en la práctica pedagógica, sobre la importancia de diseñar o implementar "estrategias didácticas para trabajar los contenidos curriculares que permitan alcanzar el "aprendizaje significativo".

La práctica diaria del docente se encuentra constituida por varios constructos dentro de los cuales se puede mencionar la planificación y ejecución de estrategias metodológicas, planteando una secuencia didáctica, en la que se utilizan diversos métodos, técnicas, procedimientos y materiales didácticos; los cuales forman parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello, que para la elaboración del presente trabajo se analizó la bibliografía de diferentes referentes teóricos, trabajos de investigación de grado y posgrado, pero sobre todo la experiencia de veinte docentes, quienes motivados por generar un cambio en la educación aportaron sus prácticas en el aula sobre la efectividad y funcionalidad de diversas estrategias metodológicas, las cuales están orientadas a contribuir al perfil de salida de los discentes. Se ha considerado que, para aplicar una adecuada estrategia metodológica, es necesario partir del postulado planteado por Gustavo Rojas.

"Mientras más utilice el educando sus sentidos para aprender, mayor será el aprendizaje significativo".

Está demostrado que el aprender haciendo es efectivo tal como se menciona en el proverbio chino "Lo que digo lo olvido, lo que veo lo recuerdo, lo que hago lo sé".

El educando logra un mal rendimiento cuando utiliza menos los canales de aprendizaje y por el contrario logra un mayor rendimiento cuando utiliza más canales de aprendizaje; en este caso es cuando aprende haciendo y exponiendo, para lo cual el educando, no tan solo ha tenido que leer, sino también escuchar y observar.

Con esto demostramos que mientras más el educando participa más en su proceso de aprendizaje, este va a ser significativo. Algo que nunca debemos olvidar para determinar la estrategia metodológica que vamos a aplicar en el aula, es la ***"regla de oro". Esta consiste en que siempre debemos "ponernos en el lugar del estudiante"***.

Esto se sustenta porque a nosotros nos gustaría aprender con estrategias diseñadas para tal fin.

"Estrategias Innovadoras 20 20 de Enseñanza y Aprendizaje" es el resultado de una iniciativa emprendida por la Dra. Mariela Montenegro Cevallos, Docente del Módulo "Estrategias Innovadoras de Enseñanza y Aprendizaje" de la Maestría Innovación en Educación, propuesta que despertó la curiosidad de los maestrantes de la cuarta cohorte. Al principio parecía algo inalcanzable, de pronto una lluvia de interrogantes se avecinaba en el pensamiento de todos, nos convertiríamos en los autores intelectuales de un nuevo sueño hecho realidad, ya no seríamos simples actores; ***mmm…¿escribir un libro?, ¿cómo se lo haría?, ¿cuál sería su objetivo?; el tiempo quizá sea muy corto, no obstante, poco a poco la motivación era superior, la idea se iba madurando y entonces: ¡manos a la obra!****,* llegó el momento de plasmar experiencias y conocimientos acumulados a lo largo del tiempo que llevamos como educadores.

Es preciso indicar que, el contenido de este libro es una síntesis de una investigación descriptiva y de la compilación de diversas experiencias de veinte docentes sobre cómo enseñanza el docente y cómo aprende el estudiante, estilos que se desarrollan diariamente en diversos contextos guiados por un currículo obligatorio- flexible previamente establecido por la autoridad nacional, el mismo que orienta el qué hacer y el para qué desarrollar, en el proceso educativo, los objetivos, las destrezas, los criterios e indicadores de evaluación, pero ¿cómo hacerlo?, es ahí cuando se activa en los docentes la creatividad y la innovación para establecer y llevar a la práctica los mejores procedimientos encaminados a conseguir los propósitos.

Recopilar la información para escribir este libro, quizá no fue tan difícil, pero tampoco fue tan fácil, las horas compartidas en el aula de clases de la Maestría Innovación en Educación de la PUCE-SI fue el tiempo y el espacio propicio para fortalecer un trabajo cooperativo y colaborativo, en el que la socialización de experiencias vividas por los docentes al momento de ejecutar sus clases magistrales en las distintas instituciones educativas, se convirtió en la fuente de valiosos aportes para ir sistematizando una serie de procedimientos ordenados y bien definidos que se llevan a cabo en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el acompañamiento de una variedad de recursos didácticos elaborados hábilmente por los docentes según la temática en estudio; a fin de contribuir a la formación integral de los estudiantes y por ende al mejoramiento de la calidad educativa.

Estamos ante la presencia de una nueva generación de estudiantes que no aprende de la misma manera cómo nos enseñaron nuestros maestros hace algún tiempo atrás, por lo tanto, el libro que tienes en tus manos de seguro te va a ayudar muchísimo para preparar ambientes propicios, adaptados a la realidad actual de los docentes y estudiantes que permitan enseñar y aprender de manera significativa.

El libro consta de 20 estrategias innovadoras de enseñanza y 20 estrategias innovadoras de aprendizaje; cada una tiene una sistematización que la detallamos a continuación:

1 *Ilustración de la estrategia*
2 *Título de la estrategia*
3 *Brevísima base teórica en la cual se sostiene la estrategia*
4 *De docente a docente*
5 *Paso a paso*
6 *Valor Agregado, plus, +*

Ilustración de la estrategia: de una manera artística, llamativa, colorida y comunicativa hemos querido asociar una ilustración inédita para cada una de las estrategias.

Título de la estrategia: refiere a un nombre innovador, atractivo, inherente al concepto mismo de la estrategia.

Brevísima base teórica en la cual se sostiene la estrategia: para que se dé fe sobre la legitimidad teórica que tiene la creación de la estrategia, este apartado tiene como objetivo brindar al docente la posibilidad de investigar más sobre estos asuntos, inclusive.

De docente a docente: Tiene como finalidad entablar una conversación implícita con nuestros colegas, compañeros, amigos…y explicarles algunos tips que nos servirán y que son fruto de nuestras experiencias diarias como profesores.

Paso a paso: En sí mismo este apartado trata de la metodología para implementar la estrategia en el hecho educativo; hemos tratado de dar información precisa y concisa sobre cómo aplicar la estrategia paso a paso, así aseguramos el éxito para todos.

Valor agregado, plus, +: ir más allá, caminar una milla más, hacer más esfuerzo siempre es bienvenido; por tanto, en este bloque encontrarán consejos extras, motivaciones, apoyos varios para la consecución de las estrategias.

Ciertamente, es un primer trabajo y hemos tenido que correr esos riesgos que, a menudo, no queremos tomarlos. La innovación trata de dar ese primer paso, aunque nos cause susto por abandonar zonas de confort. Nos sentimos valientes, innovadores y esforzados, seguramente, para la próxima publicación tendremos nuevas y mejores ideas; pues de eso, también se trata la innovación educativa.

Los autores

20

estrategias *innovadoras* de enseñanza

1

adivina la *pista*

La estrategia está basada en el constructivismo de Jean Piaget y en la retroalimentación, esto hace que el estudiante construya y reconstruya el conocimiento recordando y deduciendo palabras clave emitidas en la clase.

De dónde a dónde

Objetivo
Construir y reconstruir nuevos conocimientos mediante la deducción de palabras clave.

Área
Todas las áreas.

Momento
Postinstruccional.

Destinatario
12 – 18 años.

Impacto
Esta estrategia refuerza el conocimiento adquirido durante la clase y les permite reconstruirlo.
Asimismo, provoca el aprendizaje colaborativo.

paso a paso

1. Explicar a los estudiantes las reglas de la estrategia.
2. Escribir palabras claves pronunciadas durante la clase, las mismas que deben ser escritas en un papelote.
3. Seleccionar estudiantes al azar de uno en uno.
4. Al estudiante seleccionado se le colocará en su frente la palabra del papelote, en donde todos podrán leerla menos el participante.
5. Los estudiantes le darán pistas a su compañero para que deduzca la palabra.
6. Los estudiantes no podrán usar iniciales ni pistas tan objetivas.
7. Acertada la palabra del participante, esta será escrita en la pizarra.
8. El procedimiento se repetirá con otros estudiantes.

valor agregado

Se recomienda pasar a 10 estudiantes sucesivamente.
Se debe considerar que es retroalimentación.

El docente debe ser muy innovador a la hora de aplicar esta estrategia puesto que bien realizada logra cambiar la forma de evaluar, por una forma divertida de hacerlo y a la vez motiva y alegra mucho al grupo de estudiantes.

Esta estrategia puede lograr aprendizajes significativos, depende del docente hasta qué punto quiere retroalimentar a sus alumnos.

2

Alto

Hace referencia a una estrategia de enseñanza para el momento coinstruccional que realizará el docente para mejorar la memoria y el aprendizaje de los estudiantes en temas de gran extensión y que guarden semejanzas en sus contenidos. Según Aguado Aguilar, (2001) "La capacidad del cerebro para aprender implica la capacidad del cerebro para recordar y ambas pueden resumirse en la capacidad del cerebro para adquirir información".

De dentro a dentro

Objetivo
Fortalecer, a través del juego, el aprendizaje y la memoria de los estudiantes para el desarrollo de su conocimiento sobre temas extensos y complejos.

Área
Ciencias Sociales
Inglés
Lengua y Literatura

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
15 – 18 años.

Impacto
Despertar la motivación e interés por aprender contenidos extensos.
Predisposición adecuada para el aprendizaje.

paso a paso

1. El docente imparte la clase.
2. Solicita a los estudiantes buscar las semejanzas entre diferentes temas, por ejemplo: las civilizaciones antiguas.
3. Con base en la construcción del conocimiento que realizaron los estudiantes sobre las semejanzas se organizan las casillas del juego, estas se utilizarán para realizar un juego similar al conocido “páreme la mano”.
4. Cada recuadro de orden tiene un puntaje.
5. El docente da la letra inicial de la civilización, por ejemplo, dice R y los estudiantes empezarán a llenar todos los casilleros con la civilización de Roma.
6. Los estudiantes empiezan a llenar los casilleros de acuerdo con lo acordado.
7. El tiempo termina una vez que gana la primera persona y grita “Stop al conocimiento”.
8. Los estudiantes que no llenaron los recuadros marcan con una X previa a una breve supervisión del docente.
9. Se compara los aportes similares que tienen una sola opción de respuesta y se marcan con un visto √ ya que no hay más alternativa que esa, es el caso de: Origen, ubicación, religión.
10. Se compara los aportes diferentes que tienen varias opciones con dos vistos √ √ que corresponde a: Aportes en ingeniería, aportes en arquitectura, aportes en medicina y un recuadro adicional para el ¿sabías qué?, el mismo que hace referencia a los aspectos que no calzan en un casillero específico.
11. Gana el estudiante que reúne más puntos.
12. Puede realizarse en forma individual o en parejas.
13. El recuadro se puede modificar de acuerdo con la necesidad o asignatura que se imparta.

valor agregado

STOP AL CONOCIMIENTO							
Origen	*Ubicación* ✔	*Religión* ✔	*Aporte en Ingeniería* ✔✔	*Aporte en Arquitectura* ✔✔	*Aportes en Medicina* ✔✔	*¿Sabías qué? Puntaje* ✔✔	*Total*
Roma							
China							
Grecia							

sobre los autores

Armida Mariela Montenegro Cevallos
Magíster en Educación, Diplomado en Docencia Universitaria, Doctora en Ciencias de la Educación, Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Segunda Enseñanza. Profesora agregada-investigadora de la Escuela de Ciencias de la Educación de la PUCE-SI. Docente de educación media, bachillerato, grado y posgrado. Miembro de comités científicos. Revisora par de artículos científicos y libros. Rectora de Victoria Bilingual Christian Academy. Actualmente realiza su tesis doctoral en la Universidad de Santiago de Compostela - España.

3

cambio y *fuera*

"La didáctica que implemente el profesor en el aula favorece o desfavorece el éxito de las interacciones comunicativas" (Manotas, 2012), por lo que, el proceso de comunicación es determinante en la educación como proceso humano. Como lo menciona Segovia (2014) el desarrollo de las actividades lingüísticas, a partir de juegos recreativos, permiten mejorar, significativamente, la articulación en la expresión oral y eso se traduce en el mejoramiento de la expresión y, además, contribuye a desarrollar de manera significativa su socialización y autonomía (p. 12).

De docente a docente

Objetivo
Desarrollar la interacción comunicativa entre docentes-estudiantes para el fortalecimiento de la comunicación asertiva.

Área
Lengua y Literatura.

Momento
Preinstruccional.

Destinatario
8 a 10 años.

Impacto
Permite que los estudiantes alcancen destrezas lingüísticas, a través de la comunicación y los trabalenguas.

paso a **paso**

1. El docente pide al grupo imaginar que son parte de una compañía de seguridad privada llamada “YOLANDA LOYOLA”.

2. El docente solicita a los estudiantes que se enumeren sucesivamente.

3. El docente propone comunicarse a través de una radio de onda corta imaginaria con el siguiente texto:
“AQUÍ YOLANDA LOYOLA
(el estudiante menciona su número) COMUNICÁNDOSE CON YOLANDA LOYOLA
(el estudiante menciona un número al azar del grupo).

4. El estudiante cuyo número fue mencionado, continúa con la secuencia del juego con la misma mecánica.

5. Esta actividad permite despertar la atención grupal y el manejo del trabalenguas como instrumento para potenciar el lenguaje.

valor agregado

El docente puede utilizar otros trabalenguas de acuerdo con la temática que vaya a tratar.

sobre los autores

Muñoz Cervantes Alexandra Patricia
Especialista en Currículo y Didáctica.
Diplomado en Investigación Socio Educativa.
Ingeniera en Sistemas Computacionales.
Vicerrectora de la Unidad Educativa Fiscomisional "La inmaculada Concepción".
Coordinadora Académica de la Unidad Educativa a Distancia Dr. Eugenio Espejo Esp. Corte confección y Manualidades.
Docente de Matemática de Bachillerato. Docente de Razonamiento Matemático programa de nivelación de carrera de la UTN.
Docente de la carrera de Desarrollo Integral del Niño del Instituto Tecnológico Superior José Chiriboga ITCA.
Actualmente cursa la Maestría en Innovación en Educación en la PUCE-SI.

4

El dado *Vak*

El dado VAK es una estrategia docente que consiste en enseñar a través de actividades que estimulen distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. La metodología está basada en el modelo VAK de Bandler y Grinder (visual, auditivo, kinestésico) y representa un juego entretenido para realizarlo dentro del aula. Dado VAK como estrategia, se sustenta teóricamente en los estilos de aprendizaje del modelo de Programación Neurolingüística, que clasifica a las personas según su forma de aprender como: visuales (cuando aprenden a través de imágenes y lecturas), auditivas (cuando aprenden a través de explicaciones orales y conversaciones) y kinestésicas (cuando aprenden a través de sensaciones táctiles y movimientos del cuerpo). Actualmente "se hace necesario saber cuál es la forma en que los estudiantes aprenden de una mejor manera, pues permite buscar caminos que faciliten el aprendizaje y así, se posibilite la percepción de la información con mayor efectividad" (Reyes et. al., 2017).

Du docente a docente

Objetivo
Estimular los sentidos (visual, auditivo, kinestésico), usando el hexaedro, para el fortalecimiento de los aprendizajes significativos.

Área
Todas las áreas.

Momento
Postinstruccional.

Destinatario
12 a 14 años.

Impacto
Aprendizaje significativo.
Estudiantes activos y participativos.
Atención a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes.
Fomento de la atención, la expresión oral y la memoria.

paso a *paso*

1. Después de haber impartido la clase, el docente explicará la actividad y distribuirá a cada estudiante una lámina con el hexaedro (cubo) dibujado y listo para recortar, doblar y armar.

2. El docente pedirá a los estudiantes que apunten 6 ideas principales acerca de la clase recibida, en cada una de las 6 caras del hexaedro.

3. Los estudiantes recortarán la figura y doblarán el papel por los bordes señalados.

4. En la parte posterior de cada cara de la figura (atrás de cada idea anotada), los estudiantes dibujarán 6 gráficos sencillos que representarán sus 6 ideas de manera visual.

5. Cada estudiante deberá armar su cubo usando pegamento, pero dejará a los gráficos en las 6 caras visibles. El cubo será utilizado como un dado, posteriormente.

6. Por turnos, cada estudiante irá lanzando su dado a la suerte y dependiendo de qué cara caiga hacia arriba, el estudiante explicará a la clase lo que el dibujo significa y la idea que representa.

valor agregado

¿Cómo se estimulan realmente los distintos tipos de aprendizaje de los estudiantes a través de la estrategia Dado VAK?

Estilos de aprendizaje		
VISUAL	***AUDITIVO***	***KINESTÉSICO***
Dibujos y gráficos *Escritura*	*Explicaciones orales* *Lectura*	*Construcción del dado* *Manipulación del dado*

5

de cuento en *cuento*

Como dice Mateo Niro «La lectura llama a la lectura» y un niño que lee es el mejor motivador para que otro niño lo haga y genere el hábito placentero de leer. Para ello, es importante que el animador conozca los gustos, aficiones y preferencias de lectura de su pupilo.

De docente a docente

Objetivo
Desarrollar el gusto por la lectura, motivando efectivamente al estudiante en los temas de su interés.

Área
Todas las áreas con mayor impacto en Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
8 a 10 años.

Impacto
La estrategia motiva en al estudiante el gusto por la lectura y la creatividad.

paso a **paso**

1 ***CREAR:***

a) El niño crea un cuento con temática libre.

b) En el proceso reconoce los personajes principales y secundarios.

c) Considera que el cuento tiene un inicio, desarrollo y desenlace.

2 ***COMPARTIR:***

a) Se realiza un intercambio de trabajos entre los compañeros de clase.

b) Mediante la lectura comparte el cuento creado por su compañero.

c) El grupo evalúa utilizando la técnica del aplauso para reconocer la creatividad del cuento y la narración.

valor agregado plus

Se recomienda utilizar un fondo de música instrumental al momento en que los estudiantes se encuentran creando su cuento.

sobre los autores

Elvis Fabián Rivera Bolaños
Licenciado en Diseño Gráfico.
Docente de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa Eugenio Espejo.
Actualmente cursa la Maestría en Innovación en Educación en la PUCE-SI.

6

de la duda a la *meta*

El aprendizaje cooperativo es una estrategia metodológica muy importante en la educación que permite utilizar al máximo actividades compartidas. Según Vera (2009) la "Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, manifiesta que cuando los individuos cooperan en el medio, ocurre un conflicto socio-cognitivo que crea un desequilibrio, que a su vez estimula el desarrollo cognitivo" (p. 3), ya que esto les permite resolver problemas con el fin de cumplir un objetivo en común.

De duda a duda

Objetivo
Utilizar el aprendizaje cooperativo a través de la competencia positiva y recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje adquirido durante el proceso de enseñanza.

Área
Todas las áreas.

Momento
Postinstruccional.

Destinatario
15 – 18 años.

Impacto
Desarrollar actitudes positivas durante el aprendizaje.
Promover buenas relaciones entre los estudiantes.
Aumento de autoestima y motivación.
Desarrollo de la creatividad para resolver conflictos.
Enseña a compartir responsabilidades.
Enseña a organizarse y dividir las tareas asignadas.
Aumenta el grado de aprendizaje de los diferentes temas asignados en el trabajo.

paso a *paso*

1. Al finalizar la clase se divide al curso en grupos heterogéneos, máximo 5 estudiantes por grupo.
2. A cada grupo se le entrega dos hojas con las mismas interrogantes.
3. Se reúnen los grupos y en un tiempo prudencial leen las interrogantes que van a responder.
4. Luego de ello, los miembros del grupo nombrarán un secretario (a), mismo (a) que se ubicará en el otro extremo del patio o aula.
5. En el patio cada secretario (a) se ubicará al frente de su grupo con una hoja de interrogantes.
6. El docente nombra una de las interrogantes, y a su señal de cada grupo sale un participante dirigiéndose hacia el secretario (a) para dictarle la respuesta de alguna interrogante.
7. Luego saldrá otro participante para contestar otra interrogante.
8. Así sucesivamente hasta contestar todas las interrogantes planteadas, las mismas que no pueden ser más de diez.

plus valor agregado

Esta actividad se puede realizar en aproximadamente 10 – 15 minutos.

Esta actividad se puede realizar dentro o fuera del aula lo cual permitirá al grupo actuar en un ambiente libre de expresión donde persista la armonía de los estudiantes entre sí.

Al momento de que el estudiante da una idea personal, el docente puede retroalimentar el aprendizaje de forma oportuna.

7

desiguales pero *iguales*

Analogías
Los maestros usan analogías a lo largo de sus lecciones, especialmente cuando responden preguntas de los estudiantes. Cuando un maestro usa frases como "similarmente", "igualmente", "de la misma manera que", "en comparación con" e "igual", generalmente utilizan analogías para ayudar a los estudiantes a comprender un concepto. Sin embargo, si las analogías, no se eligen bien o no se aplican sistemáticamente, pueden ser ineficaces o causar confusión (Herr, 2007).

De docente a docente

Objetivo
Vincular una idea nueva con objetos comunes y familiares, permitiendo a los estudiantes la mejor comprensión de un tema.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
15 – 18 años.

Impacto
Comprensión de contenidos complejos y abstractos, relacionando los conceptos aprendidos con los conceptos nuevos.
Propicia el uso del sentido figurado del lenguaje.
Optimiza el empleo de los vocablos.
Aplicación permanente, para potenciar el ingenio y la creatividad.

paso a *paso*

1. Presentación del concepto a trabajar. Pueden explorarse ideas, iniciar un ciclo de aprendizaje, brindar una explicación, entre otras.

2. Recordar o revisar con los alumnos una base conceptual o situación que sirva como referencia analógica.

3. Explicar la analogía e identificar sus rasgos con una profundidad adecuada.

4. Se buscan las semejanzas entre el concepto y el análogo.

5. Observar y registrar las concepciones alternativas que los estudiantes pueden desarrollar y reconocer las áreas de no correspondencia.

6. Se elaboran las principales características del concepto. Se articulan los aspectos familiares y no familiares.

valor agregado

A continuación, les presentamos unos ejemplos de analogías para una mejor comprensión de la estrategia:

Alas son a pájaros, como piernas a humano.

Conductor es a carro como piloto es a avión.

Piloto es a avión como maquinista es a tren.

Llanto es a tristeza como carcajada es a alegría.

8

educAbingo

Reichel (como se citó en Jiménez, 2004) indica que existen tres niveles de aprendizaje: la curiosidad, el deseo de investigar y la pulsión lúdica que conlleva a la acción y que la mejor formar de enseñar estos tres niveles es a través del juego, es por ello por lo que el docente debe de buscar el espacio necesario para enseñar a través de los juegos y así fomentar la motivación, la investigación y el aprendizaje significativo.

De docente a docente

Objetivo
Utilizar el juego EducAbingo para que el estudiante refuerce los aprendizajes adquiridos.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
10 – 15 años.

Impacto
Mejorar el ambiente del aula.
Despertar el interés, el ingenio, la motivación y la reflexión.
Fomentar la cooperación.
Aprender más de una manera activa.
Cambiar el estudio tradicional por un más activo.

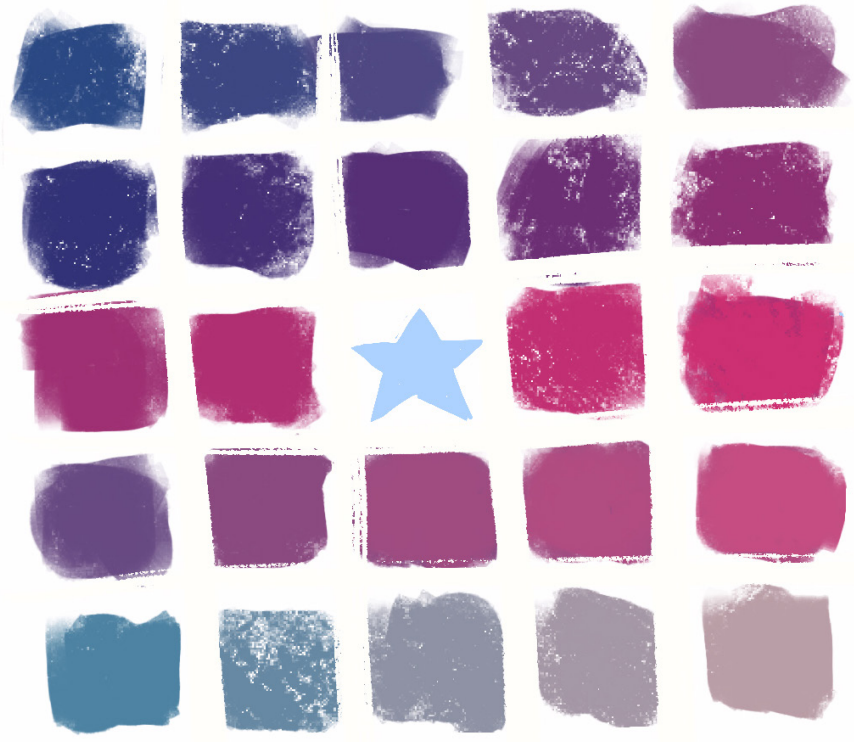
paso a *paso*

1. El docente elabora cartillas con preguntas y respuestas por separado.
2. Entrega a cada estudiante las cartillas de respuestas.
3. Las cartillas con las interrogantes deberán ser colocadas dentro de una caja o ánfora de donde se las sacará posteriormente.
4. El docente selecciona al azar una pregunta, la misma que será leída en voz alta.
5. Colocará sobre la respuesta una ficha, este proceso se realizará hasta que los estudiantes hayan completado toda la cartilla y grite la frase *"¡EducAbingo!"*.
6. Luego se verificarán las respuestas y se retroalimentará en ese mismo momento a todos los participantes.

valor agregado

Esta estrategia se puede utilizar para diferentes asignaturas, algunos ejemplos son: Matemática (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones, fracciones, figuras geométricas, ecuaciones…); Química (tabla periódica); Historia (fechas, lugares, países); Lengua y Literatura (sílabas, palabras, lectura).

Esta actividad también puede ser realizada en grupos con no más de 4 estudiantes.



sobre los autores

Óscar Arturo Merlo Ramírez
Licenciado en Administración de Empresas Turísticas
Docente de Bachillerato técnico en Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

*La **Modelación Matemática** como estrategia metodológica permite al estudiante comprender y explicar el comportamiento en determinada situación de su realidad, donde el aula sea el escenario que permita desarrollar actividades de experimentación y simulación. El proceso de modelación matemática permite el uso de diversos recursos tecnológicos que favorecen no solo la adquisición de contenidos matemáticos, sino, también el desarrollo de competencias matemáticas.*

9

exactamente 90 - 60 - 90

De docente a docente

Objetivo
Resolver situaciones reales o hipotéticas que puedan ser modeladas matemáticamente, identificando variables significativas y las relaciones entre ellas, donde los docentes juzguen con responsabilidad la validez de procedimientos y los resultados en un contexto.

Área
Matemática.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
6 años.

Impacto
Incrementar el interés por las matemáticas y su aproximación con otras áreas del conocimiento.
Lograr que el estudiante construya su propio conocimiento desarrollando el sentido crítico en la formulación y validación de modelos matemáticos.
Utilizar las Tics como herramienta para modelar situaciones reales de ecuaciones exponenciales.

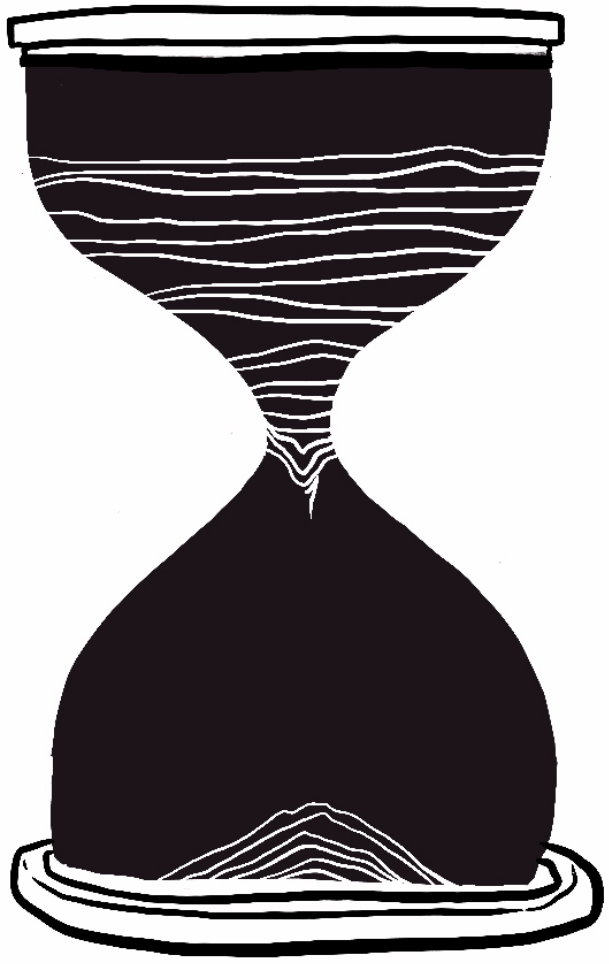
paso a *paso*

1 Identificar la ***situación real o hipotética*** que se pretende estudiar, para ello el docente previamente selecciona una problemática del entorno y se formulan interrogantes que aporten datos para el estudio.
Ejemplo *LA REPRODUCCIÓN DE LAS PLANTAS DE FRÉJOL.*

Maita acaba de recibir una planta de fréjol indicándole que si hace reproducir la planta hasta la quinta generación puede empezar un negocio de venta de semillas.

¿ Cuántas semillas puedo tener?

¿Cómo crecen las plantas de fréjol?
¿Cuántas vainas salen de cada planta?
¿Cuántos granos salen de cada vaina?



2 ***Recopilar información*** que sirva para formular el problema mediante una investigación bibliográfica se puede utilizar el trabajo cooperativo o colaborativo para responder las interrogantes planteadas.

RESPONDIENDO INTERROGANTES
Nos dan una semilla de la que saldrá una nueva planta.
De cada planta saldrán de 9 a 18 vainas.
De cada vaina saldrán de 4 a 6 granos (semillas).

3 Identificar la ***hipótesis y variables*** relevantes

INCÓGNITA: *Número de semillas a la quinta generación.*
VARIABLE: *Generación de plantas.*

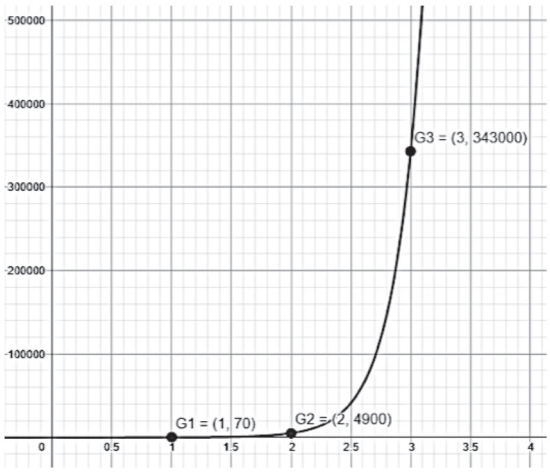
4 Traducir el problema al ***lenguaje matemático*** estableciendo las expresiones algebraicas o algoritmos que los lleven a la deducción de una solución.

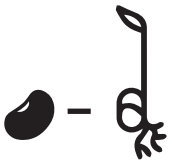
5 *Proponer el **modelo matemático**; en este punto se llegan a establecer fórmulas o ecuaciones que permitan dar respuesta al problema.*

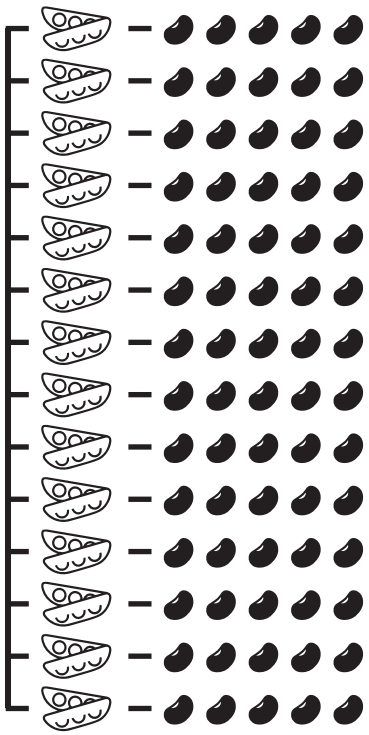
6 ***Evaluar y validar** el modelo.*
Con los datos obtenidos se realizan pruebas para validar el modelo.

x	***f (x)***
1	*70*
2	*4900*
3	*343000*
4	*24010000*
5	*1680700000*

7 | ***Representar gráficamente*** *el modelo con la ayuda de las TIC. Para ello, se pueden usar diferentes softwares como GeoGebra, Photomath, entre otros.*







valor agregado plus

Para evaluar el modelo matemático se puede utilizar una rúbrica que permita describir el grado del desempeño que muestra una persona en el desarrollo de una actividad o problema.

Consta de cinco criterios de evaluación los mismos que se pueden medir en una escala de 2 a 0 puntos.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	***2 PUNTOS***	***1 PUNTO***	***0 PUNTOS***
Análisis del objeto de investigación	*Plantea un problema de estudio expresado con claridad el contexto en que se encuentra.*	*Plantea en problema de estudio expresado con poca profundidad el contexto en que se encuentra.*	*No plantea claramente el problema de estudio el contexto en que se encuentra.*
Obtención de datos	*Explica con detalle y precisión el proceso seguido en la obtención de los datos*	*Describe sin detalle el proceso seguido en la obtención de los datos*	*Describe vagamente o no completa el proceso en la obtención de los datos*
Modelación del problema	*El planteamiento del problema es correcto, se desarrolla con claridad y precisión. Usa el lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos adecuados.*	*El planteamiento del problema es correcto. Comete errores en el uso del lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos..*	*El proceso carece de precisión y no se justifican los datos que se utilizan.*
Modelo matemático	*El modelo interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.*	*El modelo interpreta medianamente la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.*	*El modelo no interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.*
Representación gráfica y validación	*Emplea la herramienta GeoGebra de forma adecuada obteniendo la gráfica correctamente*	*Emplea la herramienta GeoGebra de forma adecuada aunque la gráfica no se representa correctamente*	*No presenta representación gráfica.*

10

foto figura

El pensamiento visual constituye una parte básica de nuestra forma de pensar y de actuar. Es más, gran parte de la información que procesamos la comprendemos, manipulamos y retenemos en imágenes mentales. Estos soportes visuales los podemos hallar en fotografías, pósters, dibujos, diapositivas, gráficos, esquemas, sociodramas de palabras o imágenes.

De dentro a dentro

Objetivo
Despertar la creatividad y sensibilidad con el uso de imágenes y figuras que reflejen las emociones de sus autores.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional y postinstruccional.

Destinatario
15 – 18 años.

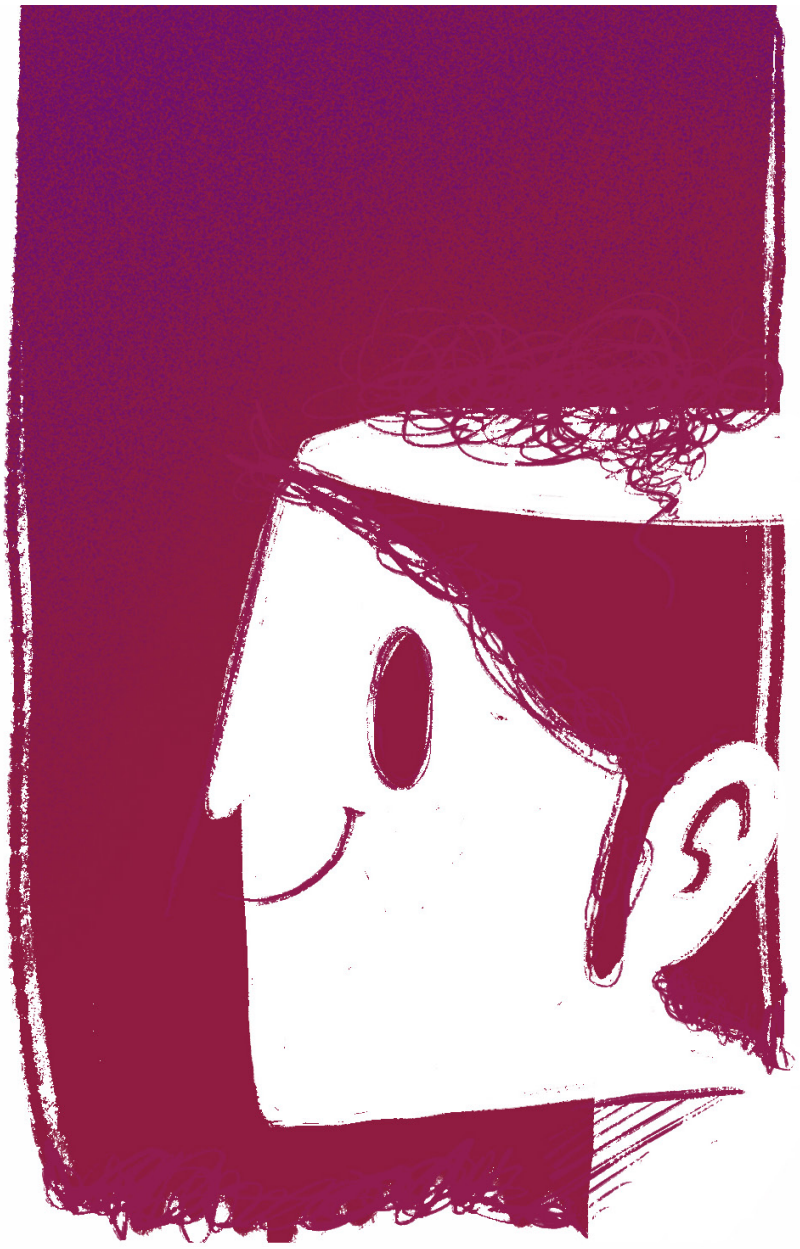
Impacto
Manejo de la Imaginación
Pensamiento crítico
Gestión de emociones

paso a *paso*

1 ***Presentación del tema***
El docente determina los temas con los cuales los estudiantes construirán su presentación artística.

2 ***Explicación***
Recoger los elementos que se necesita para hacer la representación visual con el uso de materiales como: fotografías, pósters, dibujos, gráficos, entre otros; dependiendo de lo que se quiera plasmar en los trabajos.

3 ***Desarrollo***
Los estudiantes podrán trabajar utilizando imágenes que quieran representar, como la elaboración de un collage. Permitir que los estudiantes plasmen sus ideas. Los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma o grupal en la elaboración de su representación artística.



valor agregado

Los docentes a cargo de esta actividad podrán formar una casa abierta, donde sus representaciones se puedan mostrar a toda la comunidad.

sobre los autores

Catucuamba Ávila Ruby Alexandra
Ingeniera en Administración de Recursos Naturales
Docente en el subnivel de básica superior y bachillerato en la Unidad Educativa Alfredo Pérez Guerrero de San Pablo del Lago
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

11

Lol (lo que sé, obtengo aprendizaje, lo que puedo hacer)

La estrategia está basada en el constructivismo de Jean Piaget, para potenciar el aprendizaje activo del estudiante, a través de la utilización de técnicas que promueven la activación de conocimientos previos y la construcción de este en un entorno social.

De docente a docente

Objetivo
Propender a la construcción del nuevo aprendizaje, activando el conocimiento previo del discente, mediante la utilización de técnicas que conlleven a la significancia del contenido teórico.

Área
Diseñada para todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Esta estrategia se dirigirá preferentemente a alumnos de básica superior y bachillerato.

Impacto
Mantener el interés del estudiante durante el proceso coinstruccional de la clase, haciendo partícipes y actores de su propio conocimiento.

paso a paso

	Lo que sé
1	Se propone una discusión basada en el tema de clase, se puede plantear un problema cotidiano.
2	Se hace preguntas abiertas al grupo, permitiendo que surjan dudas y experiencias de los mismos alumnos.
3	Se brinda respuestas subjetivas al grupo, tratando de activar su curiosidad, pueden ser: ¿Qué tal sí? ¿y si no fuera de esa manera? ¿Si ustedes estarían en aquella situación?, entre otras.

	Obtengo aprendizaje
1	Exposición magistral del docente con técnicas auxiliares: mentefactos, mapas conceptuales y metáforas.
2	Discusión entre pares de estudiantes (análisis crítico, un párrafo).

	Lo que puedo hacer
1	Realizar células de estudiantes de entre cuatro y seis integrantes.
2	Plantear la realización de una exposición corta del tema.
3	Cada grupo debe tener la rúbrica escrita y entregar al docente al momento de la exposición, esto hace que el estudiante sepa cómo va a ser evaluado.
	Retroalimentar al grupo de estudiantes en todo el transcurso de las exposiciones, siempre teniendo en cuenta el tiempo.

valor agregado

La estrategia está basada en la alegría, por lo tanto, el docente debe sonreír siempre y contagiar felicidad a sus estudiantes.
Propender a que los grupos tenga nombres graciosos.

sobre los autores

Diego Ricardo Nicolalde Noboa
Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Ciencias Naturales
Tecnólogo Ayudante Judicial
Técnico Ejecutivo Asistente Jurídico
Profesor de Educación Primaria Nivel Tecnológico,
Rector de Unidad Educativa "Escuela del Futuro",
Docente de historia, filosofía, Emprendimiento. ciudadanía en Unidad Educativa Escuela del Futuro
Miembro del equipo de liderazgo del Ministerio de Samaritan´s Purse de la provincia,
Promotor Educativo de Institución privada.
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

12

mi memoria en la *mochila*

*La **MEMORIA** es la capacidad para retener y reconocer experiencias pasadas, para Lavilla (2011) sin memorización no existe aprendizaje, ni cabe utilizar posteriormente conocimientos, información o experiencias anteriores. Vivir es recordar y se vive y se sabe cuánto se recuerda; por tanto, la memoria es de gran importancia no solo en el ámbito educativo, sino, también en el diario vivir.*

*La **CONCENTRACIÓN** se define como la atención y enfoque sobre un estímulo, el cual es de un gran interés para la persona que se concentra, haciendo a un lado los que nos son percibidos por los sentidos, "no solamente se debe poner atención a los elementos del entorno, además, ahora se debe dar especial énfasis a todos aquellos elementos que rodean el proceso de aprendizaje" (Caamaño, 2018).*

De dentro a dentro

Objetivo
Promover la atención, concentración, ayuda a estimular la memoria y audición, así también afianza palabras claves las mismas que provocan el aprendizaje.

Área
Todas las áreas.

Momento
Posinstruccional.

Destinatario
5 – 18 años.

Impacto
Favorece la concentración y la memoria.

paso a *paso*

1. El docente ubica a los estudiantes en forma de U, y explica las condiciones del juego.

2. El estudiante inicia el juego hablando sobre lo que recuerda de la clase, utilizando siempre cualquiera de las siguientes frases:

   Me fui de vacaciones y en mi mochila llevé... (esta frase se usará cuando el tema haya tenido que ver con cosas, conceptos, frutas, entre otros).

   Me fui de vacaciones y llevé mi mochila y conocí... (para mencionar lugares importantes, ciudades, capitales, personajes importantes, expresidentes, etc.).

   Me fui de vacaciones y con mi mochila aprendí que... (para asignaturas como Ciencias Naturales, por ejemplo: El león es un animal salvaje..., la fotosíntesis es... etc.).

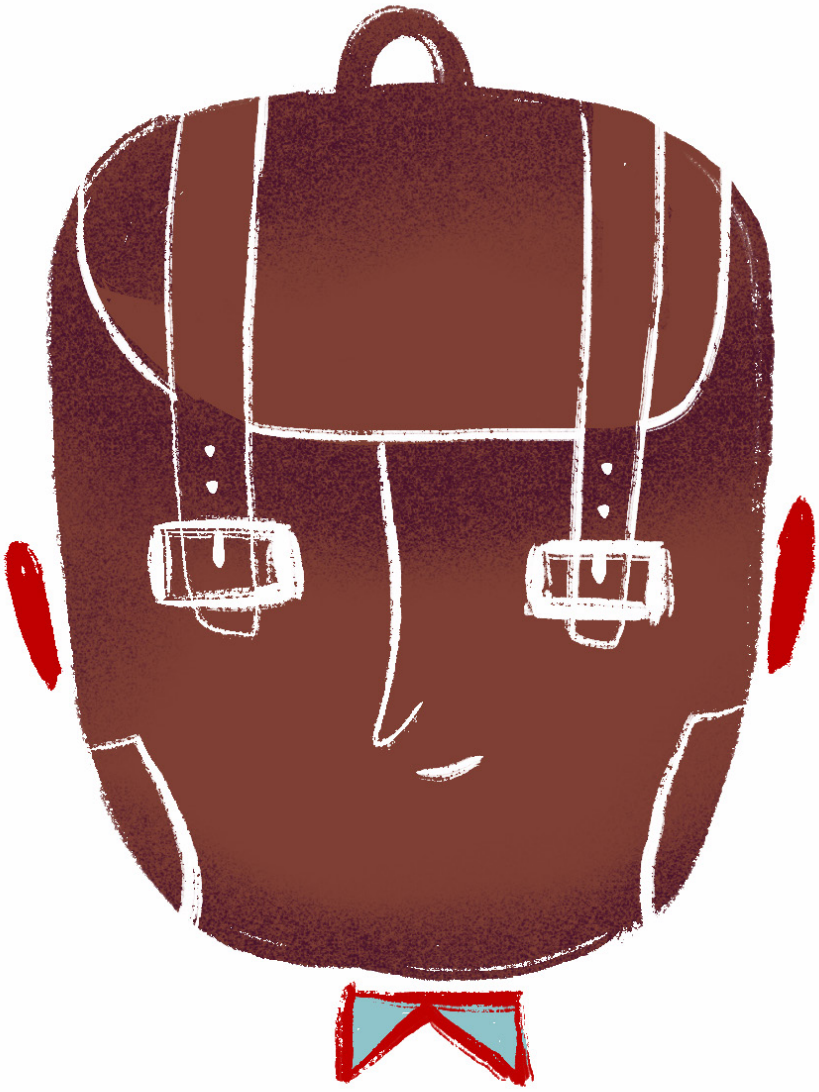
   Me fui de vacaciones en mi mochila llevé ... y...

   Cuando se pasa el turno a su compañero le entregará una mochila, pelota, o a su vez utilizará un gesto que indique el cambio de turno.

3. Mientras el estudiante está hablando los demás escuchan — atentamente — con el propósito de receptar la información, para luego repetir la información, sin usar ningún medio para registrar lo escuchado, únicamente sus oídos y memoria.

4. El segundo estudiante tiene que repetir lo que dijo su compañero y agregar algo nuevo.

5. Al llegar al último estudiante, este tendrá que repetir todo lo señalado por sus compañeros.



valor agregado

En áreas de lenguaje con niños pequeños, se tendrá que formar oraciones usando el nombre con las palabras dichas.

Al final del proceso si se dispone de tiempo los estudiantes tendrán que recordar y registrar en una hoja el/los nombre/s de los participantes, juntamente con lo que hayan mencionado.

En caso de que un estudiante no pueda repetir lo escuchado el docente o sus compañeros brindarán ayuda usando gestos.

Se recomienda enviar como tarea, que los estudiantes completen un cuadro de doble entrada donde conste el nombre de sus compañeros y lo mencionado por ellos.

Nombre	***Frase, palabra, concepto aprendido***
Juan	
Diego	
Sergio	
Viviana	
?	
?	

13

mutando la *clase*

*La **COMUNICACIÓN** es fundamental dentro del proceso de enseñanza, así como en el de aprendizaje, constituyéndose en una de las principales habilidades, a desarrollar, en todos los actores de la comunidad educativa, principalmente entre docentes y estudiantes, por ejemplo: un docente al ingresar a un salón de clases desde que se presenta hasta que sale del mismo, se comunica con sus estudiantes a través de gestos, el tono de voz, forma de actuar, etc. Sin duda, la característica más importante de un buen profesor es su capacidad comunicativa, es preciso que su comunicación con los alumnos sea eficaz. (José A, Castro Ana, Ibáñez A & Borragán A. 2009. p.389*

De docente a docente

Objetivo
Fomentar el trabajo en equipo, favoreciendo el aprendizaje significativo, mediante una comunicación eficaz.

Área
Todas las áreas.

Momento
Preinstruccional y Coinstruccional.

Destinatario
9 – 14 años.

Impacto
Rescata la importancia de la comunicación.

paso a **paso**

1. El docente ingresa al aula en completo silencio, deja sus pertenencias sobre el escritorio y camina por el aula sin decir una sola palabra, únicamente realizará gestos con su rostro para saludar a los estudiantes. A un estudiante le sonríe, al siguiente le alza las cejas, a otro frunce el ceño, a otro le mira serio, a otro le vuelve a sonreír, etc.

2. Una vez que saluda de esta manera a todos los estudiantes, escribe en la pizarra con letras grandes BUENOS DÍAS y espera la respuesta de los estudiantes.

3. Escribe en la pizarra que saquen el texto de trabajo e indica la página.

4. Una vez que todos los estudiantes tienen sus materiales sobre el escritorio, el docente entrega a cada uno, un documento con las instrucciones a seguir.

instrucciones a **seguir**

1. Formar grupos de trabajo por afinidad de máximo 5 estudiantes.

2. Lea el contenido de la página (…) lo más rápido posible.

3. Identifique palabras e ideas principales.

4. Complete la sopa de letras. (previamente diseñada y entregada a cada estudiante).

5. Con la sopa de letras concluida cada estudiante del grupo se acercará al docente, el mismo que le entregará un reto a cumplir.

6. Ejecute el reto con su respectivo grupo. El grupo lo formarán por afinidad.

Reto
(máximo 15 minutos)

Dependiendo del contexto del tema tratado el docente debe prever diferentes retos, los mismos que deben involucrar lectura, formar grupos de trabajo, visitar otro espacio dentro de la institución, elaborar mapas mentales, crear teatro, escribir poemas, canciones, entre otros.

Algunos ejemplos:

1. *Comparar con su grupo de trabajo palabras e ideas principales.*
2. *Visitar un aula de básica superior y compartir en 1 minuto el tema que están estudiando. Esta presentación será grabada por un miembro del grupo con ayuda de su celular.*
3. *Al finalizar el grupo se tomará una selfie como verificador, la misma que será presentada al docente en su respectiva aula de clase.*
4. *El grupo regresa a su salón de clase.*

Una vez cumplido el reto por todos los grupos, el docente romperá el silencio y podrá hacer uso de la palabra para emitir las conclusiones finales del tema clase.

El docente —en el caso del reto "visita a otra aula"— debe prever el tiempo de visita a las otras aulas, y solicitar la colaboración de sus colegas docentes.

valor agregado

El grupo de estudiantes que termine la tarea más rápido, y que se desenvuelva de mejor manera, al cumplir el reto tendrá un punto por valor agregado a la calificación que se le asigne.

---

sobre los autores

Ana Lucía Gálvez Cadena
Ingeniera en Informática
Docente de Matemática e Informática del Subnivel de Educación General Básica Superior y Bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio "Alfonso Herrera".
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

14

rainbow puppets

Las estrategias metodológicas lúdicas son aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. De allí que, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos acompañadas de gestos y pantomima; que ayudan al niño a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de estrategias de enseñanza. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas "motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación" (p. 20).

De dentro a dentro

Objetivo
Identificar —ciertamente— los diferentes colores primarios y secundarios a través de un cuento con el uso de títeres.

Área
Inglés / Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
3 a 5 años.

Impacto
El niño empieza a desarrollar sus competencias lingüísticas.
Expresa sus propias emociones gracias al uso de títeres.

paso a paso

1. ***Construir una historia.*** El docente creará una historia inédita referente a los colores.

"Acuarella"

Once upon a time, in Acuarella city, the colors start to fight because each of them pretended to be the best and the most important. The Green says: I´m the essential because I´m the life and hope... (Continue with the other colors)

2. ***Confeccionar la casa de los títeres y los títeres:*** Se elabo- rarán títeres en calcetines de diferentes colores amarillo, azul, rojo, verde, violeta y naranja, los cuales al escanear el código QR podrás observar un video de cómo elaborarlos. La Casa de los títeres se llamará "ACUARELA" y esta quedará a la creatividad del docente para elaborarla.

3. ***Tiempo de actuar:*** Este cuento contemplará dos tiempos: el primero los colores primarios cuentan un poco de ellos mismos. Aquí entran los títeres de los colores primarios y cada títere contará su historia.
De esta forma, cada color les enseña a los pequeños su nombre y su historia. En el segundo momento de la historia, el docente cuenta a los niños algunas anécdotas sobre cómo fueron apareciendo los nuevos colores.

4. ***Fortalecer y Retroalimentar:*** El docente puede realizar preguntas con base a lo observado y escuchado. Por ejemplo: ¿Qué pasó con el color amarillo? ¿En dónde podemos encontrar el color verde? Por otro lado, el docente puede afianzar el conocimiento de los colores a través de la repetición de palabras y el uso de juguetes de diferentes colores permitiendo que el estudiante cree una historia con los mismos.

valor agregado

Crear una historia relacionada a las emociones con el uso de los colores la cual permita al estudiante identificar sus sentimientos mediante títeres llamados "Mis amigos los sentimientos".

15

S o S

Está dirigida a un grupo de difícil manejo, con quienes no se logra con facilidad la empatía; y se muestran desinteresados por el nuevo aprendizaje, apáticos a la presencia del docente reflejando conductas despectivas y generando un clima pesado. De acuerdo con Brophy (1998, p.3) tomado de (Díaz & Barriga, 2004, p. 67): "El término motivación es un constructo teórico que se emplea hoy en día para explicar la iniciación, dirección, intensidad y persistencia del comportamiento, especialmente aquel orientado hacia metas específicas". Por otra parte, una base sobre la cual se afirma SOS tiene que ver con la producción de endorfinas. "En este aspecto crean una sensación de bienestar y calma tanto a nivel físico como mental, que induce a la sensación de felicidad. De hecho, esto hace que su segregación sea percibida por el organismo como una especie de recompensa, lo cual nos lleva a repetir la conducta que provoca ese mecanismo de liberación hormonal" (Regader, García, & Triglia, 2014).

De docente a docente

Objetivo
Lograr la empatía entre el docente y estudiantes mediante una estrategia innovadora de enseñanza para la superación de la desestabilidad que genera la desmotivación de los estudiantes al momento de iniciar la clase.

Área
Todas las áreas.

Momento
Preinstruccional .

Destinatario
Grupos de difícil manejo ubicados entre los 14 y 17 años.

Impacto
Despertar la motivación.
Cambiar la actitud negativa del grupo hacia el docente.
Conseguir buena predisposición en el grupo.
Mejorar la relación docente - estudiantes.

paso a *paso*

1. Mediante el diálogo asertivo el docente prepara a los estudiantes sobre la motivación, él debe resaltar todas las características positivas que tenga el grupo para predisponer el clima de aula.

2. Entrega un chocolate o confite con buena actitud, positivo, empático y asertivo para que mediante este compartir se logre superar la desestabilidad que genera la mala predisposición de los estudiantes al momento de iniciar la clase.

3. Una vez activadas y estimuladas las endorfinas debido al proceso mismo que ejecuta el chocolate podemos presentar el objetivo de la clase.

4. Realizar un breve conversatorio moderado por el docente sobre la actividad realizada, procurando la participación de los estudiantes líderes que generan el rechazo.

5. El docente en este momento establece junto con los estudiantes acuerdos y compromisos, dejando en claro que, dentro del proceso de esta clase, no se volverá a repetir la entrega del confite.

valor agregado plus

Sugerimos que esta estrategia sea incentivada con la entrega de un chocolate.

Teatro Pedagógico

El teatro es una estrategia de aprendizaje para el estudiante y una herramienta precisa para el docente, puesto que permite una interrelación basada en el compromiso mutuo, disciplina consensuada, trabajo cooperativo, buenas relaciones interpersonales, dotes de liderazgo y compañerismo, confianza en sí mismo y en el grupo de compañeros. Todos estos atributos permiten que el teatro constituya una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Peace (2008) afirma: El teatro es un medio al servicio del alumnado y no un fin en sí mismo. No se trata de formar actores o actrices, sino de utilizar las formas y estrategias dramáticas para educar personas, por lo tanto, ha de ser una actividad o una materia articulada para todos y no solo para los más dotados (p.36).

16

sin vergüenza

De dentro a dentro

Objetivo

Enseñar competencias comunicativas a los estudiantes, por medio de la puesta en escena de diferentes textos y situaciones que le permitan al docente el desarrollo de una enseñanza motivante e innovadora.

Área

Todas las áreas.

Momento

Durante el proceso de enseñanza.

Destinatario

Todos los niveles de educación.

Impacto

Motivación del profesor hacia el aprendizaje significativo

Afianzamiento de la comunicación entre docente y estudiante

Mejora sostenible de valores y actitudes

Desarrollo de la imaginación y creatividad del profesor

paso a paso

1 ***Lectura Crítica:***
Leer, críticamente, el texto completo, motivo de la dramatización.
Talleres de seguimiento de lectura.

2 ***Organización de grupos pequeños de trabajo:***
Con todos los estudiantes del curso, se conforman grupos pequeños para la realización de un casting.
Cada grupo debe estar conformado, al menos, por un director, un productor, un guionista y los actores indispensables.
Entrega de rúbrica para la evaluación de la puesta en escena.

3 ***Casting:***
Cada grupo realiza la dramatización del texto.
Se publicita el evento dentro de cada escuela.
La puesta en escena debe contar con un escenario básico.
Se puede contar con un jurado calificador externo.

4 ***Asignación de roles definitivos:***
La profesora asigna los roles finales, con base al casting: director, productor, guionista, actores, publicidad y diseño, vestuario, maquillaje, tramoyistas.
Todos los estudiantes deben tener asignado un rol.
Se construye la planificación de la puesta en escena.

5 ***Ensayos:***
Se marca un calendario de repasos, dentro del horario de clases y fuera del horario de clases. Pues, el horario académico asignado para la asignatura resulta insuficiente.
La profesora realiza puntos de control para evaluar los avances de: dramatización, elaboración de escenarios, vestuario, diseño y publicidad...

6 ***La puesta en escena:***
Se establece una fecha para la puesta en escena de la obra.
Se realizan las invitaciones a las autoridades de la PUCE-SI y de las escuelas respectivas, a familiares de los estudiantes, al público en general.
Se evalúa la actividad, que en forma general acreditará el examen final de las asignaturas mencionadas.

valor agregado

Los textos pueden ser de cualquier extensión, sería formidable si los crean en el aula de clases.
La metodología tiene como objetivo incorporar a todos los alumnos de la clase

17

sumar pescando

Betancourt (2004) señala que "la actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño" (p. 25). A través del juego lúdico se desarrolla la personalidad, la formación en valores, se adquieren saberes y permite al estudiante que interactúe y cree el conocimiento.

De dorante a dorante

Objetivo
Reconocer los números naturales para resolver problemas de la vida cotidiana.

Área
Matemática.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
9 – 11 años.

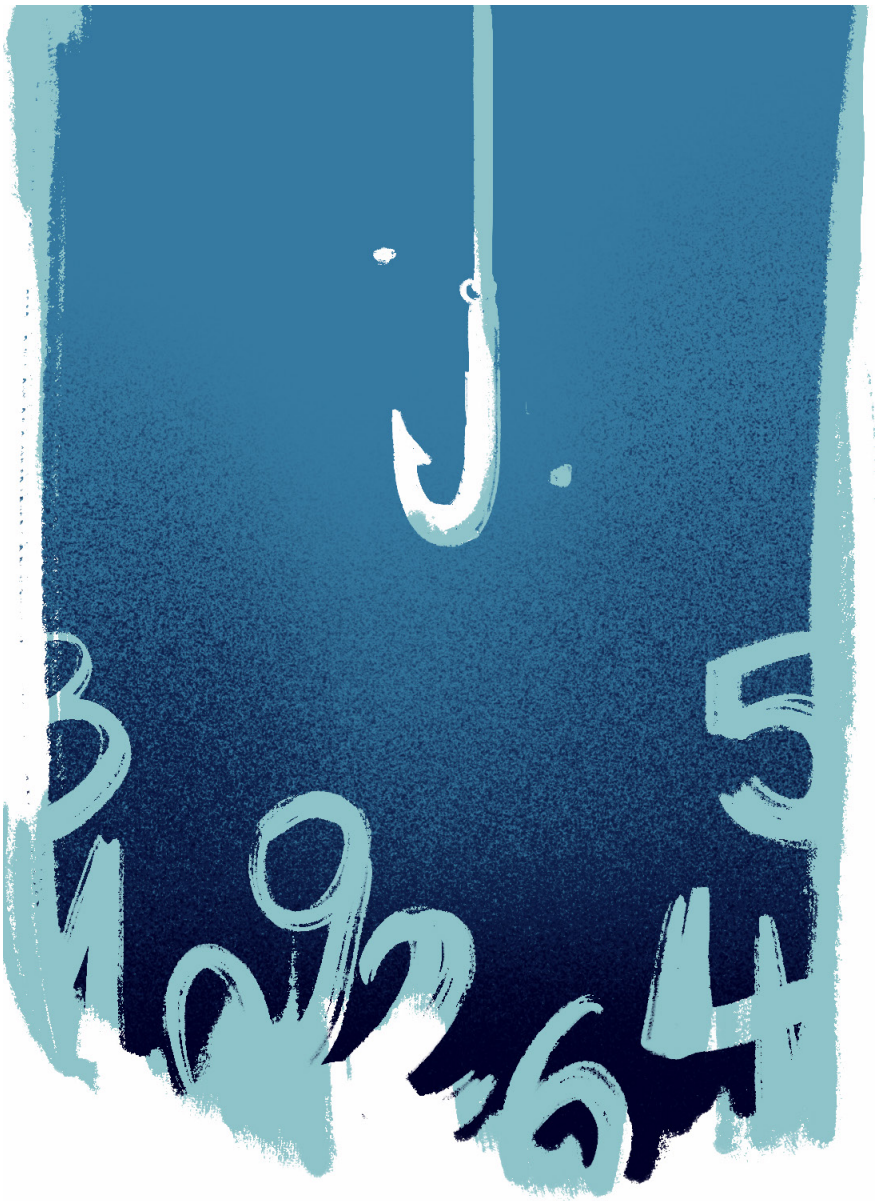
El estudiante puede descubrir e inventar relaciones entre números naturales.
El estudiante puede reconocer las operaciones básicas.
Desarrolla la agilidad mental al aplicar operaciones matemáticas.

paso a *paso*

1. ***Construir una caña de pescar:*** Atando un imán a un extremo de un trozo de cuerda, y luego sujeta el otro extremo de la cuerda a un palo de madera. Recortar algunos peces de papel de colores brillantes y pega un clip de metal en un lado de cada pez y escribir los números 0 a 9 en el otro lado de los peces.

2. ***Tiempo de actuar:*** Hacer que el niño eche la caña de pescar y recoja dos peces, utilizando el imán.

3. ***Fortalecer y retroalimentar:*** Realizar las sumas con los números y observar quién puede tener la mayoría de las respuestas correctas.



valor agregado

Elaborar diferentes tipos de animales acuáticos utilizando diferentes materiales como foami, tela, cartulina, palos de helado entre otros, propiciando que el estudiante se encuentre cómodo y realice la tarea correspondiente. Asimismo, la estrategia puede ser utilizada en las cuatro operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.

sobre los autores

Liliam Karina Bombón Morejón
Licenciada en Psicología
Docente de educación básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa "Santa Juana de Chantal".
Coordinadora de Área de Ciencias Sociales.
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

18

¡nos vamos de *shopping!*

El trabajo por rincones promueve la participación activa de los niños en la construcción de sus conocimientos que engloba varios aspectos; juego, trabajos manipulativos, desarrollo social, desarrollo afectivo y aprendizaje.

De docente a docente

Objetivo
Desarrollar el pensamiento numérico y lógico en los estudiantes mediante la experimentación y el trabajo por rincones fortaleciendo sus habilidades intelectuales, afectivas y sociales.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Estudiantes de 5 años.

Impacto
Fomenta la autonomía e identidad personal.
Desarrolla la creatividad.
Mejora la interrelación y el trabajo en equipo.

paso a paso

1. El docente organiza el ambiente de aprendizaje adecuando el espacio físico de acuerdo con su necesidad (supermercado, bazar, tienda, etc.).

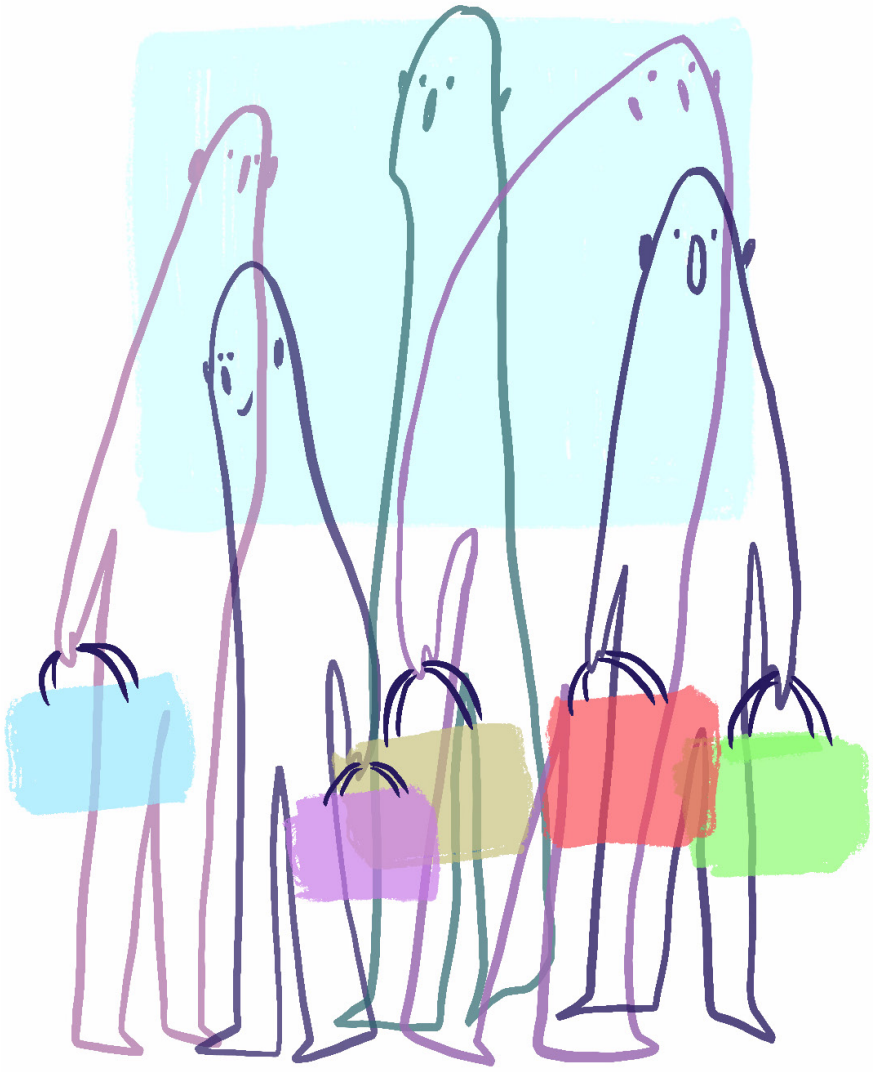
2. Preparar los materiales, mismos que deberán estar organizados según el nivel de dificultad para atender a los distintos grupos, también es importante no tener demasiados materiales recuerde que es preferible tener calidad que cantidad.
   Dentro de los materiales a utilizar se puede considerar:
   Para el ambiente de aprendizaje:
   productos, caja registradora, dinero didáctico, balanza, canastas.
   Para las actividades:
   listas de compras con pictogramas (diferentes para cada estudiante) y lista de cotejo.

3. Se trabajará en parejas, un estudiante hará el papel de vendedor y otro el papel de comprador (juego de roles).

4. Se entregará la lista de compras a los estudiantes que hacen el rol de comprador para que totalicen la cantidad de cada artículo que deben comprar.

5. Los estudiantes tendrán un determinado tiempo en el ambiente de aprendizaje para que realicen sus compras, mismas que deberán poner en una canasta y entregar al docente. Cabe mencionar que los roles deben ser invertidos para que interactúen en los dos papeles.

6. Evaluar utilizando como instrumento la lista de cotejo.



valor agregado plus

Lista de compras

Lista de cotejo

Nombre de la estudiante:		
¿Compra la cantidad de artículos indicada?	*Sí*	*No*
Artículo 1		
Artículo 2		
Artículo 3		
Artículo 4		
Artículo 5		

19

vo vo ordeno *y leo*

Esta estrategia permite al docente captar la atención y desarrollar la imaginación del estudiante, presentándoles una serie de fichas con imágenes y textos cortos relacionadas a un tema o historia. En equipos deben armar una secuencia lógica que dé sentido al contenido. En ocasiones, las figuras, al no contar con el acompañamiento del texto provocará que el estudiante idealice la sucesión del aprendizaje.

***Mirando y mirando la idea va llegando**, se fundamenta en la ilustración considerada una estrategia de enseñanza, diseñada para que el docente empleando fotografías, dibujos, pinturas despierte la curiosidad y la emoción de aprender en el estudiante. Según (Postigo y Pozo, 1999) "son recursos utilizados para expresar una relación espacial esencialmente de tipo reproductivo". La ilustración desarrollada en el ámbito educativo presenta grandes utilidades, su énfasis radica en la representación de objetos, procedimientos o procesos con los que el docente no cuenta en forma real (Barriga, 2004).*

De donde a donde

Objetivo
Captar la atención permanente de los estudiantes, con la guía de ilustraciones y un acompañamiento permanente del docente, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
10 a 15 años.

Impacto
Construir un aprendizaje a través de las ilustraciones.
Promover la creatividad y la imaginación.
Estimular la comprensión lectora por medio de ilustraciones.

paso a *paso*

1. El docente previamente debe haber elaborado las cartillas con ilustraciones y texto de acuerdo con el tema a tratarse.
2. Una vez en el aula enunciar el tema y los objetivos.
3. Organizar al grupo de estudiantes en equipos.
4. El docente entrega a cada grupo una serie de fichas con imágenes y textos cortos de acuerdo con el tema enunciado. (ciertas cartillas ilustradas no presentarán texto)
5. Se asigna un tiempo límite para la actividad.
6. En cada equipo deben intercambiarse las fichas y analizar la probable secuencia lógica.
7. Dentro del grupo cada integrante mostrará la ficha con la imagen y dará una lectura del texto en voz baja, de modo que no se interrumpa a los grupos.
8. En consenso el grupo decidirá el lugar correspondiente de cada ficha.
9. Al completar la posible secuencia cada equipo presentará ante los demás la información ilustrada y emitirán su experiencia adquirida.
10. El Equipo que logre armar la secuencia ilustrativa en menor tiempo se hará acreedor a un reconocimiento simbólico por parte del docente.
11. Para finalizar, el docente deberá consensuar y fundamentar los criterios grupales, recuerde que ciertas fichas ilustradas no tienen texto y eso puede incidir en el resultado de la actividad grupal.

plus valor agregado

La estrategia beneficia en mayor grado a los docentes que no cuentan con equipos informáticos (proyectores o computadores) en sus aulas.

Como docente debemos saber:
a) Qué imágenes deseamos presentar (calidad, cantidad, utilidad).
b) Intenciones de las imágenes (describir, explicar, complementos, refuerzo).
c) A quién van dirigidas las ilustraciones (características de los estudiantes, conocimientos previos, nivel cognitivo).

sobre los autores

María Marcela Morillo Cuacés
Licenciada en Ciencias de la Educación
Docente de Bachillerato en la Unidad Educativa "Santa Juana de Chantal"
Vicerrectora de la Unidad Educativa "Santa Juana de Chantal"
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

20

memorias fotográficas

Uno de los aprendizajes más significativos que puede generarse dentro del ambiente educativo, es cuando el estudiante aprende haciendo, tal como señala la corriente pedagógica del constructivismo, en donde el aprendiz aprende haciendo, con la guía del docente.

Jean Piaget fue uno de los principales propulsores del constructivismo. Piaget era un epistemólogo genético interesado principalmente en el desarrollo cognitivo y en la formación del conocimiento. Piaget vio el constructivismo como la forma de explicar cómo se adquiere el aprendizaje.

De esta manera la presente estrategia de enseñanza, el docente viene a tomar protagonismo al guiar y dirigir la construcción de un portafolio, el mismo que motivará la construcción del aprendizaje en el estudiante, así como la autoevaluación.

De dentro a dentro

Objetivo
Guiar al estudiante en la organización de sus tareas escolares diarias realizadas en la escuela y en casa, a través de la construcción de un portafolio estudiantil, para que se refleje el progreso académico alcanzado.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional y posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes de 6 años en adelante.

Impacto
Fomenta la autonomía e identidad personal.
Estimula la imaginación y la creatividad.
Organiza experiencias de aprendizaje.
Promueve la evaluación de fortalezas y debilidades.
Desarrolla la capacidad para localizar información, para formular, analizar y resolver problemas. Aprende a seguir instrucciones lógicas.

paso a paso

1 Facilitar la estructura básica del portafolio a construir.

1. Carátula - Datos informativos	*Carátula a su gusto, nombres y apellidos, curso, asignatura, nombre, apellido docente, frase motivadora.*
2. Temas generales - TEMA 1 - Notas en clase. - Tareas en casa. - Mapa mental. - TEMA 2 - Notas en clase. - Tareas en casa. - Mapa mental.	*Dentro de la parcial, se vieron 6 temas, cada uno de ellos debe tener respaldo de las notas tomadas en clase y la tarea enviada por su docente.* *Además se recomienda que el tema sea explicado al final con un mapa mental que contenga ideas principales.*
3. Verificadores	*Adjuntar una fotografía de cada clase, es decir, al ser 6 temas, deben existir 6 fotografías.*
4. Ficha de autoevaluación	*Por favor registrar su autoevaluación por 3 puntos.*

	Siempre	A veces	Nunca
Tomas notas en clase			
Cumples con tus tareas			
Registras la actividad con una fotografía			

2 Definir fechas de entrega y plazos.

3 Informar que la presentación final del portafolio es sobre 7 puntos.

4 Rúbrica para evaluar portafolio.

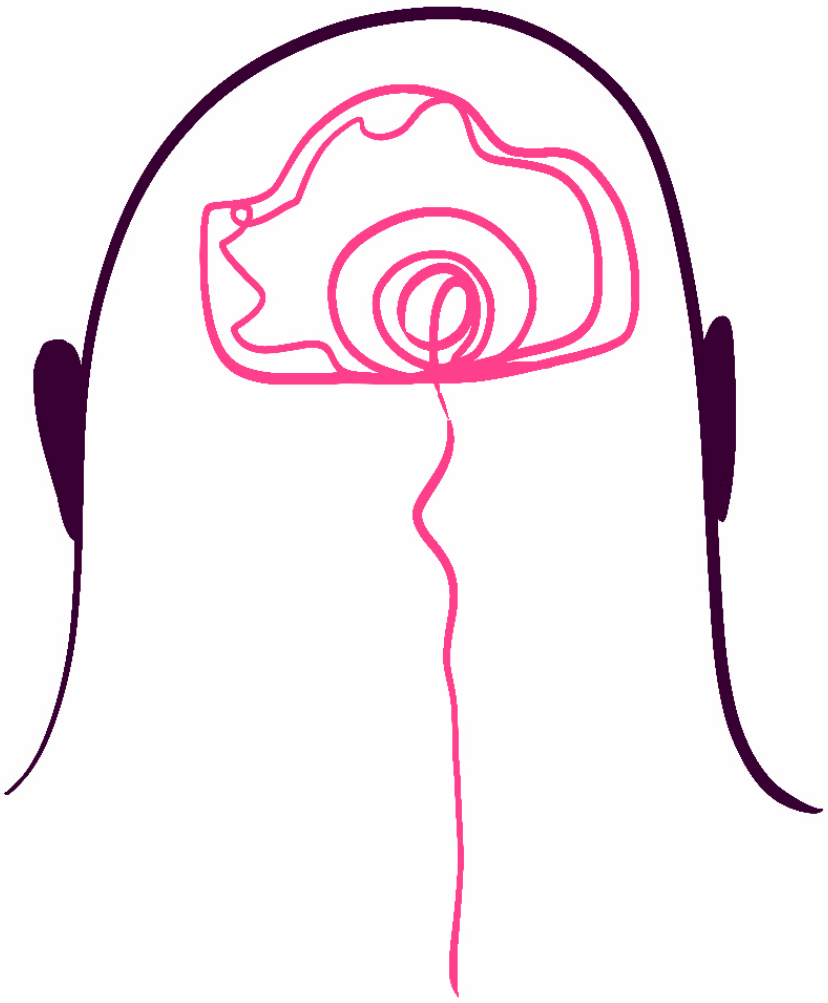
Presentación y aseo	*2*
Cumple con la estructura planteada	*2*
Buena información	*2*
Valor agregado (imaginación, innovación)	*1*

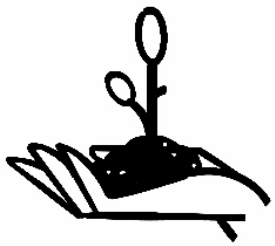
valor agregado

En cada clase el docente debe incentivar al estudiante a que tome nota, puede hacerlo revisando y dándole valor a los apuntes del estudiante en clase; a la vez puede revisar rápidamente la tarea en casa.

Se recomienda a los docentes dar un valor representativo al portafolio estudiantil, ya que motiva a que el estudiante construya su aprendizaje y aprenda a aprender, bajo su propia inventiva, organización e imaginación.

La guía y dirección del docente es importante, ya que orienta y enseña las bases de la realización de un buen portafolio al estudiante.





20

estrategias *innovadoras* de aprendizaje

1

"9-1-1"

*La **LECTURA** constituye uno de los ejes fundamentales del currículo, ya que es considerada "uno de los aprendizajes más importantes, indiscutidos e indiscutibles, que proporciona la escolarización" (Cassany, Luna y Sanz, 2008, p.193). La lectura es una herramienta poderosa a la hora de aprender, por lo que debe ser utilizada con regularidad dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.*

*La **SÍNTESIS** es una técnica de estudio que está dirigida a la claridad de la estructura del tema, la organización jerárquica de ideas y contenidos, que el tema sea fácil de recordar, provocar el estudio activo. La síntesis es una construcción a partir del estudio de todos los elementos de una lectura por separado. Normalmente se dice reducir un texto, en otras palabras, es una explicación abreviada que una persona escribe para comprender (Martínez, 2014).*

De dentro a dentro

Objetivo
Desarrollar la comprensión lectora, a través de una metodología sistematizada en la cual el estudiante es el protagonista de sus experiencias.

Área
Todas las áreas.

Momento
Preinstruccional, Coinstruccional, Posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre los 12 a 18 años.

Impacto
Favorece la construcción de su autoaprendizaje, a través de la lectura y síntesis de contenidos.

paso a *paso*

1. Realizar una lectura individual y silenciosa del tema, de principio a fin.

2. Identificar palabras desconocidas (mínimo 5 y máximo 10), extraerlas y buscar su significado haciendo uso de un diccionario físico o virtual (www.rae.es)

3. Extraer subtemas con su respectiva idea principal.

4. Elaborar un mapa mental con las ideas obtenidas. (https://www.ayoa.com/mind-mapping/software/, Lucidchart, Mindmeister, Canva, …)

5. Construir la idea central del texto con la ayuda de gráficos y palabras para formar un pictograma.
   Ejemplo:

   Las partes de las *son:* , , , *y*

valor agregado

Esta estrategia también puede ser aplicada cuando el contenido a estudiar sea un artículo, video, revista, audio, entre otros.

La estrategia puede ser utilizada dentro y fuera del aula.

sobre los autores

Marco Vinicio Pozo Carrillo
Ingeniero en Mecatrónica
Docente de educación superior y bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional "La Inmaculada Concepción"
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

2

3Q
(QQQ)

Qué veo: *es lo que se observa, conoce o reconoce del tema.*
Qué no veo: *es aquello que explícitamente no está en el tema, pero que puede estar inmerso.*
Qué infiero: *es aquello que deduzco de un tema.*

Es una estrategia que se basa en procesos cognitivos, los cuales resaltan según la forma en que la persona procesa la información y entiende el mundo que la rodea, desarrollando un determinado tipo de conducta. (Pérez, Juan & Gardey, Ana, 2014).

De docente a docente

Objetivo
Fomentar un razonamiento crítico, creativo e hipotético en los estudiantes mediante la observación.

Área
Todas las áreas.

Momento
Preinstruccional o postinstruccional.

Destinatario
Todos los subniveles de educación.

Impacto
Desarrollar la capacidad de cuestionamiento.
Desarrollar el pensamiento critico.
Favorece el pensamiento hipotético.
Desarrollar la creatividad.

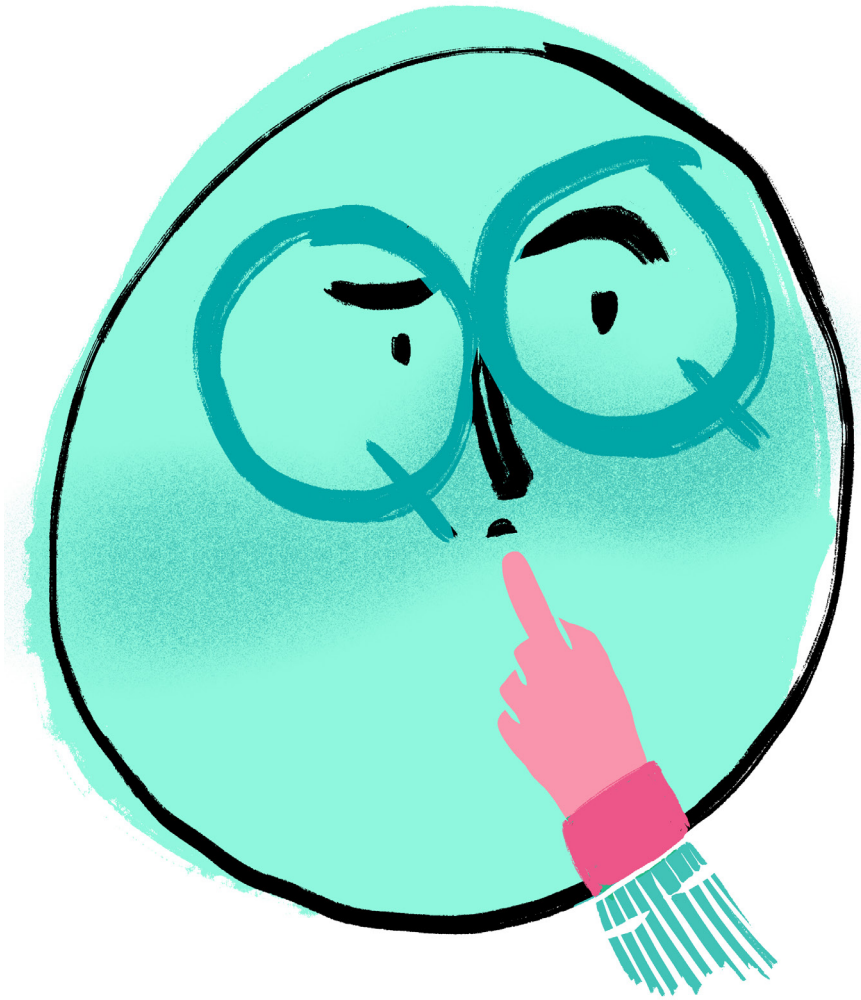
paso a **paso**

1 ***Presentación del tema:***
Se presenta un caso, una imagen, una experiencia, … para que sea analizada.

2 ***Explicación:***
Se explica cuál es el propósito de la actividad y a lo que se desea llegar.

3 ***Plantear interrogantes:***
¿Qué veo?
¿Qué no veo?
¿Qué infiero?

4 ***Uso de organizadores:***
Se hace uso de un esquema para lograr un aprendizaje crítico de los estudiantes a través de las preguntas.



valor agregado

Los gráficos o presentaciones van de acuerdo con el subnivel en el que se encuentran los estudiantes para delimitar la complejidad y el análisis.

3

4 estaciones

4 estaciones, como estrategia, se sustentan teóricamente en el aprendizaje experiencial propuesto por David A. Kolb, que señala al aprendizaje como una construcción realizada basada en la experimentación activa y la observación reflexiva del aprendiz. Muchas de sus ideas dieron pie al enfoque constructivista de la educación actual. Kolb (1984) "constató que todo proceso de aprendizaje es un ciclo en cuyo origen se encuentra la experiencia [...]; luego sigue con la reflexión sobre esta experiencia; posteriormente se conceptualiza a partir de esa reflexión y se interpreta" (López Camps, 2005).

4 estaciones es una estrategia de aprendizaje basada en ciclo ERCA, que consiste en transitar por cuatro estaciones o rincones de aprendizaje, adecuados en el aula donde se llevan a cabo distintas actividades que permiten al estudiante experimentar, reflexionar, conceptualizar y aplicar su propio conocimiento a soluciones concretas.

Las cuatro estaciones de aprendizaje de la metodología son las siguientes:

Estación 1. *Es la fase de la experiencia y se denomina "Vivo".*
Estación 2. *Es la fase de la reflexión y se denomina "Expreso".*
Estación 3. *Es la fase de la conceptualización y se denomina "Aprendo".*
Estación 4. *Es la fase de la aplicación y se denomina "Resuelvo".*

De frente a frente

Objetivo
Propiciar conocimiento en los estudiantes utilizando una renovada ERCA de forma tangible dentro del aula para lograr aprendizajes significativos.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Estudiantes 12-17 años.

Impacto
Estudiantes activos y participativos.
Estudiantes que construyen su propio conocimiento a través del aprendizaje experiencial.

paso a paso

1. Plantear la temática y los objetivos de aprendizaje a los estudiantes.
2. Con la ayuda de los estudiantes, mover las mesas para conformar cuatro estaciones o rincones de trabajo dentro del aula.
3. Colocar un cartel que identifique a cada estación (vivo, expreso, aprendo, resuelvo).
4. En la primera estación se realizará un juego de roles, basado en la temática planteada que permita a los estudiantes vivir la experiencia de aprendizaje.
5. En la segunda estación se realizará un conversatorio o un debate, relacionado a las experiencias vividas en la estación anterior, que ayude a los estudiantes a reflexionar sobre lo que saben y lo que deberían saber sobre el tema.
6. En la tercera estación el docente compartirá los conceptos e información pertinente al tema, a través de una enseñanza expositiva. Para esta estación, el docente podrá valerse de diapositivas, infografías, videos, lecturas, entre otros.
7. En la cuarta y última estación, el docente propondrá actividades mediante las cuales los estudiantes demuestren lo que aprendieron en todas las fases anteriores, por ejemplo: construir organizadores gráficos o desarrollar ejercicios prácticos y demostraciones.
8. Se propone al mapa mental como un organizador gráfico para las estaciones, debido a que es un diagrama muy visual y de fácil construcción.

valor agregado

Se sugiere utilizar una herramienta tecnológica para la construcción de los mapas mentales. (CANVA https://www.canva.com/es_es/graficos/mapas-mentales/), ...

sobre los autores

María Cecilia Gallegos Peñafiel
Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Educación Básica
Coordinadora de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Inmaculada Concepción"
Docente del Área de Lengua y Literatura en el Subnivel Superior de Educación General Básica.
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

4

aprendi Tour

Es una estrategia que se basa en el aprendizaje constructivista, el estudiante recoge información para construir y aplicar su conocimiento. El aprendizaje en estaciones asume ciertos presupuestos teóricos provenientes de la psicología, neurobiología y pedagogía (Bauer, 1997: 57). El alumno recibe una atención prioritaria, ya que el objetivo último que se persigue aplicando este método es que el alumno aprenda. Este método tiene su razón de ser en la medida en que propicia un aprendizaje más eficaz, en términos de cantidad, calidad y tiempo.

De docente a docente

Objetivo
Recoger y organizar información para el cumplimiento de retos propuestos por el docente mediante el análisis y la reflexión.

Área
Todas las áreas.

Momento
Preinstruccional, instruccional y postinstruccional.

Destinatario
Entre los 15 años a 18 años.

Impacto
Pensamiento crítico.
Análisis de situaciones.
Interpretación de datos.

paso a *paso*

1. El docente determina los temas y habilidades que quiere que los estudiantes construyan, diseñando las tareas relacionadas con el tema para cada clase.
2. El docente conforma grupos heterogéneos, máximo con 5 integrantes.
3. Con unas carpetas se conforma las bases.
4. En cada base, el docente coloca un cartel con el número de la base, y las tareas que debe realizar con su respectivo material bibliográfico.
5. A cada estudiante se le entrega hojas en donde debe elaborar las tareas de cada base.
6. Cada grupo debe ser ubicado en cada base y tendrá un tiempo determinado para cumplir con las actividades.
7. El docente indicará cuando deben realizar el cambio de base, la rotación de los grupos será de acuerdo con las manecillas del reloj.

valor agregado

Los estudiantes pueden utilizar una herramienta tecnológica llamada piktochart (https://piktochart.com/) para dar a conocer su aprendizaje.

5

trabajando entre *nos*

El TRABAJO EN EQUIPO favorece el aprendizaje y es importante que el docente explique todo lo que implica esta modalidad de trabajo, se debe coordinar entre los miembros del equipo acuerdos y metas establecidas para lograr un objetivo en común. Trabajar en equipo es fundamental ya que el ser humano comparte y convive con varias personas en el día a día, lo cual le conduce a adquirir habilidades sociales, una actividad grupal es más eficiente que una individual, para De la Cruz (2010) "Prestar y recibir ayuda equivale a enriquecerse personalmente. La cooperación en el ámbito académico es hacer algo por uno mismo y por los demás, al tiempo que se estrechan los vínculos afectivos entre compañeros" (p.41).

De docente a docente

Objetivo
Fomentar y garantizar el trabajo en equipo.

Área
Todas las áreas de conocimiento preferentemente para las áreas de lengua y Literatura, y Ciencias Sociales.

Momento
Coinstruccional - Posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes de básica media y superior.

Impacto
Fortalece el trabajo en equipo y la rapidez mental.

La estrategia puede ser aplicada en todas las áreas de conocimiento; sin embargo, para la demostración de la estrategia se ha tomado como ejemplo la asignatura de Lengua y Literatura.

La estrategia consiste en elaborar previamente tablas (párame la mano), con los términos del tema tratado, para luego distribuirlas en grupos de trabajo, los cuales deberán cumplir con los siguientes pasos:

1 El docente forma grupos de trabajo, entre 4 y 6 estudiantes.

2 Cada grupo elige su líder, quien debe cumplir con el rol asignado.

3 Los grupos elaboran el siguiente cuadro (párame la mano), con la temática según la asignatura.

PÁRAME LA MANO

TEMÁTICA	***LETRAS***				
Sustantivo propio					
Sustantivo común					
Sustantivo abstracto					
Verbo					
Palabra aguda					
Palabra grave					
Palabra esdrújula					
Adjetivo calificativo					
?					
?					

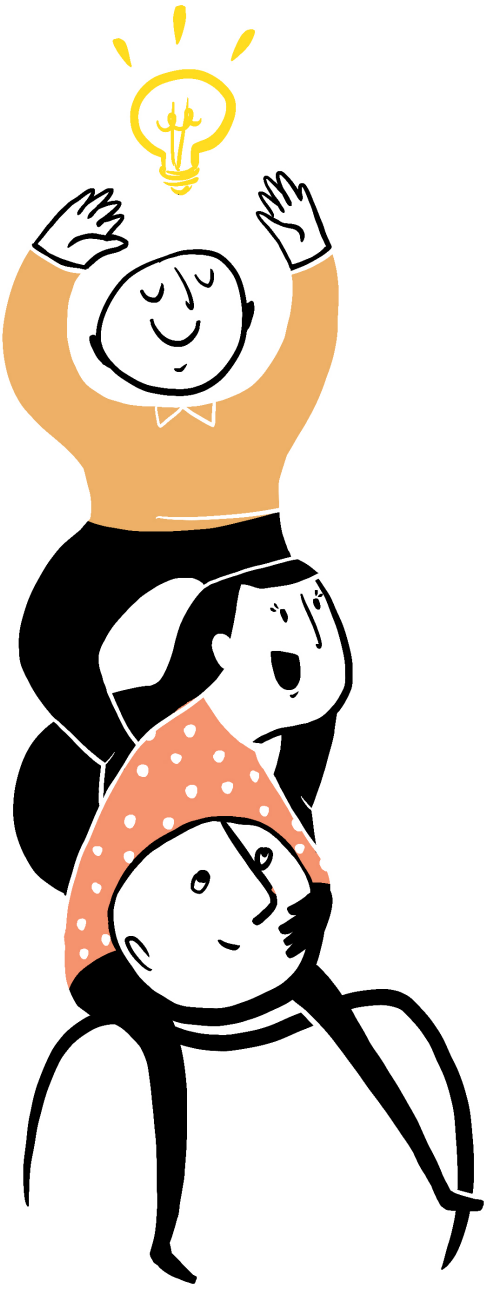
4 El docente previamente dispondrá en una caja sobre el escritorio, papeles en los cuales constarán todas las letras del abecedario (A,B,C,D,E,…Z)

5 A la orden del docente, el líder de cada grupo toma un papel, el mismo que será llevado donde está su grupo, el cual deberá completar la tabla con términos que inicien con la letra asignada y cumpla con la temática previamente plantada, actividad.

6 El proceso se repite hasta completar el cuadro con 5 letras.

Si la estrategia se aplica en la etapa Coinstruccional se tomará en cuenta el paso 7, si se aplica en la etapa posinstruccional el juego termina con una breve conclusión del tema.

7 Cada grupo de trabajo armará una canción con el mayor número de palabras que escribió en el cuadro, la cual deberá ser entonada



valor agregado plus

Al reverso del cuadro constará el contenido científico de la clase, de acuerdo con este ejemplo; el contenido es del área de lenguaje.

El grupo que primero complete la tabla (párame la mano), será acreedor a un incentivo, el cual debe ser establecido por el docente.

sobre los autores

Revelo Benavides Nely Viviana
Licenciada en ciencias de la Educación, Física y Matemática
Docente de Matemática de Educación General Básica Superior y Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pimampiro
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

6

Denso y fresco

Salinas (2008) menciona que el subrayado es una técnica de vital importancia porque a través de esta técnica permite captar la atención del estudiante y a diferenciar las ideas principales del texto —asimismo— posibilita la elaboración de esquemas y resúmenes facilitando el estudio y la comprensión del texto. La nominación de esta estrategia hace referencia a términos usados por los estudiantes, denso: cuando alguna actividad les resulta difícil de asimilar o tediosa y fresco cuando la actividad resulta fácil. El término fresco se adapta a una terminología en inglés fresh y de esta manera usando el acrónimo denfresh.

De dentro a dentro

Objetivo
Optimizar el aprendizaje con una estrategia innovadora de subrayado que permita la comprensión entre lo fundamental y lo difícil para desarrollar el aprendizaje.

Área
Lengua y Literatura
Sociales
Ciencias Naturales
Inglés

Momento
Consinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre 12 y 15 años.

Impacto
Mejora la actitud frente al aprendizaje y el estudio.
Favorece la atención y concentración.

paso a *paso*

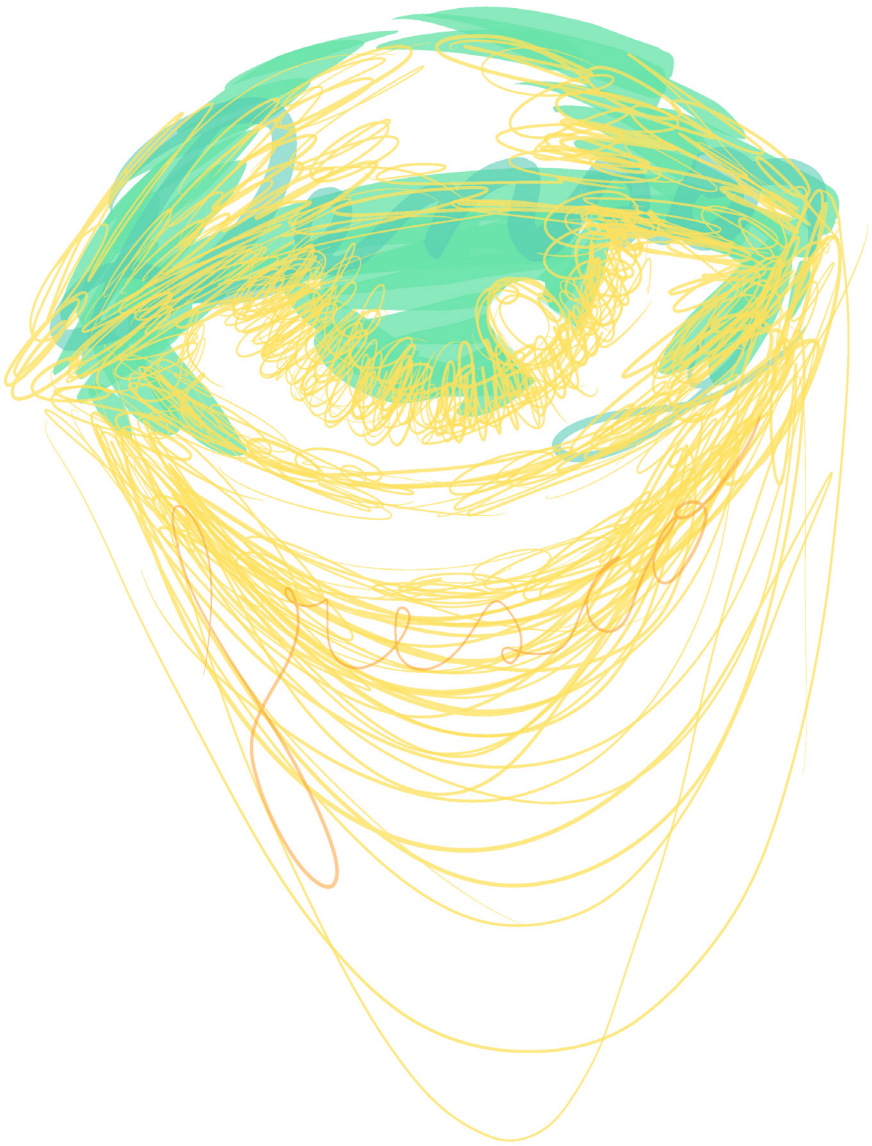
1. Trabajar el contenido a través de la lectura procesando la información del texto para distinguir entre lo denso y lo fresco.

2. Determinar los colores con los cuales se va a ubicar lo denso (amarillo) de lo fresco (azul) y de este modo hace posible una imagen visual que ayude al recuerdo y el aprendizaje diferenciando si es conflictivo o fácil.

3. Pintar o resaltar la información relevante para reconocerla inmediatamente.

4. Una vez que el estudiante diferenció lo denso de lo fresco; establece para lo denso un grupo de preguntas y necesidades para que sean atendidas por el docente.

5. Esta estrategia de aprendizaje será atinada y favorable en el momento que el estudiante revise el subrayado para preparar su evaluación.



valor agregado

Es una estrategia que permite, además, reconocer el estilo de aprendizaje para aquellos alumnos que se identifiquen con el aprendizaje visual.

7

efervescencia

Uno de los principales problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje es no poder desarrollar el nivel de criticidad de los alumnos, tomando en cuenta un sinnúmero de estrategias y métodos para alcanzar este propósito, según Monereo, Castelló, Clariana, Palma & Pérez (2007) consideran que "la calidad del aprendizaje no depende tanto de un supuesto coeficiente intelectual, ni del dominio de un buen conjunto de técnicas y métodos para estudiar con provecho, sino de la posibilidad de captar las exigencias de las tareas en una situación de aprendizaje determinada y controlar con los medios adecuados dicha situación" (p. 24). Cuando el alumno comprende un tema de enseñanza es capaz de aprenderlo y aplicarlo a su realidad creando su propio conocimiento, teniendo la facultad de cuándo y por qué utilizarlo.

De docente a docente

Objetivo
Afianzar el nivel de conocimiento por medio de una estrategia metodológica innovadora llamada *EFERVESCENCIA* para conseguir un aprendizaje significativo.

Área
Todas las áreas.

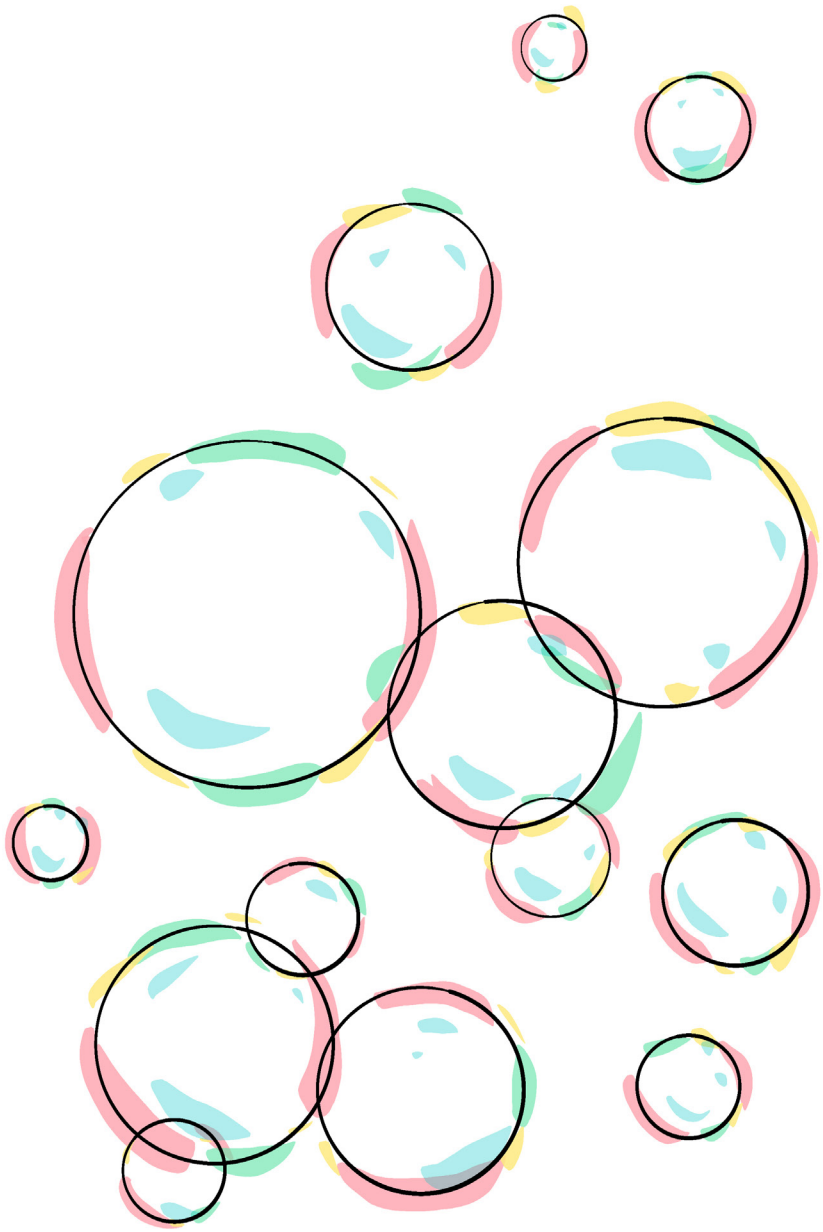
Momento
Postinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre los 12 a 18 años.

Impacto
Potenciar la capacidad de observación, atención y análisis.
Compartir conocimientos.

paso a paso

1. Realizar actividades de experiencia previa.
2. Reflexionar mediante ayudas visuales acerca del tema.
3. Explicar el tema.
4. Hablar acerca de la relación que hay entre el tema y la vida cotidiana.
5. El docente facilita a sus estudiantes material didáctico en forma de burbuja.
6. El estudiante escribe su idea en la burbuja.
7. Los estudiantes proceden a pegar sus ideas en la pizarra a manera de un cuadro efervescente.
8. Motivar a los alumnos con aplausos por sus diferentes aportes al tema.
9. Reflexionar las ideas escritas por los alumnos.



valor agregado

Esta estrategia se llama EFERVESCENCIA por la explosión de ideas que va a provocar en el alumno, haciendo una notoria diferencia de una lluvia de ideas tradicional ya que se la va a relacionar con la realidad que vive el estudiante.
Esta actividad se puede realizar en aproximadamente 10 minutos.
Al momento en que los estudiantes reflexionan acerca de sus ideas, el docente se convierte en guía teniendo la oportunidad de retroalimentar.

Motivar a los alumnos con aplausos por sus diferentes aportes al tema.

sobre los autores

Narváez Galárraga Sergio Manuel
Licenciado en Turismo Ecológico
Docente de Inglés en la Escuela General Básica "Seis de Julio" Cotacachi
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

8

en los zapatos *del profe*

La estrategia está basada en juego de roles y tiene como objetivo influir en el desarrollo de los procesos mentales de los estudiantes que, de acuerdo con la base teórica provocan aprendizaje significativo, y aún, así no están siendo utilizadas con frecuencia por los docentes.

De docente a docente

Objetivo
Retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego de roles, haciendo que el mismo se coloque en los zapatos del profesor para retroalimentar a sus compañeros en su propio estilo de comunicación.

Área
Diseñada para todas las áreas.

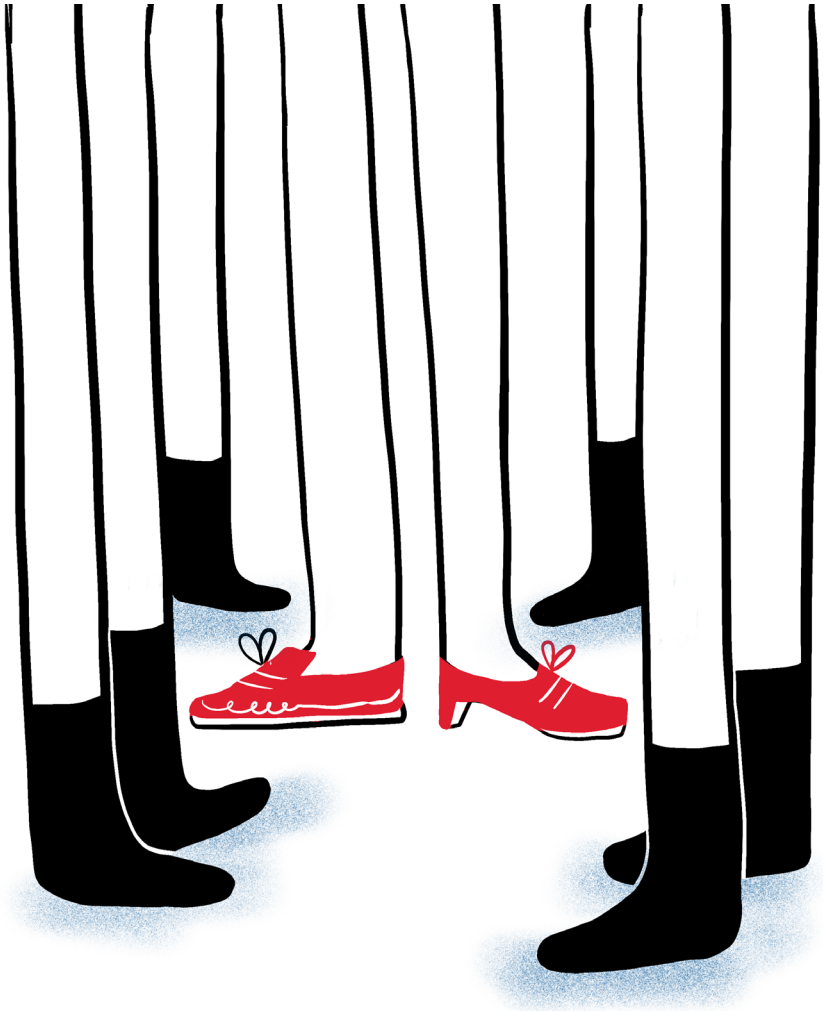
Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Esta estrategia esta dirigirá preferentemente a estudiantes de bachillerato.

Impacto
La estrategia motiva al estudiante hacia el aprendizaje activo y en un ambiente cómodo de camaradería y compañerismo propendiendo al aprendizaje significativo.

paso a paso

1. Partir con los resultados de una evaluación previa
2. Elegir a los estudiantes con los mejores resultados de las evaluaciones.
3. Armar grupos de trabajo liderados por los alumnos que obtuvieron los mejores resultados de la evaluación (los grupos deben ser armados por afinidad con el líder).
4. Cambiar el rol tradicional del líder de grupo (estudiante) por el rol de maestro; otorgando indicaciones claras al grupo en el sentido de que el líder les explicará la temática en su propio estilo de comunicación y utilizando materiales y recursos que tienen a mano, como marcadores, esferos, cuadernos, láminas entre otros.
5. Volver a aplicar cualquier tipo de evaluación innovadora relacionada al mismo tema y promediar la nueva calificación con la de los resultados de la primera evaluación.



valor agregado

Se recomienda dar un incentivo a los líderes del grupo para motivar su esfuerzo.

El docente debe guiar permanentemente el desarrollo de la estrategia para que funcione correctamente y se adapte al contexto.

Esta estrategia puede dar buenos resultados en grupos desmotivados o alejados del maestro como referente.

9

en sus marcas *listos... **Rubik***

Para solucionar un cubo Rubik se requiere de una memoria activa, concentración y entrenamiento. El entrenamiento constante de las operaciones de solución del cubo incurre en los procesos de la memoria de trabajo y en la fase de evocación de la memoria. Estudios han demostrado que existe una relación entre la atención y el rendimiento del estudiante en la matemática (Cano Parra, 2018).

De docente a docente

Objetivo
Desarrollar el pensamiento matemático espacial y lógico a través de la construcción de algoritmos que permita mejorar la capacidad de memoria y razonamiento del estudiante.

Área
Matemática.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Para estudiantes desde los 6 años.

Impacto
Fortalece los procesos de atención visual y motricidad fina.
Fomenta el espíritu de curiosidad y creatividad.
Ayuda en el uso del tiempo libre.
Favorece el pensamiento lógico, espacial y la memoria.

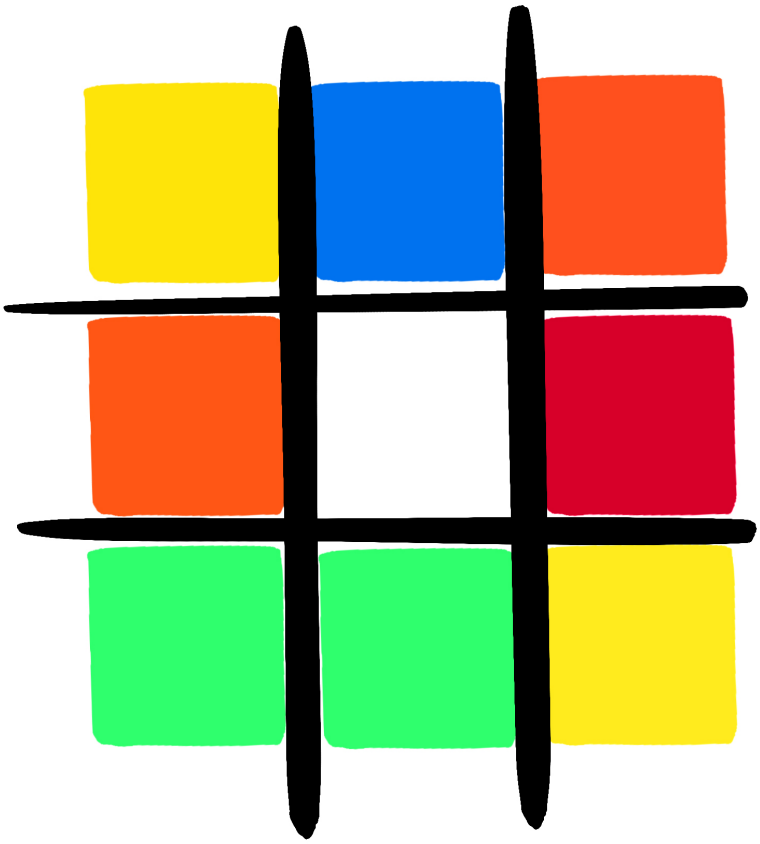
paso a paso

1. Definir el tipo de cubo (2x2, 3x3, 4x4) que la estudiante debe usar según el nivel en el que se encuentra.

2. La información teórica se puede trabajar a través de la ilustración (infografías, organizadores gráficos, collage) en grupos colaborativos.

3. Aplicando Flipped classroom se enviará los links de videos tutoriales donde explique el algoritmo de resolución.

4. El estudiante elaborará su propio manual de resolución desarrollando los algoritmos correspondientes.



valor agregado

Desde que aprendí a armar el cubo Rubik, dedico menos tiempo al celular, en las horas libres de clase lo uso para entretenerme. Siento que favorece en la memoria, concentración y para plantearse retos. Resulta irónico que antes nos quitaban los teléfonos hoy son los cubos.

Lilibeth Morales 3ro BGU "A" de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada Concepción.

sobre los autores

John Sebastián Martínez Barcia
Ingeniero Agropecuario
Docente Técnico en la Unidad Educativa Agropecuaria Zuleta
Docente de Química y Biología en el bachillerato de la Unidad Educativa Ibarra
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

10

escribiendo a 180°

Según Calvo (2015), crear y dramatizar textos dentro de la materia de conocimiento del medio natural, social y cultural puede permitir que el alumnado, busque información científica y la analice, hable sobre ciencia, escriba sobre ciencia, vea ciencia y aprenda ciencia disfrutando con ella (p. 81).

De dentro a dentro

Objetivo
Desarrollar la macrodestreza de la escritura a través de la producción de textos literarios para que los estudiantes construyan eficientemente cualquier tipo de textos.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Educación General Básica Superior y Bachillerato.

Impacto
Desarrolla la imaginación y creatividad.
Motiva a romper los roles preestablecidos.
Promueve y descubre otras perspectivas de la historia.
Entretiene y sorprende al lector.
Fortalece la tolerancia, convivencia y la empatía.
Mejora la caligrafía y ortografía.
Facilita la reinterpretación de textos.
Produce aprendizaje significativo.

paso a *paso*

1. Seleccionar y proyectar el video de una historia en su versión original, por ejemplo: La Caperucita Roja y el Lobo feroz; de acuerdo con las necesidades del grupo escolar.

2. Definir y socializar el esquema a seguir para la escritura de la nueva historia.

ESQUEMA GENERAL

DETERMINAR:	
Título de la nueva historia	*El lobo rojo y la caperucita feroz*
Idea principal de la historia	*Caperucita se convierte en una niña antipática*
Gancho o conflicto	*El lobo es víctima de los malos tratos de caperucita*
Lugar en el que ocurren los hechos	*Bosque*
Personajes principales	*Caperucita y el lobo*
Personajes secundarios	*Cazadores, abuela de caperucita, madre de caperucita*
DESCRIBIR CARACTERÍSTICAS Y NUEVO ROL QUE DESEMPEÑAN:	
Personajes principales	*Caperucita: malvada* *Lobo: indefenso y bondadoso…*
Personajes secundarios	*Madre de caperucita: solidaria, humilde…* *Abuela de caperucita: consentidora, malvada…* *Cazadores: ingenuos*
PRECISAR LAS ACCIONES EN TRES ACTOS:	
Primer acto (Situación inicial): *Aquí se presenta la historia, es decir que se define la apertura y el problema.*	*Había una vez en lo más espeso del bosque uno de los pocos lobos rojos que quedaban, este animalito era apetecido por su hermoso pelaje rojo que usaban para hacer capas abrigadas de este color.*
Segundo acto (Desarrollo del conflicto): *Aquí se describe el nudo de la historia, es decir, los altibajos y conflictos a los que tiene que enfrentarse el protagonista.*	*El lobo no soporta a caperucita, ella lo persigue por todo el bosque. Una mañana caperucita obliga a competir por quién llega más rápido a la casa de la abuela y envía al lobo por un camino lleno de trampas; confabuladas con la abuela para capturar y matar al lobo junto a los cazadores.*
Tercer acto (Resolución del conflicto): *Aquí se da a conocer el enfrentamiento del protagonista al desafío final, suele ser el punto de más tensión.*	*Los cazadores reflexionan y se dan cuenta que el lobo es solo una víctima de los maltratos por parte de caperucita, por lo tanto, todos reflexionan y hacen una promesa de llevarse bien.*

3. Escribir un borrador de las escenas o capítulos de la nueva historia.

4. Releer el texto y considerar aspectos ortográficos y gramaticales que deban ser corregidos.

5. Redactar el texto definitivo una vez que se hayan corregido posibles errores.

6. Revisión final del texto por un experto (docente).

7. Socializar el texto final.

valor agregado

La obra escrita puede ser escenificada en la casa, en el aula o en una programación especial ante la presencia de estudiantes, padres de familia, o autoridades.

11

exploradores cooperando

El aprendizaje cooperativo "se refiere a una serie de estrategias instruccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje". El aprendizaje cooperativo se cimienta en la teoría constructivista desde la que se otorga un papel fundamental a los alumnos, como actores principales de su proceso de aprendizaje. (KAGAN, 1994).

De docente a docente

Objetivo
Describir cómo generar equipos de aprendizaje, mediante la configuración de roles originales con responsabilidades individuales para el desarrollo de la dependencia positiva en el aula.

Área
Todas las asignaturas.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Básica Superior, Bachillerato.

Impacto
Fomenta la participación.
Se asegura que todos los estudiantes participen y contribuyan por igual con sus ideas y opiniones.

paso a *paso*

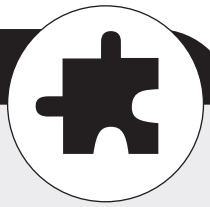
1 ***Para trabajar en grupo hay que disfrazarse:*** Es decir, asignar los roles que cada estudiante va a desempeñar. Roles como portavoz, encargado de mesa, secretario, moderador o dinamizador ya que es necesario que cada miembro conozca las funciones a desempeñar en el rol que ocupa.

2 ***El tiempo es oro:*** Es necesario crear secuencias didácticas claras, guías en las que los tiempos sean concisos y permitan desarrollar un proyecto de forma organizada. Para esto se asignará tareas que vayan de 8, 10 o 12 minutos, durante los cuales los equipos pasan por distintas etapas y breves tareas donde cada uno tiene clara su actividad individual. Por ejemplo, una guía didáctica que configura el proceso sería: 5 minutos para lectura, 12 minutos para organizar en un mapa mental a través del uso de un sitio web escaneando el código de barras.

3 ***Cara a cara:*** En momento de mover el inmobiliario, es decir la disposición de mesas y sillas en hileras ha desaparecido, ahora la disposición será circular y con espacio suficiente para que los grupos no se molesten entre sí. El centro de atención está en nuestras tareas conjuntas, la disposición física ayuda a centrar la disposición cognitiva y social para la comprensión y la cooperación.

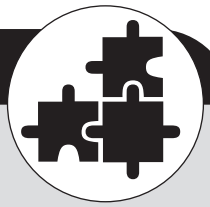
4 ***Espacios y docentes también colaboran:*** El aula donde trabajamos inspira nuestro modo de comprendernos y de aprender; es necesario crear diferentes espacios o rincones donde los estudiantes puedan mostrar los trabajos realizados, las funciones de nuestros roles, la secuencia didáctica de las sesiones. Se puede poner en práctica lo siguiente: hacer que los grupos se muevan por espacios temáticos dentro de la propia aula, con una actividad en cada lugar, o bien crear un espacio cooperativo que enfatice el trabajo en equipo. A la vez el docente se mueve entre las mesas, regatea comentarios entre los grupos, coopera con los grupos y está atento a la secuencia didáctica de las actividades que coordina.

5 ***Evalúa, evalúa, evalúa:*** El aprendizaje cooperativo logrará implicar a los estudiantes en la tarea, aumentar su motivación y demostrar mejoras en su aprendizaje. Además, en este punto es necesario indicar que se evaluará las interacciones desarrolladas durante el trabajo. Las rúbricas, la confianza en las modalidades de heteroevaluación entre compañeros, y la propia evaluación son estrategias óptimas para aprender a trabajar en equipo. Adjunto la autoevaluación y la heteroevaluación para la evaluación respectiva de los estudiantes.



Mi Evaluación

He cumplido con las funciones del rol que me correspondía.			
He contribuido activamente con mis ideas y opiniones.			
He escuchado las ideas y las opiniones de los demás con atención.			
He respetado el reparto de las tareas.			
Tenía claro el objetivo de cada actividad.			
He mantenido el orden en las actividades del grupo.			
He usado un tono de voz que ha permitido a todos trabajar en la misma aula.			
He estado atento al estado de ánimo de mis compañeros.			
He contribuido activamente con los objetivos del grupo			



Nuestra Evaluación

Hemos escuchado la opinión y las ideas de todos los miembros del grupo.			
Hemos cumplido con nuestros roles.			
Hemos logrado funcionar como un grupo coordinado.			
Hemos estado atentos al tiempo.			
Hemos llevado un orden que ha facilitado el trabajo.			
Hemos participado con orden, sin hablar los unos por encima de otros, en turnos.			
Nuestro tono de voz ha permitido trabajar a todos los grupos en el aula.			
Las relaciones y el clima emocional del grupo son buenas.			
Hemos participado con el profesor cuando era necesario.			

valor agregado

(Urzúa, 2008) "Puzzle" una manera de trabajar mediante el aprendizaje cooperativo es con el uso de la técnica JIGSAW, ROMPECABEZAS, que nos permite estructurar las interacciones entre los estudiantes, mediante equipos de trabajo y lograr que los aprendices dependan unos de otros para lograr sus objetivos.

sobre los autores

Luis Humberto Escobar Quinche
Licenciado en Administración de Empresas
Docente de Informática
Docente en Atención al Cliente
Docente en Educación para la Ciudadanía.
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

12

hazlo viral

"Hay que despertar la palabra, porque cada palabra tiene dentro de sí una chispa de vida y este es el primer deber del comunicador"
Papa Francisco

El Periodismo Escolar, se considera como un espacio donde los jóvenes tienen la oportunidad de expresar sus inquietudes de forma creativa, mediante la producción de noticias, reportajes, entrevistas; referentes a acontecimientos institucionales, temas de interés local, nacional e internacional.

De dentro a dentro

Objetivo
Propiciar el desarrollo de competencias comunicativas, a través de la escritura de notas periodísticas, para que los estudiantes se conviertan en personas críticas y reflexivas ante los hechos sucedidos en su entorno social.

Área
Todas las áreas.

Momento
Coinstruccional y posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes desde los 6 años en adelante

Impacto
Fomenta el hábito de lectura y escritura.
Facilita el proceso de aprendizaje colaborativo.
Desarrolla múltiples inteligencias.
Fortalece el derecho a la libre expresión.
Promueve el buen uso de las redes sociales.
Desarrolla la imaginación y creatividad.
Mejora las relaciones interpersonales e intrapersonales.

paso a *paso*

1. Formar los grupos de trabajo colaborativos, puede ser por afinidad.
2. Socializar con los estudiantes el macro contenido a tratar.
3. El grupo colaborativo selecciona la estrategia que se va a utilizar, y, divulga la temática propuesta; puede ser: entrevista, texto académico, resumen, testimonio entre otros.
4. Cada grupo de trabajo recopila, valora y edita la información aportada por los diferentes sectores de la comunidad educativa.
5. Una vez tratada dicha información, los miembros del grupo se encargan de su maquetación informática.
6. Valorar y corregir el maquetado entre pares.
7. Divulgar de varias maneras el trabajo final: repartiendo ejemplares, presentación en carteleras didácticas, publicación en la gaceta de una página, instituciones, en blogs, redes sociales entre otros.

valor agregado

Durante el año escolar el docente puede recoger los trabajos de mayor relevancia y elaborar un periódico o una revista, misma que puede ser entregada a los estudiantes, padres de familia o a la comunidad educativa en general como medio informativo.

13

héroes

Role-Model.
Los ejercicios de rol-model están destinados a trabajar conductas y valores que se consideran buenos y deseables. "Todos los valores son aquellos componentes mediadores en los procesos motivacionales, que convierten las necesidades en objetivos, metas y propósitos, considerando a estos procesos totalmente voluntarios, y por tanto consistentes. La representación cognoscitiva a través de los valores produce que las necesidades se conviertan en objetivos a coincidir" (Álvarez, 2010). El hombre necesita tener a alguien a quien parecerse, alguien a quien imitar, porque cuando se tiene un buen modelo se aspira a lo excelente.

De donde a donde

Objetivo
Formar personalidades morales que integren las virtudes que se cristalizan en los modelos presentados.

Área
Todas las áreas.

Momento
Instruccional y postinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre 6 y 18 años.

Impacto
Manejo de la Imaginación .
Resolución de casos.
Gestión de emociones.
Fortalece relaciones interpersonales.

paso a *paso*

1. El docente debe modelar las virtudes que desea transmitir.
2. El docente identifica las cualidades con las que puedan identificarse los estudiantes.
3. El docente conforma grupos heterogéneos, máximo con 5 integrantes.
4. Los alumnos nombran a un líder de equipo.
5. Los estudiantes escogen un personaje interesante para sus compañeros de clase.
6. El ejercicio se inicia presentando al grupo el personaje y el acontecimiento sobre el que se quiere trabajar.
7. Si se trata de un personaje histórico, se aportará información general de su biografía, y se pasará a tratar, posteriormente, una situación concreta.
8. El docente formula algunas preguntas destinadas a garantizar la comprensión de la situación y para animar a los alumnos a valorar el personaje escogido.
9. El docente les entrega un texto que permita un momento de encuentro personal con el personaje modelo, invitándoles a los estudiantes a escribir sobre aquellos aspectos que les llama, positivamente, la atención y las razones justificativas.
10. En el grupo de estudiantes se discute sobre las situaciones planteadas por el docente y se generan participaciones individuales sobre el asunto.
11. El docente propone un debate sobre las conclusiones que cada uno de los grupos discutió, por otro lado, los líderes de cada grupo expondrán y defenderán las ideas propuestas por cada grupo.

valor agregado

Promover personajes históricos relacionados con las virtudes, buenas actitudes, deportistas destacados…

sobre los autores

Silvia Azucena Flores Perugachi
Licenciada en Nutrición y Salud Comunitaria.
Exfuncionaria del MSP en el área de Nutrición y Dietética del HEE y HPAS.
Docente de Química y Biología de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Presbítero Amable Herrera".
Docente de Ciencias Naturales del nivel EGBS, Química y Biología del nivel Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. César Antonio Mosquera".
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

14

karaoke del *aprendizaje*

Según, Goleman (2013, p.11) "las investigaciones demuestran que las ventajas de estar de buen humor son tener mayor creatividad, resolver mejor los problemas, contar con una mayor flexibilidad mental y ser más eficientes en la toma de decisiones en muchos sentidos", por ello, se plantea esta estrategia de aprendizaje para el momento postinstruccional, para activar las funciones cerebrales que realiza el hemisferio derecho como son la imaginación y el sentido de la música, esto permite que de manera improvisada y creativa el estudiante aprenda y domine el nuevo conocimiento, especialmente, en los temas de difícil construcción debido a la terminología; este aporte es para todo tipo de estudiante, sean: auditivos, visuales o kinestésicos.

De docente a docente

Objetivo
Favorecer el proceso de aprendizaje mediante la creación cooperativa de letras de canciones como un recurso de aprendizaje, donde el arte y la imaginación cobren protagonismo en la clase.

Área
Inglés, Química, Biología.

Momento
Posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre los 12 a 18 años.

Impacto
Fomenta la empatía entre los miembros del grupo.
Motiva a la improvisación y la creatividad.

paso a paso

1. El docente da a conocer su clase.
2. Forman grupos de trabajo homogéneos.
3. Con los ritmos de canciones que decida el grupo crean letras en la que estén incluidos estos términos de difícil aprendizaje.
4. Las letras inventadas por los estudiantes deben estar direccionadas al aprendizaje.
5. Con la ayuda de un proyector y laptop se proyecta la letra y cantamos a nuestros compañeros para que ellos conozcan el trabajo realizado.
6. Todos los compañeros comparten sus canciones con los diferentes temas y así todos colaboran con las canciones que les va a permitir aprender términos, fórmulas y verbos de difícil retención.
7. Así logramos un mejor aprendizaje en los estudiantes auditivos, visuales y kinestésicos.

valor agregado

La estrategia metodológica ayuda a perder el miedo escénico.

15

let's go *Play*

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (Caponetto, EARP, Jeffry, & OTT, 2014, pp. 50-57). Identificados con esta metodología, la gamificación representa una opción innovadora en el ámbito educativo, ya que combina el uso de la tecnología como elemento para crear un ambiente de aprendizaje divertido, atractivo y motivador, con otras técnicas activas.

De docente a docente

Objetivo
Fortalecer las competencias lingüísticas en el aula de inglés, estimulando el aprendizaje a través de la gamificación.

Área
Inglés.

Momento
Coinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre 12 y 15 años.

Impacto
Impulsa al estudiante a la acción.
Mejora la atención y el tiempo de reacción.

paso a paso

1 ***Definir un objetivo en forma precisa.*** Es decir, antes de comenzar a diseñar la propia actividad, es necesario determinar cuál es la meta que se desea alcanzar. Es importante definir la o las destrezas a desarrollar por los estudiantes. Por ejemplo: redactar ensayos cortos en inglés, describir las características más importantes en una lectura, entre muchas otras que propone el currículo tomando en cuenta que este es flexible.

2 ***Ambientar la actividad con una narrativa***. Al "disfrazar" el aprendizaje con un entorno imaginativo se espera que los estudiantes se sientan cómodos, presten mayor atención y sean más creativos. Es decir, buscar una frase inspiradora, motivadora y agradable, que invite a la acción, que se pueda utilizar en el aula y en los recursos a usar. Un ejemplo podría ser: dime lo que piensas, sucedió así, los jóvenes interpretan, el inglés alrededor del mundo y su historia...

3 ***Proponer un reto específico.*** Con el propósito de motivar a todos los estudiantes a participar es propicio establecer un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los estudiantes. Por ejemplo: redactar una entrevista realizada en la "Plaza de Ponchos" a una persona extranjera para que relate algún acontecimiento histórico de su país.

4 ***Establecer normas de participación.*** Toda actividad didáctica requiere el establecimiento de reglas. Estas deben ser socializadas y consensuadas por parte de los estudiantes, para facilitar la comprensión de la actividad como una competición sana y garantizará el desarrollo ordenado de la misma.

5 ***Permitir que cada estudiante cree su avatar en Voki.*** Este recurso puede ser utilizado para potenciar su creatividad y la imaginación estratégicamente para sortear la barrera de la vergüenza y permitir que cada participante salvaguarde su identidad, fortaleciendo así su autoestima y apruebe trabajar las competencias lingüísticas del alumnado.

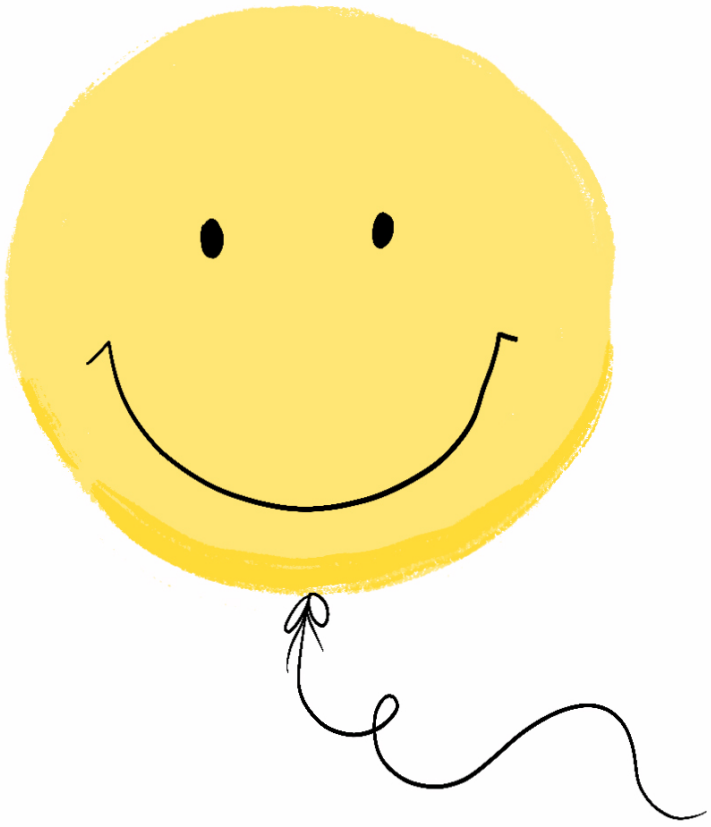
6 ***Crear un sistema de recompensas.*** Se trata de reconocer los avances y logros alcanzados por los estudiantes, por ejemplo, por su progreso, por su comportamiento, creatividad, participación entre otros indicadores. Es importante considerar indicadores que destaquen las cualidades personales, así como la selección de premios simbólicos (estrellas, insignias, cupones, tickets para una salida pedagógica) alejados de la gratificación material.

Proponer una competición con rankings. Esto con el propósito de que el estudiante conozca su progreso en el aprendizaje y se motive gracias al factor de la competición.

Establecer niveles de dificultad creciente. Esto resulta recomendable para que la actividad se adapte paulatinamente a los progresos que experimenta el estudiante y que este se mantenga enfocado en el reto establecido.

valor agregado plus

***Un "MOVIE**day" una manera de recompensar a los estudiantes por su trabajo realizado es brindarles tickets para un día de película dentro de la asignatura potenciando el aprendizaje de los estudiantes.*



sobre los autores

Maira Del Rosario Caisaguano Revelo
Tecnóloga en Tecnología de Sistemas
Licenciada en Secretariado Ejecutivo en Español
Docente de Educación general básica elemental, media, superior y bachillerato en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

16

letras y teclas

Según López e Ixcotoyac (2020) "numerosas evaluaciones de rendimiento escolar muestran el enorme déficit de comprensión de lectura entre los alumnos del nivel primario y medio, y las graves consecuencias que ello tiene sobre el proceso de aprendizaje y sus relaciones sociales" (p. 1). La lectura es una habilidad que se debe desarrollar desde muy temprana edad. Existen diferentes técnicas o métodos para potenciar los resultados lectores, una de estas técnicas es el mapa mental, estos ayudan a desarrollar otra manera de leer y escribir nuestros pensamientos es por ello por lo que, son aplicables a cualquier ámbito de la vida, desde el estudio de una asignatura, hasta la preparación de una ponencia o la resolución de conflictos personales, organizacionales o empresariales.

De docente a docente

Objetivo
Promover la lectura crítica a través de la utilización de las TIC para la aprehensión de nuevas competencias.

Área
Todas las áreas.

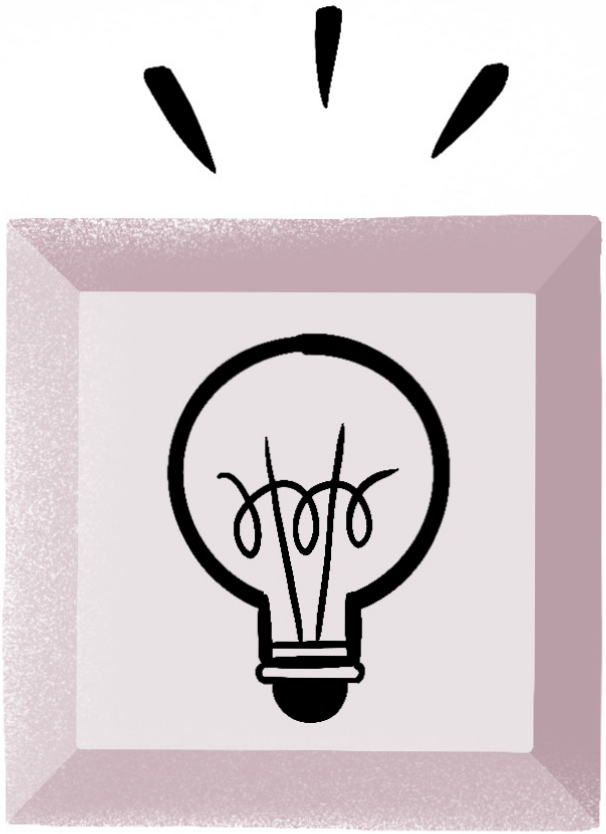
Momento
Preinstruccional, Coinstruccional y Postinstruccional.

Destinatario
Estudiantes entre 15 a 18 años.

Impacto
Mejora la expresión oral y escrita.
Despierta la motivación, aficiones e intereses.
Potencia la capacidad de observación, atención y concentración.

paso a *paso*

1. Leer detenidamente la documentación facilitada por el docente.
2. Mediante la técnica del subrayado señalar las palabras o ideas principales.
3. Utilizar la misma técnica de subrayado para señalar las palabras o ideas secundarias.
4. Clasificar las palabras o ideas principales y/o secundarias.
5. Buscar la imagen relacionada con las ideas principales y/o secundarias.
6. Ingresar a una de las herramientas TIC para diseñar el mapa mental.
7. Diseñar el mapa mental utilizando las ideas principales, secundarias y las imágenes.



valor agregado

Se puede utilizar las siguientes herramientas para realizar los mapas mentales en línea:

MindMeister
https://www.mindmeister.com/es

GoConqr
https://www.goconqr.com/

Para la realización del mapa mental también se puede utilizar lápices de colores, recortes de revistas, dibujos propios y papel.

17

memo Rayuela

La rayuela es un juego que representa el conocimiento de uno mismo, existen prácticas que estimulan una mayor participación de los estudiantes, dando lugar a un trabajo motivador que estimula el pensamiento creativo e innovador, que potencia su autonomía y facilita el aprendizaje de competencias transversales y profesionales. Esta forma de aprendizaje, a partir de juegos, permite mediante clases más dinámicas y entretenidas no sólo realizar evaluaciones interactivas del rendimiento del alumnado, sino también fomentar su participación y aprendizaje en el aula y, sobre todo, orientarles sobre los principales contenidos del temario (Moya 2016).

De docente a docente

Objetivo
Realizar una retroalimentación innovadora por medio del juego para lograr un aprendizaje significativo.

Área
Todas las áreas.

Momento
Posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes de 10 a 12 años.

Impacto
Permite que los estudiantes por medio del juego y la repetición de conceptos desarrollen la destreza planificada.

paso a *paso*

1. Dibujar la rayuela innovadora con siete espacios.
2. El docente asignará un grupo de preguntas por cada espacio.
3. Los estudiantes formarán grupos homogéneos, los cuales escogerán un líder que hará su paso por la rayuela.
4. El grupo que conteste correctamente la pregunta avanzará un espacio, caso contrario, regresará un espacio.
5. Al finalizar el juego, el docente retroalimentará las respuestas incorrectas.

valor agregado

Se pueden realizar concursos entre niveles de la institución educativa.

sobre los autores

Luis Alexander Benavides Tulcán
Licenciado en ciencias de la educación especialización Inglés
Rector (E) de la Unidad Educativa "Piartal"
Docente de la asignatura de Inglés nivel bachillerato en la Unidad Educativa "Piartal"
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

18

papelito al *rescate*

La estrategia está basada en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, pues propone una visión flexible de la estructura de la mente, dando valor a las diferentes facetas cognitivas y habilidades potenciales que se movilizan para crear, resignificar, reconstruir o transformar información. (García López & Olvera, 2018, p.150).

De docente a docente

Objetivo
Permitir que el estudiante sintetice la información mediante la organización y jerarquización de los conocimientos relevantes receptados en la clase de una manera informal para rescatar la creatividad.

Área
Diseñada para todas las áreas.

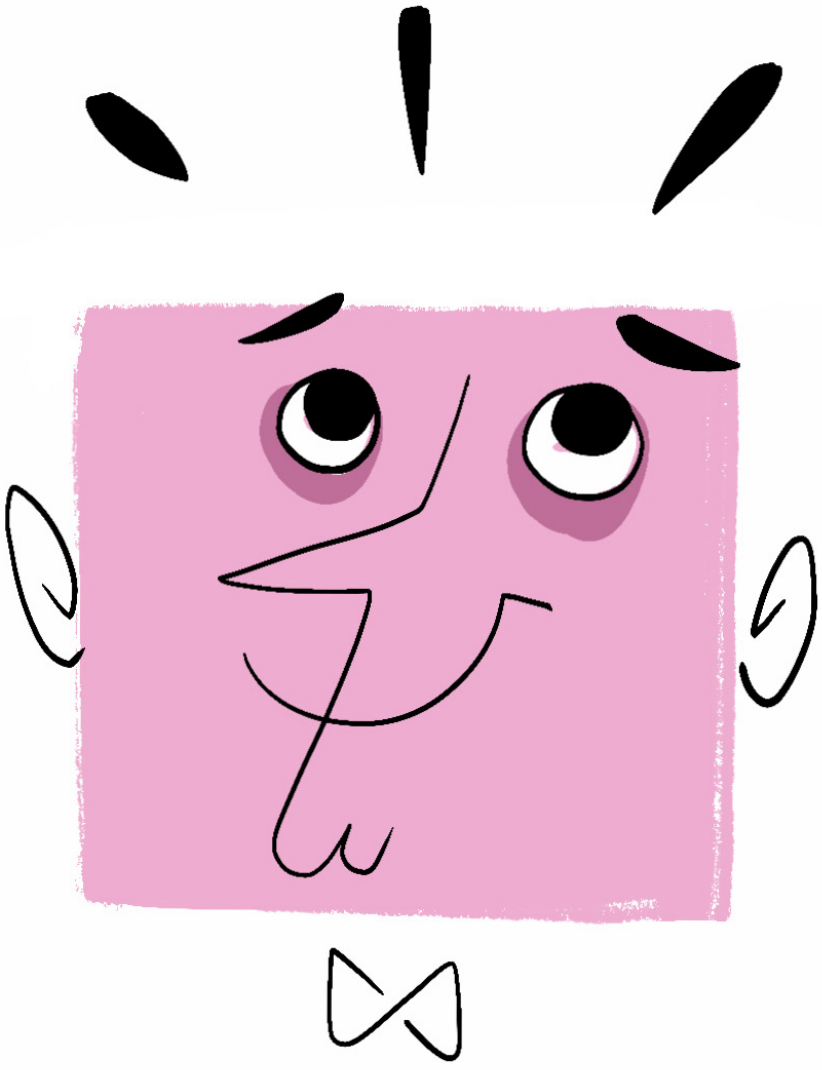
Momento
Posinstruccional.

Destinatario
Esta estrategia esta dirigirá preferentemente a alumnos de básica superior y bachillerato.

Impacto
Permite que el estudiante rescate ideas principales mediante esquemas y estructuras gráficas en donde sintetiza lo más relevante e importante de la temática de una forma creativa.

paso a **paso**

1. Previamente explicada la clase, el docente da las indicaciones para que intervenga “El papelito al rescate”.
2. Lo estudiantes realizan “El papelito” de una forma creativa para sintetizar los temas relevantes.
3. Se toma en cuenta la participación de algunos estudiantes para compartir lo rescatado en “El papelito”
4. El docente hace una actividad (trabajo o lección) permitiendo la utilización de “El papelito al rescate”.
5. El trabajo debe estar estructurado con preguntas de análisis, más no de respuestas cerradas.
6. “El papelito al rescate” puede ser archivado en sus apuntes diarios.



valor agregado

Valorar las habilidades de pensamiento y razonamiento en la creación.

Utilizar notas de papel pegajoso y colorido para mantener la creatividad.

19

respondópoly

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o GBL por sus siglas en inglés (Game Based Learning) es una metodología que utiliza juegos populares (juegos de mesa, juegos tradicionales, juegos motrices, videojuegos, etc.) para propiciar el aprendizaje de los estudiantes de manera interactiva. "A través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias" (UNICEF, 2018). Respondópoly es un juego de preguntas y respuestas aleatorias, que consiste en avanzar y retroceder por el tablero, utilizando dados, fichas y tarjetas de preguntas. Solamente contestando las preguntas se logra llegar a la meta y ganar el juego. Cada pregunta equivocada o no contestada, se penaliza retrocediendo 3 espacios.

De docente a docente

Objetivo
Motivar a los estudiantes, a través del aprendizaje basado en juegos, al fomento de la comunicación y las habilidades interpersonales.

Área
Todas las áreas.

Momento
Postinstruccional.

Destinatario
Estudiantes 12-17 años.

Impacto
Aprendizaje divertido e interactivo.
Motivación de los estudiantes.
Fomento de la sana competencia y el compañerismo.

paso a **paso**

1. Disponer de tarjetas con preguntas y respuestas, previamente construidas con base en el tema que se va a impartir en clase, además del tablero de juego.
2. Mostrar el Respondópoly a la clase y explicar las reglas de juego.
3. Conformar grupos homogéneos de trabajo.
4. Distribuir a cada grupo el tablero del Respondópoly, las tarjetas con preguntas, los dados y las fichas.
5. El docente debe retroalimentar, inmediatamente, después que se presente una repuesta equivocada, durante el juego.
6. Gana un premio simbólico, el grupo que más preguntas responda, correctamente o el que primero llegue a la meta.

valor agregado

El premio simbólico con el que se podría premiar a los ganadores del Respondópoly, podría ser una tabla de posiciones dibujada en un rincón dentro del aula de clases o una medalla elaborada con material reciclado.

sobre los autores

Jenny Paola Collaguaso Cualchi
Licenciada en Ciencia de la Educación Mención Matemáticas
Profesora de Educación Básica de Segundo a Séptimo Año Nivel Tecnológico
Docente de Matemática Unidad Educativa "Natalia Jarrín"
Directora Encargada Escuela de Educación Básica "Ayacucho"
Docente de Aula Escuela de Educación Básica "Ayacucho"
Docente de Aula Escuela de Educación Básica "Carlos Freile Zaldumbide"
Docente de Aula Unidad Educativa Particular "Thomas Rusell"
Actualmente cursa la maestría en Innovación en Educación de la PUCE-SI.

20

roulette Game

Las actividades lúdicas son estrategias de aprendizaje en profundidad porque normalmente lo que aprenden los estudiantes jugando, difícilmente, se les olvida. Además, es una opción valiosa, ya que permite que el estudiante sea un ente activo en el proceso educativo (Arenas, 2014).

De dentro a dentro

Facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes ampliando sus conocimientos a través del juego.

Área
Todas las áreas.

Momento
Posinstruccional.

Destinatario
Estudiantes de 8 a 17 años.

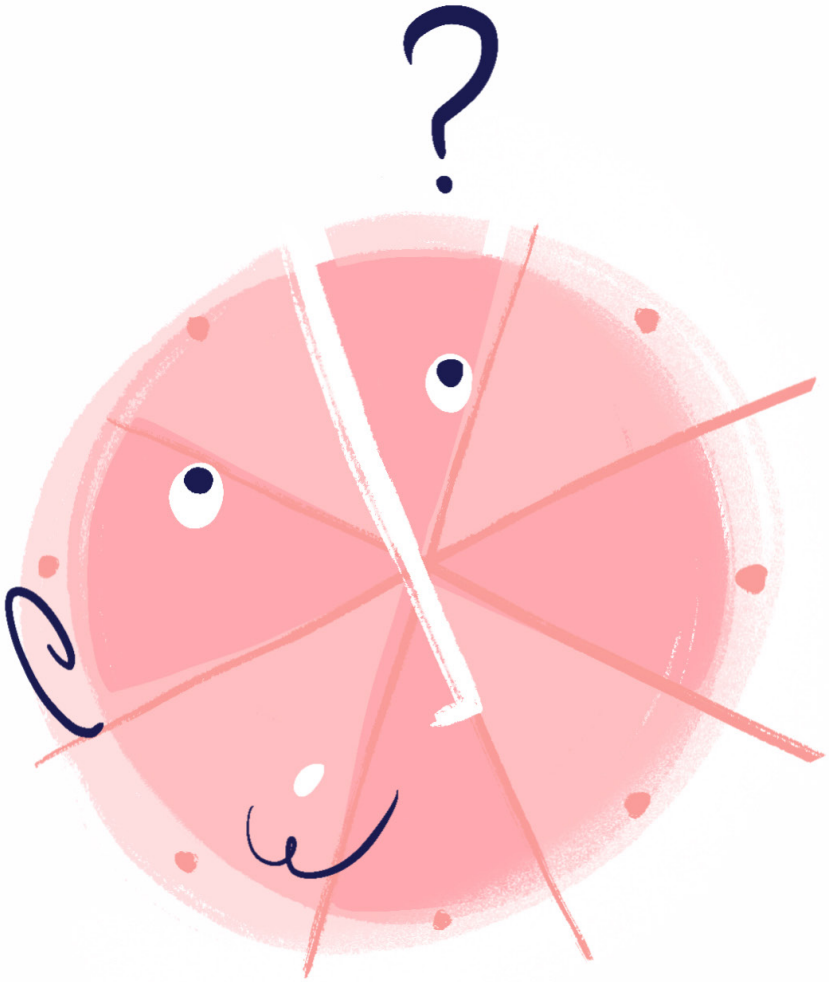
Impacto
Permite que los estudiantes expresen sus conocimientos de forma espontánea y con libertad.

paso a *paso*

1. En cada espacio de la Roulette Game hay un tema y un número.
2. Los estudiantes serán escogidos aleatoriamente o de manera voluntaria para la participación en el juego.
3. El docente tiene un listado de preguntas para cada espacio.
4. El docente realiza la pregunta correspondiente al lugar en donde se detuvo la flecha.
5. El estudiante deberá responder la pregunta realizada por el docente.
6. Se finaliza con una retroalimentación conforme a las respuestas de cada uno de los estudiantes.

valor agregado

Se recomienda, eventualmente, utilizar recompensas para motivar la participación de los estudiantes en el juego de RouletteGame.



bibliografía

Betancourt P. (2004). El juego como estrategia pedagógica. 25.

Caamaño, C. (2018). Claves para potenciar la Atención/Concentración. CeACS. Chile.

Caponetto, L., Earp, J. & Ott. (2014) Gamification and education. En a literature review.

Chacón, P. (2004). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. Recuperado de: http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf

Del Barrio, J.A., Castro, A., Ibañez, A., & Borragán, A., (2009). El proceso de comunicación en la enseñanza. redalyc.org, 387 - 395.

Delgado, K. (2017). El aprendizaje grupal y sus técnicas. Magisterio. Recuperado de: https://www.magisterio.com.co/articulo/el-aprendizaje-grupal-y-sus-tecnicas

Díaz, & Barriga. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw Hill Interamericana.

Fernández, F. (2017) El Trabajo en Equipo mediante Aprendizaje Cooperativo. Recuperado de: http://calidad.ugr.es/tutoria/materiales_asistentes/aprendizaje-cooperativo-en-grupos/

Foncubierta, J., & Rodriguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de Español. Edinumen.

García López, C., & Olvera, A. (2018). El "Torpedo" como recurso de aprendizaje. Memorias CIIE, 149 - 154.

Herr, N. (2007). The Sourcebook for Teaching Science. Obtenido de https://www.csun.edu/science/books/sourcebook/chapters/10-analogies/teaching-analogies.html

Ibañez , E., Cuesta, M., Taglibaue, R., & Zangaro , M. (2008). La generación actual en universidad: impacto de los millennials, 261.

Jiménez, I. (2004). El juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes los estudiantes de la Facultad de Optometría. Dialnet. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5599216

José A, Castro Ana, Ibáñez A & Borragán A. (2009). El Proceso de Comunicación en la Enseñanza. International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 2, Núm. 1. Badajoz, España.

Lavilla, L. (2011). LA MEMORIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/ APRENDIZAJE. Dialnet.

López Camps, J. (2005). Planificar la Formación con calidad. Las Rozas - Madrid: Praxis.

Ocon, G. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico, 187, 1-10.

Pimienta, J. (s.f.). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. En J. Pimienta.

Regader, García, & Triglia. (2014). Psicología y mente . Recuperado de psicología y mente: https://psicologiaymente.com/neurociencias/endorfinas-neurotransmisores

Reichel, G. (1995). Lebendig statt brav. Münster, Alemania: Ökotopia.

Salermo, G. (2013). Analogía, tipificación, reconocimiento. Argentina: Conicet Digital.

Uberman, A. (1998). Using games. English Forum.

Vera, M. (2009). Aprendizaje Cooperativo. Innovaciones y Experiencias Educativas. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_VERA_1.pdf

Yvern, A. (1998). ¿A qué jugamos?. Buenos Aires, Argentina: Bonum.

"... ¿redunda?;
no, solo es una causalidad."

29 autores

estrategias innovadoras de enseñanza

estrategias innovadoras de aprendizaje

ISBN: 978-9978-375-59-4

Centro de Publicaciones
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

PUCE | Sede Ibarra