



ORIENTACIONES BASICAS EN EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA CONSTRUCCION DE APRENDIZAJES EN LOS NUEVOS ESCENARIOS EDUCATIVOS

Rodríguez-Garza, Blanca Nelly¹., Terán-Cázares, María Mayela²., Guerra-Rosales, Ana Luisa³., & Guerra-Frías, Mario Gustavo⁴

¹Universidad Autónoma de Nuevo León (México), bngarza6@gmail.com,
Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, Nuevo León.

²Universidad Autónoma de Nuevo León (México), mayela.teran@gmail.com,
Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, Nuevo León.

³Universidad Autónoma de Nuevo León (México), alguerra6@yahoo.com.mx,
Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, Nuevo León.

⁴Universidad Autónoma de Nuevo León (México), mario.guerraf@uanl.mx,
Cd. Universitaria, San Nicolás de los Garza, Nuevo León.

Fecha de envío: 01/Mayo2016

Fecha de aceptación: 16/Mayo/2016

Resumen

Hoy en día aparecen nuevos escenarios que vienen a complementar al tradicional salón de clases, los ambientes educativos han empezado a transformarse y las Universidades deben contemplar la modernización de sus aulas y sus estrategias para trabajar al interior de las mismas.

Esta investigación parte de la necesidad en diseñar estrategias de enseñanza considerando nuevos escenarios educativos, partiendo de la generación de ambientes de aprendizaje colaborativo que favorezcan experiencias significativas. Se elaboró una encuesta a una muestra de 50 maestros en nivel licenciatura de una Universidad Privada, para medir su percepción en los nuevos escenarios, tomando como base elementos en su práctica docente, la planeación del proceso de enseñanza, la

capacitación docente y la construcción de aprendizajes. Los resultados demostraron un alto consenso en el acuerdo y la aplicabilidad de la planeación de estrategias didácticas en la práctica educativa por parte del docente.

Palabras Clave: Aprendizaje, Capacitación, Diseño, Escenarios, Estrategias

Today new scenarios appear that complement the traditional classroom appear, educational environments have begun to transform and universities should include the modernization of their classrooms and their strategies for working within them.

This research stems from the need to design teaching strategies considering new educational scenarios, based on the generation of collaborative learning environments that foster meaningful experiences. A survey of a sample of 50 teachers in level degree of a private university, was developed to measure their perception in the new scenarios, on the basis of elements in your teaching practice, the planning of the teaching process, teacher-training and the construction of learning. The results showed a high consensus on the agreement and the applicability of planning teaching strategies in educational practice by teachers.

Key Words: Learning, Training, Design, Scenarios, Strategies

Introducción

Actualmente uno de los principios rectores en la Educación, en todos los niveles, es garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida sin exclusión; es por ello que todo esfuerzo académico e institucional avanza hacia ese sentido, fortaleciendo la práctica de la Responsabilidad Social Universitaria.

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, “el objetivo de la educación debe contemplarse desde una perspectiva amplia de aprendizaje a lo largo de toda la vida cuya finalidad es ayudar y empoderar a las personas para que puedan ejercer su derecho a la educación, cumplir sus expectativas personales de tener una vida y un trabajo dignos, y contribuir al logro de los objetivos de desarrollo socioeconómico de sus sociedades” (UNESCO, 2014, p. 3)

El ritmo vertiginoso con que cambia la sociedad a causa de la transformación del conocimiento, requiere la necesidad de transformar los modelos y esquemas educativos que se dan en la práctica, en donde se siguen empleando modelos tradicionales en los que el principal protagonista del proceso educativo es el profesor. La realidad del momento, es que las carreras universitarias están proporcionando solo el saber a nivel conocimiento, a nivel contenido y lo que se necesita es formar para aprender a ser, aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a convivir.

Es el momento de que en nuestras Facultades y Escuelas de Negocios se implementen nuevos escenarios de aprendizaje al interior del aula en los que sea posible desarrollar competencias para mejorar la productividad y competitividad de los estudiantes al insertarse en la vida económica.

Es por ello imprescindible la capacitación de los docentes, a fin de que sean capaces de diseñar no sólo esos escenarios propicios para el aprendizaje de sus estudiantes, sino también, que sea el educador capaz de diseñar estrategias didácticas que le permitan planear y organizar sus cursos a

fin de que sus estudiantes alcancen los aprendizajes esperados. Es por lo anterior que en esta investigación ahondamos en los principios que rigen el proceso educativo a través de nuevos escenarios de aprendizaje constructivista y colaborativo (Schank y Cleary, 1995); asimismo, se analizan los aspectos básicos para el diseño de estrategias didácticas a través de la conexión de diversas teorías.

Planteamiento del Problema

En el presente estudio se pretende aplicar los enfoques constructivistas a la tarea pedagógica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje; basándonos en el uso de entornos de aprendizaje constructivista, que permitan a los maestros propiciar aprendizajes significativos, clases activas, de aula abierta, flexibles, el aprender a aprender, el aprender a pensar, con el propósito de mejorar la calidad educativa y, por ende, el rendimiento académico de nuestros estudiantes (Schank y Cleary, 1995).

Los Escenarios de Aprendizaje, dentro de un Aula, consisten en diseñar actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación dentro de un escenario, ya sea artificial o real. Los escenarios se basan principalmente en situaciones problemáticas que tienen que ver con la vida real; en donde el aprendizaje es sistemático y organizado, dado que es un fenómeno complejo que no solamente conlleva simples asociaciones memorísticas, el aprendiz las transforma y estructura, además se interrelacionan e interactúan con los conocimientos previos y las características personales del sujeto. El quehacer docente implica planear lo anterior, no obstante, la planificación se ha reducido a un mero listado de los temas y/o de prácticas a realizar con algunas anotaciones sobre evaluación (Rivero-Menéndez, 2014). En base a lo anterior, nuestro planteamiento del problema es:

¿Qué aspectos se deben considerar en la planeación de estrategias didácticas para optimizar la labor docente en los nuevos escenarios de aprendizaje?

Objetivo

El objetivo general de este estudio es generar una propuesta para el diseño de estrategias didácticas, acorde a los nuevos escenarios educativos, promoviendo la mejora en la calidad de los aprendizajes de los estudiantes.

Marco Teórico

Entornos de aprendizaje constructivista

La argumentación teórica de esta investigación parte de los estudios de David Jonassen (2000), el cual elabora un Modelo de Entornos Situacionales de Aprendizaje basado en los principios del Aprendizaje Constructivista. El Modelo Jonassen, comprende ideas y experiencias orientadas a fomentar formas prácticas de diseñar actividades y organizar información acorde a las necesidades de un enfoque constructivista en entornos abiertos. Su método es conocido con las siglas EAC (Entornos de Aprendizaje Constructivista) y el principal objetivo de esta Teoría es fomentar la solución de problemas y el desarrollo conceptual, los cuales dependen no tanto de la adquisición de conocimientos, sino más del “aprender haciendo” (Schank y Cleary, 1995)

El Modelo de Jonassen consiste en una propuesta que parte de un problema, pregunta o proyecto como núcleo del entorno para el que se ofrecen al estudiante diversos sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su medio ambiente. El aprendiz debe resolver el problema o terminar el proyecto o encontrar la respuesta a las preguntas formuladas (Jonassen, 2000). Es importante establecer la necesidad de actualizar los programas curriculares, sus contenidos,

materiales y métodos para lograr su pertinencia y relevancia en el desarrollo integral de los estudiantes, y fomentar en ellos el desarrollo de valores, habilidades, es decir, competencias para mejorar su productividad y competitividad al insertarse en la vida económica. Para que esto sea posible, “El profesor necesita conocer bien los fundamentos, las condiciones y técnicas de su profesión, con el fin de hacer más eficaz su colaboración en el proceso de aprendizaje” (Alanís, 2001).

Escenarios de Aprendizaje

Es en particular, el enfoque Constructivista, el que fundamenta la Educación basada en Competencias; en la cual se pretende vincular el sector educativo con el productivo (UNESCO, 2000). Al referirnos al desarrollo de competencias, esto implica una ardua labor docente para crear ambientes de aprendizaje adecuados a fin de que los alumnos sean partícipes en un proceso de formación útil y significativa. El ambiente o espacio donde se llevan a cabo las actividades de aprendizaje, es de tres tipos: áulico, real y virtual. El áulico es el que se desarrolla en el salón de clases; el real consiste en escenarios auténticos donde se pueden constatar los conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes y valores adquiridos; y los virtuales, son el uso de las Tecnologías de la Información (TICs) como el uso de la computadora, un aula virtual, el uso de internet, que bien utilizados pueden contribuir a la adquisición de aprendizajes por parte de los estudiantes (Duarte, 2003).

El aula es un espacio de intercambios y anhelos entre los participantes, que ha de vivirse como un escenario de auténtico aprendizaje en colaboración, empatía y apertura, valorando positivamente las múltiples vivencias y creando las mejores percepciones (Medina, A. 1988)

Un salón de clases es un ambiente de aprendizaje cuando se tiene en cuenta la organización del espacio físico y los materiales de apoyo según los intereses de los estudiantes; además, que estos

recursos o implementos sean coherentes y pertinentes con el tema a trabajar. De acuerdo con Duarte (2003), uno de los principales componentes de un Ambiente de Aprendizaje es el Escenario, el cual es un espacio fundamental que comprende aspectos como: ventilación, iluminación, distribución y organización del mobiliario y del material de apoyo, también incluye lo relacionado con el propósito de la enseñanza. Este determina la actuación de los sujetos, por ello facilita la enseñanza y genera el aprendizaje. Además, se debe fomentar el acceso libre, sin restricciones de tiempo y espacio, incluyendo el uso de herramientas que optimizan el aprendizaje y estimulan a los alumnos. El Escenario influye en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de los alumnos ya que contribuyen a las interrelaciones que se dan en el aula, favorecen la construcción del conocimiento y contribuyen al éxito de las situaciones de aprendizaje y las relaciones sociales (Rodríguez-Vite, 2014)

Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Las estrategias de enseñanza son los procedimientos, actividades, técnicas, métodos, etc. que emplea el maestro para conducir el proceso, son todas las actividades y procesos mentales que el alumno realiza para afianzar el aprendizaje, las cuales deben ser previamente diseñadas por el maestro, ya que al igual que las estrategias de enseñanza, cada una de las actividades persigue un propósito diferente y, por consiguiente, logran un aprendizaje diferente (Díaz-Barriga, 2010).

Y entre los aspectos que deben tenerse en cuenta al momento de elegir un tipo de estrategia para utilizarse en dicho proceso están las características propias de los alumnos (conocimientos previos, motivación, desarrollo cognitivo, estilos de aprendizaje, entre otras), contenidos curriculares a alcanzar, actividades que debe llevar a cabo el alumno para lograr las metas propuestas, de los recursos y materiales al alcance, el tiempo adecuado para la enseñanza y

adquisición de aprendizajes y la metodología a seguir en la implementación de estrategias de enseñanza (Rodríguez-Vite, 2014).

Es importante que al interior del aula se presenten diferentes espacios, ya sea lúdicos, de relajación, de realización de diversas actividades de acuerdo a los intereses de los estudiantes, ya sean individuales o bien colectivos (Duarte, 2003). Los ambientes de aprendizaje deben planearse en base a las características de los estudiantes; su objetivo es promover aprendizajes a partir de estrategias educativas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de competencias. La actividad docente consiste en diseñar estrategias que conduzcan a este fin.

Algunas de las estrategias que puede emplear un docente, son el aprendizaje colaborativo, las simulaciones, la elaboración de mapas conceptuales, prácticas en laboratorio o taller, conferencias, demostraciones, aprendizaje basado en problemas, empleo de las TICs, etc. El docente debe trabajar su creatividad y diseñar al interior del aula escenarios lo más semejantes a la realidad requerida para que el estudiante pueda llevar a cabo actividades de aprendizaje.

Diseño de Estrategias Didácticas

No basta con el escenario más óptimo para el logro de aprendizajes significativos, es preciso el uso de estrategias didácticas, es decir, todas las actividades que realizan de forma sistemática y organizada los docentes para el logro de objetivos.

Al planear los cursos, los maestros deben considerar el contexto social, o sea, su planeación debe comprender objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje y recursos didácticos innovadores acordes a la vida cotidiana de sus estudiantes y a la realidad social de la comunidad a la que pertenecen; buscando el desarrollo de las competencias de sus alumnos, diseñando actividades lúdicas, propiciando un clima de confianza y respeto, y creando espacios que conlleven al desarrollo humano integral de sus estudiantes (Duarte, 2003).

Las aulas deben ser espacios óptimos para desarrollar las competencias de los alumnos, y los recursos deben estar dispuestos de tal forma que inviten al estudiante a llevar a cabo la actividad con entusiasmo y curiosidad por aprender. En el salón de clases se debe buscar un equilibrio que favorezca la interiorización de los conceptos creando alternativas en las aulas para que todos los jóvenes tengan oportunidad de acceder al conocimiento, reactivar la curiosidad y motivación que genera aprender o descubrir algo nuevo a través de diversos canales (auditivo, kinésico y visual) para que ellos decidan de forma autónoma aprender más (Rodríguez-Vite, 2014).

Es imprescindible que todo docente planee sus clases y evite la improvisación, para ello es importante que registre el acontecer del proceso enseñanza-aprendizaje, tal como se muestra en la Figura 1,

Figura 1 Diseño de Estrategias Didácticas. Componentes Básicos.

Diseño de Estrategias Didácticas		
1. DATOS GENERALES:		
Institución Educativa:	Nombre del Docente:	
Asignatura:	Grupo:	
Contexto (diseño del aula):	Duración (tiempo requerido para la implementación de la estrategia):	
Nombre de la Estrategia:		
2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS:		
Tema:		
Objetivos y/o Competencias:		
Sustentación Teórica:		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE		
Conceptuales (¿qué se debe hacer?)	Procedimentales (¿cómo debe hacerlo?)	Actitudinales (¿cuál es la actitud ante el saber y el hacer?)
3. SECUENCIA DIDÁCTICA:		
Momentos	Eventos	
Inicio		
Desarrollo		
Cierre		
4. RECURSOS Y MEDIOS:		
Tipo de Recurso y/o Medios	Descripción	
5. ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN:		
Técnica	Instrumento	
6. LOGROS ESPERADOS:		
7. OBSERVACIONES:		

Nota.- Formato adaptado de Orientaciones básicas para el diseño de Estrategias Didácticas. Tendencias Pedagógicas. Feo-Mora, R. (2010).

De acuerdo a la figura anterior a continuación se describen sus componentes básicos:

Nombre de la estrategia: Es importante que el profesor personalice la estrategia para que los estudiantes reconozcan y se compenetren con los procedimientos que allí se plantean.

Contexto: Es el escenario donde se desarrolla el encuentro pedagógico.

Duración Total: Es el tiempo estimado en cada momento instruccional.

Objetivos y/o Competencias: Los objetivos y las competencias deben estar redactados en función de promover y potenciar las habilidades ante los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Redacción de Objetivos: Deben estar centrados en el estudiante, en función de sus necesidades e intereses y no del profesor. Deben ser claros y precisos, observables, cuantificables y evaluables.

Sustentación Teórica: Se refiere a la orientación del aprendizaje que el profesor asume dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje; esta postura tiene como base los enfoques del aprendizaje (conductistas, cognitivista y constructivista).

Contenidos: El docente al diseñar una estrategia, específicamente en la secuencia didáctica, debe considerar el logro y comprensión de los diferentes tipos de contenidos: *Conceptuales* (*¿Qué se debe hacer?*) son los conocimientos específicos, conceptos y categorías requeridas para el logro de la meta de aprendizaje; los *Procedimentales*: (*¿Qué debe saber hacer? ¿Cómo debe hacerlo?*), son los modos y técnicas que debe poseer el estudiante relacionadas con la temática, para asegurar el desempeño idóneo ante las metas de aprendizaje; y los *Actitudinales* (*¿Cuál es la actitud pertinente ante ese saber y hacer desde el punto de vista axiológico y ético?*), son las cualidades fundamentales que requiere asumir el estudiante para asegurar el desempeño idóneo ante las metas de aprendizaje.

Secuencia Didáctica: Constituye el camino para alcanzar los aprendizajes esperados. Los componentes protagónicos en las Secuencias Didácticas son las actividades de aprendizaje, debido a que en ellas el estudiante juega un papel eminentemente activo y son el medio para generar los procesos cognitivos que se pretenden de los estudiantes. Las estrategias docentes, pueden clasificarse de acuerdo a 3 momentos de acuerdo con Smith y Ragan (1999):

El momento de inicio, ayuda al docente a orientar e introducir a sus estudiantes al tema, se pueden emplear estrategias como presentar información nueva, sorprendente, incongruente con los conocimientos previos del estudiante, planear o suscitar problemas, describir la secuencia de la tarea a realizar, relacionar el contenido con las experiencias previas del estudiante.

El momento del desarrollo, es donde se construye el conocimiento, las actividades en esta fase deben reflejar la amplitud y profundidad con la que se tratarán los contenidos, tomando en cuenta que gradualmente aumentará su dificultad. Algunas posibilidades son: cuadros comparativos, ensayos, reportes de películas, informes técnico-analíticos, debates, juegos de roles, encuestas, mapas mentales, productos elaborados en equipo, proyectos.

El momento de cierre, se alcanza cuando los propósitos y principios de la actividad se consideran aprendidos de tal forma que sea posible relacionar el nuevo conocimiento con el que ya se tenía. Algunas alternativas son: síntesis, conclusión de proyectos, resolución de casos, solución del caso planteado al inicio, informe final, listado de evidencias de desempeño, mapas mentales, mapas conceptuales. El maestro informa sobre lo correcto o incorrecto en las tareas.

Los Recursos y Medios, los selecciona el docente considerando las características de la audiencia y sus estilos de aprendizaje; se clasifican en Visuales (carteles, vídeos, retroproyectores), Auditivos (radio, reproductores), Audiovisuales (televisión, vídeos), Impresos

(libros, revistas, periódico, trípticos, dípticos), Multisensoriales (personas, animales, modelos) y Tecnológicos (e-learning, b-learning).

Estrategias de Evaluación, se llevan a cabo a través de técnicas evaluativas que permitan observar o analizar los procesos o productos finales elaborados en las actividades, según se observa en la Tabla 1.

Tabla 1 Técnicas e Instrumentos de Evaluación.

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Estudio de Casos	Registro de Notas Diario
Observación	Lista de Cotejo Escala Valorativa Registro Anecdótico Escala de Actitudes Guía de Observación Escalas de Frecuencia
El Portafolio	Guías para evaluar portafolios
Mapas Conceptuales	Listas de Cotejo Escala Valorativa
Entrevista	Guión de Entrevistas Cuestionario Diario
Encuesta	Encuesta
Pruebas	Ensayo Prácticas Orales Objetivas
Observación Documental	Cuadros o Matrices de Registro
Informes	Escala de Estimación Hoja de Análisis de Tareas Descripciones
Tareas	Listas de Cotejo

Fuente.- Orientaciones básicas para el diseño de Estrategias Didácticas. Tendencias Pedagógicas. Feo-Mora, R. (2010).

El diseño, por parte del docente, debe ser un acto creativo y reflexivo a través del cual se logren crear ambientes en los que los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos, los profundicen, creen nuevos conocimientos, los apliquen y transmitan a los demás para enriquecer

la conciencia colectiva. En tal sentido, las estrategias convierten los objetivos de aprendizaje en acciones concretas.

Capacitación Docente

Es necesario vincular la práctica docente con la teoría vigente, por ello la imperiosa importancia de unificar los elementos esenciales de una estrategia con fines didácticos, dado que actualmente el docente domina de manera casi exclusiva lo procedimental de un encuentro pedagógico pero desconoce o no le da importancia al dominio conceptual implícito en el diseño de estrategias didácticas.

Como señala el investigador Rivero-Menéndez (2014):

“Hoy constituye una necesidad que el profesor universitario, en la práctica, intervenga en el aprendizaje de estrategias, y por otra parte se interese en para qué sirven y bajo qué situaciones deben emplearse, para lo cual se precisa del docente una conciencia clara para flexibilizar su modo de pensar y actuar, adaptándolos a las exigencias de estilo perceptivo-cognitivo y afectivo-volitivo de sus estudiantes. Para que esto ocurra el profesor ha de reflexionar sobre cómo aprende él mismo, para entender cómo aprenden sus estudiantes y para contribuir a que los estudiantes adquieran procedimientos estratégicos de aprendizaje” (p. 23).

Se requiere de actores calificados y comprometidos con el quehacer docente, educadores universitarios con responsabilidad social, motivados a participar en el mejoramiento cualitativo de la educación. Para mejor enfrentar este reto, las Instituciones Educativas debieran estructurar coherentes y sistemáticos procesos de capacitación, orientados a fortalecer el desempeño de los recursos humanos de su sistema educativo (Hidalgo-Sanpedro, 2012).

Método

El presente trabajo de investigación se realiza con un enfoque cuantitativo. El tipo de investigación es descriptivo, correlacional y explicativo y el diseño de investigación es no experimental. Para obtener información relevante para la investigación, se aplicó una encuesta a 50 maestros de un total de 125 de una Universidad Privada, la selección se hizo de manera aleatoria;

Se realizó una investigación bibliográfica para el desarrollo del marco teórico; y una investigación de campo con la elaboración y aplicación de una encuesta, cuyo instrumento consta de 2 partes; la primera, contiene preguntas cerradas relacionadas con aspectos de la práctica docente en el proceso enseñanza-aprendizaje; la segunda, corresponde a datos generales del entrevistado. Los reactivos se elaboraron en base al marco teórico estudiado para medir las variables propuestas. En la primera sección se elaboraron 31 preguntas para medir la forma de planeación de las estrategias que implementaban en su práctica los docentes y en la segunda sección para recopilar los datos de control, por medio de datos generales y conocer su perfil. En la primera sección se utilizó la escala Likert del 1 al 5 en donde 1 es nada de acuerdo y 5 totalmente de acuerdo. Para darle fiabilidad al instrumento se realizó una prueba piloto al 10% de la muestra seleccionada, la cual fue aplicada personalmente. Dicha aplicación permitió identificar algunas oportunidades de mejora en la encuesta tales como: La necesidad de reformular algunos reactivos que no se entendían con claridad, se flexibilizó el llenado de la encuesta ya que se observaba cierto rigor al contestar, se identificaron los reactivos en base a dimensiones e indicadores con la finalidad de facilitar el análisis. Posteriormente se aplicó nuevamente el instrumento definitivo en forma física con las adecuaciones observadas. Como población objetivo se consideran los maestros a nivel de Licenciatura en una Universidad Privada de Nuevo León.

Hipótesis

H1 Los docentes planean el proceso de enseñanza-aprendizaje considerando las estrategias didácticas y metodología a seguir en su implementación, sin importar las características personales y contexto social de los estudiantes.

H2 La planeación de estrategias didácticas en los nuevos escenarios de aprendizaje promueve el uso de las TICs

H3 La capacitación en el diseño de estrategias didácticas enriquece la práctica del docente en los nuevos escenarios de aprendizaje.

Resultados

En la tabla 2 se muestran los resultados de los datos de control

Tabla 2: Datos de Control

Concepto	Resultado
Género	Femenino 55%, Masculino 45%
Edad	Promedio 43.5 años
Área en que imparte clases	5 áreas (promedio 20%)
Experiencia docente	Promedio 8 años
Antigüedad en la institución	Promedio 10 años
Tetramestre en que imparte clases	1 ero y 2do 20%
	3ero y 4to 30%
	5to y 6to 22%
	7mo y 8vo 18%
	9no y 10 10%
Niveles en que ha impartido docencia	Básica 5%
	Bachillerato 12%
	Superior 68%
	Posgrado 15%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de campo obtenidos

En la tabla 3 se muestran los resultados del análisis del alfa de Cronbach, el cual apoyó en determinar la fiabilidad del instrumento por variable.

Tabla 3 Determinación del Alfa de Cronbach por variable

Variable	Alfa de Cronbach
Percepción escenarios	.801
Estrategias didácticas	.876
Planeación del proceso de enseñanza	.796
Capacitación docente	.834
Construcción de aprendizajes	.776

Fuente: Elaboración propia en base a datos de campo obtenidos

En la variable de Percepción de escenarios, se encontró una alta consideración de los docentes en estar de acuerdo en trabajar en nuevos escenarios educativos (95%), desarrollando una comunicación bidireccional y de actividades que en su mayoría son colaborativas.

En la variable de Estrategias didácticas, se denotó un alto uso de los medios tecnológicos, resaltando el uso del internet, videos, video-proyector, redes sociales, correo electrónico y el uso de su plataforma educativa (Blackboard) todo esto como un gran apoyo para la impartición de sus clases; los recursos con menos utilización fueron el pizarrón electrónico (este no se cuenta en la institución), simuladores y chat.

En la variable de Planeación del proceso de Enseñanza, los resultados mostraron un alto empleo de medios didácticos en el desarrollo de la clase (100%), así como en el diseño de estrategias didácticas (86%) y en la planeación de diferentes formas de evaluación (70%) aparte de las rúbricas en las diferentes áreas (ingeniería, humanidades, negocios, idiomas, institucionales) en las que imparte clases el docente, se denotaron bajos valores en los elementos de que el docente realice diagnósticos de las características (40%) y del contexto social (10%) de los estudiantes.

En la variable de capacitación docente, los resultados mostraron un amplio acuerdo en la capacitación de elementos que le permitan enriquecer su práctica docente (estrategias didácticas 95%, uso de las TICs 75%, técnicas de evaluación 60%, psicopedagogía 82%)

En la variable de construcción de aprendizajes, los resultados mostraron valores bajos en el apartado de que el docente estuviera de acuerdo que la formación de actitudes y valores en los estudiantes es responsabilidad de la labor docente (22%), así como que la labor docente sea transmitir los saberes a sus estudiantes (32%); los resultados fueron altos en el ítem donde se midió la función de facilitador de aprendizajes por parte del docente (83%) y en el que el estudiante debe construir su propio aprendizaje (72%)

Conclusiones

Para contestar nuestro planteamiento del problema, sobre los aspectos que se deben considerar en la planeación de estrategias didácticas para optimizar la labor docente en los nuevos escenarios de aprendizaje, de acuerdo a la investigación documental desarrollada se manifestó que entre los aspectos que deben tenerse en cuenta al momento de elegir un tipo de estrategia para utilizarse en dicho proceso están las características propias de los alumnos (conocimientos previos, motivación, desarrollo cognitivo, estilos de aprendizaje, entre otras), contenidos curriculares a alcanzar, actividades que debe llevar a cabo el alumno para lograr las metas propuestas, los recursos y materiales al alcance, el tiempo adecuado para la enseñanza y adquisición de aprendizajes y la metodología a seguir en la implementación de estrategias de enseñanza

Las hipótesis propuestas fueron:

H1 Los docentes planean el proceso de enseñanza-aprendizaje considerando las estrategias didácticas y metodología a seguir en su implementación, sin importar las características personales y contexto social de los estudiantes.

Esta Hipótesis se comprobó, debido a que en el análisis de los datos recolectados se obtuvo alto porcentaje en el empleo de medios didácticos en el desarrollo de la clase y en el diseño de estrategias didácticas en las que imparte clases el docente, encontrándose bajos valores en los diagnósticos de las características y del contexto social de los estudiantes.

H2 *La planeación de estrategias didácticas en los nuevos escenarios de aprendizaje promueve el uso de las TICs*

Esta Hipótesis se comprobó, debido a que en la variable de Estrategias didácticas, se denotó un alto uso de los medios tecnológicos en los nuevos escenarios de aprendizaje por parte de los docentes encuestados.

H3 *La capacitación en el diseño de estrategias didácticas enriquece la práctica del docente en los nuevos escenarios de aprendizaje*

Esta Hipótesis se comprobó, debido a que en la variable de capacitación docente, los resultados mostraron un amplio acuerdo en el interés y aceptación de capacitación en aspectos que le permitan al docente enriquecer su práctica docente como lo es en el Diseño de Estrategias, el uso de las TICs en Técnicas de evaluación, y en capacitación psicopedagógica.

Las escuelas deben contribuir a facilitar aulas con estructura dinámica donde se permita establecer escenarios artificiales que sean la base de los aprendizajes. Estos escenarios permitirán al docente diseñar estrategias de aprendizaje que faciliten a sus estudiantes llevar a cabo tareas y prácticas que requieran emplear sus conocimientos, habilidades, aptitudes, destrezas y actitudes para enfrentar situaciones tomadas del mundo real donde se desempeñará el estudiante al egresar.

Las experiencias de aprendizaje deben facilitar la comprensión y apropiación del contenido de la asignatura, educando en *Competencias*. Y aunque en la variable de Construcción de Aprendizajes, los maestros encuestados señalaron identificarse como facilitadores de aprendizajes y están totalmente de acuerdo en que el estudiante debe construir su propio aprendizaje, están poco de acuerdo en que sea responsabilidad de la función docente la formación de actitudes y valores; aun así, se reconoce en esta investigación que para el logro de una educación integral, sí es de real importancia que el docente relacione las situaciones de aprendizaje, con las características establecidas en el perfil de egreso general de la institución

educativa, representando el compromiso social de la institución en el logro de las competencias adquiridas en su plan de formación.

Aunque algunas escuelas ofrecen ya nuevos espacios, más estimulantes y atractivos que las aulas tradicionales, donde se promueve el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se autorregulan, escenarios donde se genera la discusión y los aprendices se retroalimentan en ella, y se estimula el pensamiento crítico; aún hay la necesidad de capacitar a la planta docente sobre el diseño de estrategias aplicables en este tipo de escenarios, a fin de acercar a los estudiantes a lo que será su mundo real como profesionista. Los alumnos deben ser activos y los docentes deben ser capaces de diseñar estrategias de aprendizaje basadas en situaciones acordes a los contenidos curriculares, creando ambientes y sacando el mejor de los provechos a dichos escenarios.

El profesional de la educación debe planear su práctica, lo cual lo convierte en un tipo de investigador dentro de su aula al analizar los datos de sus alumnos y la propia didáctica, así como el contexto donde lleva a cabo su quehacer docente. Asimismo, debe crear ambientes de aprendizaje con comunicación bidireccional, dinámico, motivador, con respeto a la diversidad, un espacio de reflexión y acuerdos.

Las planificaciones no se pueden aplicar por igual en todos los contextos ni grupos de la misma forma, hay que hacer adecuaciones pertinentes. La educación actual, requiere de docentes capaces de afrontar la tarea educativa con capacidad de reflexión sobre sus propias prácticas y realidad, que le permitan teorizar y tener conciencia de los supuestos subyacentes, los fundamentos teóricos que marcan su práctica en el aula.

Bibliografía

- Alanís, A. (2001). El saber hacer de la profesión docente Formación profesional en la práctica docente. México: Trillas.
- Díaz Barriga, Frida. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Editorial McGraw-Hill
- DUARTE D., J. (2003). Ambientes de Aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos*. 29 (03), 97-113. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>
- Feo-Mora, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de Estrategias Didácticas. *Tendencias Pedagógicas*. 16(8), 221-236. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3342741>
- Hernández-Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. 5(11), 26-35. Disponible en ISSN 1698-580x. <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Hidalgo-Sanpedro, A. (2012). Programa de Capacitación Docente para profesores universitarios sobre el uso de la herramienta wiki como estrategia en la formación de adultos. *RED Revista de Educación a Distancia*. 31(4), 1-15. Disponible en E-ISSN: 1578-7680 <http://www.redalyc.org:9081/home.oa?cid=9842415>
- Jonassen, D. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. Diseño de la instrucción. Teoría y modelos. Madrid: Aula XXI Santillana.

- Koschmann, T., Kelson, A. C., Feltovich, P. J., y Barrows, H. S. (1996). Computer-supported problem-based learning. A principled approach to the use of computers in collaborative learning, New York: Koschmann ed.
- Medina, A. (1988). Didáctica e interacción en el aula. Madrid: Cincel Ed.
- Rivero-Menéndez, C., Bernal, P., Santana, Y., Pedraza, Y. (2014). La Enseñanza de Estrategias de Aprendizaje, una perspectiva pedagógica para las transformaciones en la Educación superior en Cuba. *Pedagogía Universitaria*. 19(2), 16-37. Recuperado de <http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/view/612>
- Rodríguez-Vite, H. (2014). Ambientes de Aprendizaje. Boletín Científico. Publicación Semestral. *Ciencia Huasteca*. 4(7), Recuperado de <http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Schank, R. C. y Cleary, C. (1995). Engines for Education. NJ: Lawrence Erlbaum Editorial.
- Smith, P. y Ragan, T. (1999). Instructional design. New Jersey: Merrill Prentice.
- UNESCO (2014). Documento de posición sobre la Educación después del 2015. ED-14/EFA/POST-2015/1. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002273/227336S.pdf>
- Vigotsky, L. S. (1985). Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires: Pléyade Editorial.