

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Llamada también estrategias inducidas, son el conjunto de habilidades, destrezas y actitudes que realizan de manera consciente y autónoma, al estudiante con el propósito de autorregular de manera eficaz, su proceso de aprendizaje para el logro de capacidades.

es necesario tener en cuenta que estas permiten el desarrollo de los procesos mentales, la construcción de su propio aprendizaje y además las diferentes formas como se desarrollan los procesos afectivos y emocionales en el aprendiz, ubicando a las estrategias afectivas.

Estrategias Cognitivas

Habilidades de pensamiento que nos permite aprender, comprender y resolver problemas. Es un enfoque generalizado que involucra una serie de tácticas y procedimientos, que posibilitan la activación de procesos relativos a las operaciones mentales para el logro de aprendizajes.

Entre las estrategias cognitivas tenemos:

- ❖ Identificación de problemas
- ❖ El subrayado
- ❖ Las complejas de ensayos
- ❖ La elaboración básica
- ❖ Los mapas mentales
- ❖ Los croquis de comparación

Existen estrategias para aprender según el predominio de la inteligencia de un contenido temático, estas se agrupan de acuerdo a la teoría de Howard Gardner. Estas inteligencias son:

- Lingüística
- Lógico Matemática
- Espacial
- Física y Cenéstésica
- Musical
- Interpersonal
- Intrapersonal
- Ecológica

Estrategias afectivas, condicionan la efectividad de las estrategias cognitivas, tienen que ver con:

- El manejo de los estados afectivo, llámense emociones, sentimientos, actitudes.
- El control de la motivación para aprender .
- La reducción de la ansiedad a lo nuevo y a las evaluaciones.

La pregunta es: ¿A qué atribuye el éxito o el fracaso en sus aprendizajes, estudios o calificaciones? ¿A su esfuerzo o a la suerte? ¿A si mismo o a otros?.

Estrategias Metacognitivas

Conjunto de procedimientos y habilidades que utiliza el estudiante para guiar y autorregular su propio proceso de aprendizaje. Monitoreando, evaluando y modificando aprendizaje y el pensamiento.

Según Flavell (1993), son experiencias conscientes que están enfocadas en algún aspecto o aspectos de nuestro propio rendimiento cognitivo,, de una manera particular que permite distinguir entre aprender y aprender a aprender.

Brown (1978), identifica los siguientes ejemplos de habilidades metacognitivas: revisar, planificar, formular, preguntar, autoadministrarse pruebas y controlar la propia ejecución.

6. Ansiedad y Estrategias Afectivas

La ansiedad es una de las emociones más comunes en la sociedad actual, es interviniente en el proceso del aprendizaje, es importante señalar que se manifiesta en los estudiantes con los siguientes indicadores:

- Reduce la capacidad de atender, enfocar, procesar, produce cortos circuitos, reduce la capacidad de controlar, se sitúa un fracaso inminente y otros.

¿Qué estrategias ayudan a controlar la ansiedad?

- Realizar acciones recreativas
- Dibujar y hacer garabatos
- Aplicar la saturación cognitiva como una forma de controlar la ansiedad producida por conflictos.
- Postergar el desarrollo de un problema como una forma de controlar la ansiedad producida por conflictos.
- Analiza las causas de la ansiedad.
- Aprender a relajarse.
- Aplicar la desensibilización sistemática.
- Asociar la situación ansiógena con ideas positivas.
- No dejarse abrumar por la complejidad aparente de la tarea.

- Aprender significativamente y buscar el dominio de las materias.
- Informarse acerca de la naturaleza y características de la ansiedad.

Es muy importante realizar que dentro de las técnicas actividades que permitan mejorar la autoestima, dentro de ella encontramos: dramatizaciones, juegos de roles entre otros.

El proceso creativo:

El proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos al bailar, pintar, escribir y en general con la manifestación de nuestro ser; cuando nos expresamos y somos capaces de plasmar esa expresión. Es decir todo un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valederas al mismo tiempo.

A través de los sentidos seguiremos aprendiendo toda la vida, sin embargo, conocemos adultos que se atrofian sus procesos creativos, porque creen que aquella que llevan dentro no es suficientemente bueno para aprender de él y compartirlo con los demás

A partir de la escuela, se hace necesario crear estrategias que estimulen el potencial creativo, pues muchos de los programas de nuestras escuelas y en general de la educación se apoyan en las habilidades del hemisferio cerebral izquierdo, es decir hemos programado escuelas para medio niño, estamos educando medio hombre, medio cerebro, cuyas habilidades y funcionamiento son requisitos indispensables para el desarrollo del potencial educativo.

Fases del proceso creativo

Existen diversas formas de describir el proceso creativo.

Valero, propone a partir de lo planteado por Poincaré, las siguientes fases:

- Fase de preparación: El pensamiento creador se inicia a causa de la entrada en acción de un problema, suele ser la más larga ya que trata de acumular información y documentación.
- Incubación: Es el momento en que actúa el subconsciente y entran en función la imaginación y fantasía.
- Iluminación: Nacimiento de una idea, después experimentado una especie de frustración viene la satisfacción de ver rápidamente en un momento repentino e inesperado la solución apetecida.

- Verificación o Acción: (Realización de la idea iluminosa, impulsa a elaborar, verificar y plasmar en algo concreto).

Dentro de las diferentes estrategias para desarrollar el pensamiento creativo, cabe resaltar:

- a) Lista de atributos
- b) Brainstorming
- c) Lista de verificación
- d) Técnica ¿Qué pasaría si?
- e) Ficha de la ciencia sensual.

EVALUACIÓN

- Entendemos por evaluación el proceso sistemático de obtención de información respecto de las posibilidades y necesidades de aprendizaje del alumno y del grupo en el que interactúa para aprender; así como de reflexión sobre los factores que propician, sostienen o limitan cada uno de estos aspectos al interior del aula del espacio institucional o universitaria, con el propósito de formar juicio de valor y tomar las decisiones más pertinentes a cada situación.

INFORMACIÓN: QUE, PARA QUE Y CÓMO EVALUAR

```
graph TD; A[INFORMACIÓN: QUE, PARA QUE Y CÓMO EVALUAR] --> B[¿Para qué evaluar?]; A --> C[¿Qué evalúa?]; A --> D[¿Cómo evaluar?];
```

¿Para qué evaluar?

Se evalúa para que el profesor conozca el desarrollo de las competencias y necesidades de aprendizaje del alumno, a fin de construir una idea clara de su nivel de aprendizaje en relación a una competencia.

¿Qué evalúa?

Estas posibilidades y necesidades requieren identificar sus logros y avances tanto como sus errores y limitaciones, pero también sus aptitudes, intereses, posibilidades y estilos de aprendizaje de cada alumno, así como de los grupos específicos en los que interactúan

¿Cómo evaluar?

Se obtiene información mediante el uso de muy variados procedimientos, técnicas, situaciones e interacciones y la aplicación de diversos instrumentos

JUICIO DE VALOR

El producto que elabora el profesor después de procesar la información es el juicio de valor constituido por una descripción y explicación sobre:

- El avance del educando.
- El nivel de logro de la competencia.
- Las aptitudes y posibilidades colaterales demostradas en el proceso.
- Los intereses y preferencias que el alumno ha hecho evidente.
- Las necesidades de aprendizaje (errores, retrasos, limitaciones) que todavía no se han superado.

TOMAR DECISIONES

Decisiones sobre el curso de la actividad en el aula y la intervención pedagógica del docente sobre que requerimiento tiene cada educando y cada equipo de trabajo con los que ejecuta habitualmente sus tareas de aprendizaje es decir:

- ❖ Cómo resolver coordinadamente las necesidades de fortalecimiento, avance y/o rectificación de cada educando en el contexto de sus grupos de trabajo, sin que retrocedan o se detengan los demás integrantes.
- ❖ Cómo hacer para que puedan recuperar distancias los que aún no han avanzado mucho.
- ❖ Cómo hacer que los más avanzados no se frenen sino que aprovechen al máximo sus posibilidades de desarrollo.
- ❖ Cómo hacer para que cada alumno y cada equipo de trabajo, aproveche sus mejores habilidades, sus mayores aptitudes y su propio estilo de aprendizaje, para superar sus dificultades en el logro de determinadas competencias.