

Estrategias formativas en territorio

- **Clase magistral centrada en la transmisión:** es una estrategia en la que el docente explica los contenidos principales y el estudiante escucha, toma apuntes y organiza ideas. Aunque es tradicional, sigue siendo útil para presentar temas nuevos de forma clara en clases presenciales o virtuales. Ejemplo: un docente explica los conceptos básicos de economía mientras el grupo toma apuntes para comprender el tema.
- **Aula invertida o flipped classroom:** en esta estrategia, el estudiante revisa la teoría antes de la clase mediante videos, lecturas u otros recursos. Luego, el tiempo con el docente se aprovecha para resolver dudas, debatir y hacer actividades prácticas o de aplicación. Ejemplo: el grupo ve un video en casa sobre un tema y en clase lo aplica resolviendo ejercicios en equipo.
- **Aprendizaje móvil o m-learning:** consiste en usar celulares, tabletas u otros dispositivos móviles para aprender en distintos momentos y lugares. Facilita el acceso a contenidos, actividades y recursos educativos, aprovechando tecnologías que el estudiante ya utiliza en su vida diaria. Ejemplo: una persona estudiante graba con su celular un video explicando un concepto y lo comparte con su grupo.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** esta estrategia parte de un problema real o simulado que el estudiante debe analizar y resolver. A través de ese reto, investiga, trabaja en equipo y aplica conocimientos, desarrollando pensamiento crítico y capacidad para enfrentar situaciones complejas. Ejemplo: un grupo analiza un caso real de una empresa en crisis y propone soluciones para mejorar su situación.
- **Uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA):** los OVA son materiales digitales como simulaciones, animaciones, juegos o actividades interactivas creadas con un fin educativo. Ayudan al estudiante a aprender de manera autónoma, práctica y dinámica, especialmente en entornos virtuales o híbridos. Ejemplo: una estudiante usa unas gafas de realidad virtual para ingresar a un metaverso y observar cómo podría funcionar un experimento sin estar físicamente en un laboratorio.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos:** consiste en aprender mediante el desarrollo de un proyecto que integra teoría y práctica. Durante el proceso, el estudiante investiga, diseña, crea y presenta un producto final, fortaleciendo habilidades como creatividad, organización, comunicación y trabajo en equipo. Ejemplo: un equipo diseña y presenta un plan de negocio como proyecto final de un curso.

- **Aprendizaje dual o alternancia:** esta estrategia combina la formación académica en la institución educativa con la experiencia práctica en una empresa u organización. Así, el estudiante aprende conceptos en clase y los aplica en contextos reales, fortaleciendo su preparación profesional. Ejemplo: un estudiante asiste a clases de ingeniería algunos días y otros trabaja en una empresa de construcción aplicando lo aprendido.
- **Gamificación:** consiste en aplicar elementos de juego, como retos, puntos, niveles o recompensas, dentro del proceso educativo. Su objetivo es hacer el aprendizaje más atractivo, aumentar la motivación del estudiante y favorecer su participación activa en las actividades. Ejemplo: una docente organiza un torneo de debate en sus clases convirtiendo la evaluación en un juego con puntos y niveles donde los grupos compiten por el mejor desempeño.
- **Sistemas de Tutoría Inteligente (ITS) con IA:** plataformas que utilizan inteligencia artificial para ofrecer un acompañamiento personalizado paso a paso. El sistema adapta la ruta de aprendizaje según el nivel de avance y las necesidades específicas del estudiante las 24 horas del día. Ejemplo: a través de una aplicación de IA una estudiante recibe ejercicios distintos según sus errores y aciertos, como si tuviera un tutor disponible todo el tiempo.
- **Realidad Virtual (RV) y Aumentada (RA):** estas tecnologías crean entornos inmersivos donde los estudiantes pueden experimentar situaciones que serían peligrosas o imposibles en el mundo real, como laboratorios virtuales de alta complejidad o simulaciones médicas. Ejemplo: un grupo de estudiantes practica una cirugía en un entorno virtual antes de enfrentar un caso real.
- **Microcredenciales e Insignias Digitales:** certificaciones breves que avalan la adquisición de una habilidad específica o conocimiento puntual. Permiten una formación flexible y apilable que responde rápidamente a las demandas cambiantes del mercado laboral. Ejemplo: una persona obtiene una insignia digital por completar un curso corto sobre análisis de datos con el cual completar su perfil profesional.
- **Coaching Educativo (Docencia 5.0):** el docente se reinventa como un "influencer académico" o coach que motiva y orienta el desarrollo integral y socioemocional del alumno. Se enfoca en el bienestar y en el desarrollo de habilidades blandas esenciales. Ejemplo: el docente acompaña al estudiantado en habilidades para la definición de metas personales, trabajo en equipo y manejo de emociones, haciendo transmisiones en vivo en redes sociales.