

Lucha contra el terrorismo

GUÍA DIDÁCTICA

SERIE DE MÓDULOS UNIVERSITARIOS

Lucha contra el terrorismo

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES



NACIONES UNIDAS
Viena, 2021

Esta guía didáctica es un recurso para los catedráticos.

Esta guía didáctica ha sido desarrollado por la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC, por sus siglas en inglés). Forma parte de la serie de Módulos sobre la lucha contra el terrorismo. La totalidad de los materiales de UNODC incluye módulos didácticos sobre delincuencia organizada, trata de personas y tráfico ilícito de migrantes, ciber- delincuencia, delitos contra la vida silvestre, los bosques y la pesca, lucha contra el terrorismo y armas de fuego. Además, las series de módulos sobre la lucha contra la corrupción y sobre integridad y ética están disponibles en el sitio web del Recurso Global para la Educación y el Empoderamiento Juvenil contra la Corrupción ([GRACE](#)).

Todos los módulos incluyen sugerencias para la realización de ejercicios en clase, evaluación de estudiantes, presentaciones y otras herramientas de enseñanza que los profesores o capacitadores pueden adaptar a sus propios contextos, e integrar dentro de cursos o programas de nivel universitario ya existentes. Este Módulo propone un esquema para una clase de tres horas, pero puede utilizarse para presentaciones de menor o mayor duración.

Todos los módulos toman en consideración investigaciones y debates académicos existentes y pueden contener información, opiniones y declaraciones de una variedad de fuentes, incluyendo reportes de prensa y de expertos independientes. Las referencias a recursos externos fueron verificadas a la fecha de su publicación. Sin embargo, dado que los sitios web de terceros podrían sufrir modificaciones, le rogamos nos contacte si detecta una referencia equivocada o es redirigido a un sitio web con contenido inadecuado. También le solicitamos nos informe en caso de detectar que alguna publicación está vinculada a una versión o sitio web no oficial.

Pese a haber realizado una cuidadosa traducción de este módulo para asegurarnos una traducción al español precisa, la versión oficialmente aprobada es la versión en idioma inglés. Por ende, en caso de duda, le rogamos consultar la correspondiente versión en inglés. Los hipervínculos en el texto llevan a los textos originales en inglés. El género gramatical masculino se utiliza de una manera neutra para referirse a todos los miembros de una especie, sin distinción de sexos.

© Oficina de las Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito, 2021. Todos los derechos reservados.

Las denominaciones empleadas en esta publicación y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte de la Secretaría de las Naciones Unidas, juicio alguno sobre la condición jurídica de países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

El presente documento no ha pasado por los servicios de edición.

Serie de módulos: Lucha contra el terrorismo

Guía didáctica

**para docentes que usan
los módulos sobre la lucha contra el
terrorismo**

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN EJECUTIVO	6
INTRODUCCIÓN	8
EL PÚBLICO OBJETIVO	8
SECCIÓN UNO: MÉTODOS DE ENSEÑANZA	9
SECCIÓN DOS: ADAPTACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS MÓDULOS	10
SECCIÓN TRES: PANORAMA GENERAL DE LOS MÓDULOS	11
Módulos sobre la lucha contra el terrorismo	11
<i>Módulo 1: Introducción a la lucha contra el terrorismo (módulo base)</i>	11
<i>Módulo 2: Condiciones que propician la propagación del terrorismo</i>	11
<i>Módulo 3: panorama general del marco jurídico internacional de lucha contra el terrorismo</i>	12
<i>Módulo 4: Respuestas de la justicia penal al terrorismo</i>	12
<i>Módulo 5: Enfoques regionales de lucha contra el terrorismo</i>	12
<i>Módulo 6: Enfoques militares o de conflicto armado en la lucha contra el terrorismo</i>	12
<i>Módulo 7: Lucha contra el terrorismo y situaciones de emergencia pública</i>	12
<i>Módulo 8: Derecho a la vida</i>	12
<i>Módulo 9: Prohibición de la tortura y otros tratos crueles, inhumanos o degradantes</i>	13
<i>Módulo 10: Detención</i>	13
<i>Módulo 11: Derecho a un juicio imparcial</i>	13
<i>Módulo 12: Privacidad, técnicas de investigación y recopilación de información de inteligencia</i> 13	
<i>Módulo 13: No discriminación y libertades fundamentales</i>	13
<i>Módulo 14: Víctimas del terrorismo</i>	14
<i>Módulo 15: Temas de actualidad</i>	14
SECCIÓN CUATRO: PEDAGOGÍA Y ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE ENSEÑANZA	14
A. INTRODUCCIÓN E IMPACTO DE LA PEDAGOGÍA EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE	14

B. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS	17
C. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS SIN REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS	18
D. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS CON REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS	28
CONCLUSIÓN	37
REFERENCIAS.....	38

AGRADECIMIENTOS

La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (ONUDD) desarrolló esta *Guía didáctica para docentes y los módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo*.

La ONUDD desea agradecer a la Dra. Katja Samuel, directora de Seguridad Global y Gestión de Desastres (GSDM, por sus siglas en inglés), Reino Unido, por liderar la realización de esta guía y de los módulos relacionados con el tema. Algunos de los materiales se extrajeron directamente de los módulos de la ONUDD sobre la lucha contra el terrorismo, específicamente del Programa de Estudios de la ONUDD para la Capacitación Legal-Módulo 3: Cooperación Internacional en Materia Penal y del Módulo 4: Derechos Humanos y Respuestas de la Justicia Penal frente al Terrorismo (estos módulos representan aproximadamente el 10 % del total del programa de estudios actual). Además, la Dra. Samuel recibió asistencia de la Dra. Sepideh Yalda del Centro para la Investigación y Educación sobre el Desastre, Universidad de Millersville (Estados Unidos), quien redactó los aspectos técnicos y pedagógicos de la Guía de estrategias innovadoras para la enseñanza (Apéndice 1), para el desarrollo de los innovadores ejercicios didácticos que se encuentran en cada módulo. El proyecto también se benefició con las contribuciones del Dr. Arturo Laurent, Philip Divett, Julia Pilgrim, Bianca Kopp, Michael O'Keefe (practicante en el Departamento de Prevención contra el Terrorismo) y de otros importantes expertos de la ONUDD (del Departamento de Prevención contra el Terrorismo y del Departamento de Delitos Económicos y de Corrupción) y Jonathan Ammoun (practicante en GSDM).

La ONUDD expresa su gratitud por los invaluable comentarios y sugerencias realizados para el desarrollo de los materiales de esta serie de módulos universitarios. La ONUDD agradece de manera especial las contribuciones en materia de diseño y proceso de revisión de los participantes en los Talleres de Revisión para Expertos (uno organizado por la Oficina Regional para África Oriental de la ONUDD en Nairobi, Kenia, y el otro generosamente organizado por la Universidad Nacional de Singapur durante el mes de noviembre de 2017), así como también agradece el apoyo de aquellos expertos que no pudieron participar en los talleres de manera presencial:

Imtiaz Ahmed, Departamento de Relaciones Internacionales, Universidad de Daca, Bangladesh

Kwadwo Appiagyei-Atua, Escuela de Derecho, Universidad de Ghana Legon, Ghana

Margaret Alexandra Ashiru, Facultad de Derecho, Departamento de Jurisprudencia y Derecho Privado, Universidad Obafemi Awolowo, Nigeria

Peter Atudiwe Atupare, Escuela de Derecho, Universidad de Ghana, Ghana

Morakinyo Adedayo Ayoade, Departamento de Jurisprudencia y Derecho Internacional, Universidad de Lagos, Nigeria

Basma Beyaoui Ep Ouenniche, Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Universidad el Manar, Túnez

Hugo Cahueñas-Muñoz, Colegio de Jurisprudencia, Universidad San Francisco de Quito, Ecuador

Sedfrey Martinez Candelaria, Escuela de Derecho, Universidad Ateneo de Manila, Filipinas

Elizabeth Chadwick, Escuela de Derecho, Nottingham, Universidad de Nottingham Trent, Reino Unido

Cássius Guimarães Chai, Ministério Público do Estado do Maranhã y Universidade Federal do Maranhão
CCSo/Direito/PPGDIR, Brasil

Mark Findlay, Escuela de Derecho, Universidad de Administración de Singapur, Singapur

Asad Jamal, miembro de la Comisión de Derechos Humanos en Pakistán y profesor visitante del
Departamento de Derecho de Nadira Hassan, Colegio Kinnaird para Mujeres, Lahore, Pakistán

Khoti Kamanga, Centro para el Estudio de la Migración Forzosa, Universidad de Dar es Salaam, Tanzania

Emmanuel Kasimbazi, Escuela de Derecho, Universidad de Makere, Uganda

Vinod Kumar, Centro para los Derechos Humanos y Estudios Subalternos, Universidad Nacional de
Leyes Delhi, India

Aloysius Tenywa Malagala, Instituto para la Paz y Estudios Estratégicos, Universidad de Gulu, Uganda

Zainab Mustafa, Centro de Derecho en Conflictos, Sociedad de Investigación de Derecho Internacional,
Pakistán

Sebastian Oswin Ogoti, Instituto para la Paz y Estudios Estratégicos, Universidad de Gulu, Uganda

Oladejo Justus Olowu, Escuela de Derecho, Universidad Americana de Nigeria, Nigeria

Lai Mun Onn, Escuela de Derecho Taylor, Universidad de Taylor, Malasia

Alberto Manuel Poletti Adorno, Escuela de Derecho, Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay

Austin Pullé, Escuela de Derecho, Universidad de Administración de Singapur, Singapur

Daphné Richemond-Barak, Escuela de Gobierno, Diplomacia y Estrategia de Lauder, Instituto
International de Lucha Contra el Terrorismo, IDC Herzliya, Israel

Sevim Saadat, Facultad de Derecho, University College Lahore, Pakistán

Sergey Sayapin, Escuela de Derecho, Universidad de KIMEP, Kazajistán

Brian Sang YK, Centro para Investigaciones Alternativas sobre Políticas y Derecho, Kenia

Hendrik Strydom, Facultad de Derecho, Universidad de Johannesburgo, Sudáfrica

Ernest Titanji Duga, Escuela de Derecho, Universidad de Yaounde II, Camerún

Veerabhadran Vijayakumar, Escuela Nacional de Derecho de la Universidad de India, India

Xiumei Wang, Escuela de Derecho, Universidad Normal de Beijing, China

RESUMEN EJECUTIVO

Esta guía para docentes va de la mano con la serie de 15 módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo, que fueron desarrollados por la ONUDD. La serie contiene los siguientes módulos:

- Módulo 1: Introducción a la lucha contra el terrorismo
- Módulo 2: Condiciones que propician la propagación del terrorismo
- Módulo 3: panorama general del marco jurídico internacional de lucha contra el terrorismo
- Módulo 4: Respuestas de la justicia penal al terrorismo
- Módulo 5: Enfoques regionales de lucha contra el terrorismo
- Módulo 6: Enfoques militares o de conflicto armado en la lucha contra el terrorismo
- Módulo 7: Lucha contra el terrorismo y situaciones de emergencia pública
- Módulo 8: Derecho a la vida
- Módulo 9: Prohibición de la tortura y otros tratos crueles, inhumanos o degradantes
- Módulo 10: Detención
- Módulo 11: Derecho a un juicio imparcial
- Módulo 12: Privacidad, técnicas de investigación y recopilación de información de inteligencia
- Módulo 13: No discriminación y libertades fundamentales
- Módulo 14: Víctimas del terrorismo
- Módulo 15: Temas de actualidad

Esta guía didáctica para docentes brinda antecedentes relevantes y sirve de guía pedagógica para los docentes que estén usando (o estén interesados en usar) los módulos en clase. Después de una breve introducción a los módulos, la Guía didáctica para docentes incluye cuatro secciones principales.

La primera sección explica el diseño de los módulos de la lucha contra el terrorismo, creados en el marco de la Estrategia Global Contra el Terrorismo de 2006. Estos módulos se enfocan especialmente en instrumentos vinculantes y no vinculantes, internacionales, regionales y, en menor grado, nacionales, tomados de los campos de los derechos humanos, el derecho internacional humanitario, el derecho internacional para los refugiados y el derecho penal nacional o internacional, que forman la principal base jurídica de la Estrategia, y que se basan también en perspectivas interdisciplinarias. Las fortalezas y debilidades de estos instrumentos, tanto en la teoría como en la práctica, se examinan a través de estudios de caso y jurisprudencia, así como a través de la crítica académica. Esta sección también presenta la estructura de los módulos, junto con materiales disponibles que respaldan cada tema, incluidos los recursos como lecturas seleccionadas, estudios de caso, ejercicios y otras herramientas disponibles.

El tema de la sección dos consiste en brindar orientación sobre cómo integrar los materiales en la currícula, ya sea para sumarse a módulos académicos existentes o para formar la base de nuevos módulos, cursos o programas. Esta sección también explica cómo los materiales de las otras series de módulos universitarios pueden «combinarse y alinearse» con estos módulos sobre la lucha contra el terrorismo, para formar cursos a medida, únicos e innovadores para docentes y estudiantes.

En su tercera sección, la Guía didáctica brinda resúmenes de los 15 módulos y sus respectivos logros de aprendizaje. Estos resúmenes ofrecen una primera mirada al contenido y enfoque de cada módulo, así como un panorama general de toda la serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo.

Finalmente, la sección cuatro presenta y explica los principios pedagógicos principales, entre ellos, las teorías educativas que respaldan el diseño de estos módulos. Quizás los docentes deseen conocer más estas teorías al momento de diseñar o dictar sus propias clases. Entonces, esta sección presenta y explica cómo prepararse y realizar los innovadores ejercicios de aprendizaje, que son elementos integrales en cada módulo y buscan mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Para adecuarse a las diferentes necesidades, preferencias y recursos disponibles para los docentes, algunos ejercicios requieren uso de tecnologías y otros no.

INTRODUCCIÓN

EL PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo principal de esta serie de módulos sobre la lucha contra el terrorismo y de la guía didáctica son los académicos y docentes de instituciones de educación superior como las universidades. Los materiales están diseñados para ser apropiados y adaptables para estudiantes de pregrado o posgrado.

A pesar de que los módulos se redactaron considerando los marcos jurídicos relacionados con el terrorismo y la lucha contra el terrorismo, también incorporan algunas perspectivas interdisciplinarias de campos como la historia, las relaciones internacionales (entre ellas, las ciencias de la seguridad), informática, victimología, criminología y estudios de traumas. Adicionalmente, y dentro de lo posible, también se incluyeron en la currícula las perspectivas de género y las de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Estas características interdisciplinarias pretenden facilitar la implementación de estos módulos en un amplio espectro de universidades, escuelas y departamentos, así como en otros centros de educación superior e instituciones profesionales. De igual manera, la interdisciplinariedad de la serie de módulos universitarios tiene la intención de ayudar a los docentes a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al presentarles diversas perspectivas.

Para asegurar la relevancia y atractivo global de los módulos en todas las regiones geográficas, se realizaron todos los esfuerzos —hasta donde fue posible y sujeto a factores como las restricciones lingüísticas— para incorporar perspectivas regionales y nacionales ilustrativas. Además de incluir instrumentos regionales, nacionales y estudios en esta serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo, los módulos identifican múltiples temas de actualidad que reflejan al menos algunas de las actuales prioridades, desafíos, políticas y prácticas a nivel de países y regiones.

Los quince módulos están disponibles de manera gratuita en el sitio web de SHERLOC. La ONUDD los ofrece como recursos educativos abiertos (REA) para asistir a los docentes en la preparación y dictado de clases universitarias sobre la lucha contra el terrorismo. Los usuarios pueden visitar el sitio web de SHERLOC, descargar y copiar la información, documentos y materiales para uso no comercial. Para fines de seguimiento del programa, la ONUDD agradecería recibir información sobre la manera en la que se utilizó el material y sobre cuántos estudiantes participaron (los mensajes se pueden enviar a través del sitio web de SHERLOC).

SECCIÓN UNO: MÉTODOS DE ENSEÑANZA

La serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo, como se especificará en la sección sobre el panorama general de los módulos, está diseñada dentro del marco y objetivos clave de la Estrategia Global contra el Terrorismo de 2006. La serie se enfoca especialmente en instrumentos vinculantes y no vinculantes, internacionales, regionales y, en menor grado, nacionales, tomados de los campos de los derechos humanos, el derecho internacional humanitario, el derecho internacional para los refugiados y el derecho penal nacional o internacional, que forman la base legal principal de la Estrategia. Las fortalezas y debilidades de estos instrumentos, tanto en la teoría como en la práctica, se examinan a través de estudios de caso y jurisprudencia, así como a través de la crítica académica.

Cada módulo incluye ejercicios diseñados para facilitar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, lo que incluye un ejercicio innovador que puede ser un cuestionario en línea, una encuesta vía teléfono móvil, una galería de ideas, la técnica de rompecabezas o la simulación de un juicio. Tomando en cuenta la falta de recursos de muchas instituciones de enseñanza superior —como el acceso limitado a equipos informáticos e internet o cortes de electricidad regulares— muchos de los métodos de enseñanza innovadores sugeridos no dependen de la tecnología y pueden implementarse exitosamente con mínimos recursos (como papel y lapiceros). Muchos de los ejercicios propuestos pueden adaptarse fácilmente a distintos tamaños y diseños de clase, así como a diversos logros de aprendizaje. Para respaldar estos métodos de enseñanza innovadores, la sección cuatro contiene la *Guía de estrategias innovadoras para la enseñanza*, que discute los beneficios de una pedagogía sensata y brinda orientación técnica sobre cómo enseñar cada uno de los ejercicios innovadores incluidos en los módulos.

Para cada tema de los módulos, se ofrecen largas listas de lecturas principales y avanzadas. Todos los materiales principales son de libre acceso y, por lo tanto, están disponibles gratuitamente en línea sin necesidad de suscripción. Además, existen múltiples informes de libre acceso que desarrollan una gran cantidad de asuntos examinados en estos módulos y que podrían ser útiles para los docentes que enseñan estos módulos: Ejemplos:

- International Commission of Jurists (2009). *Report of the Eminent Jurists Panel on Terrorism, Counter-terrorism and Human Rights: Assessing Damage: Urging Action*. Geneva: International Commission of Jurists.
- Katja L. H. Samuel, Nigel D. White and Ana-María Salinas de Frías (2012). *Terrorism Expert Network: Report of Key Findings and Recommendations on the Rule of Law and Counter-Terrorism Multi-National Counter-*. Nottingham University, January.

Cada módulo se diseñó para incorporar aproximadamente 12 horas teóricas de aprendizaje (alrededor de 6 horas de tiempo de preparación, 3 horas de asistencia a clase y tres horas de evaluación/tareas).

Los materiales de cada módulo se han desarrollado de manera eficiente para permitir que cada tema se enseñe sin necesidad de otras lecturas o de una preparación larga, aunque, en la práctica, muchos docentes e docentes preferirán desarrollar y adaptar los temas con mayor profundidad y utilizar sus propias notas según su contexto de enseñanza.

Todos los módulos combinan enfoques prácticos y teóricos para temas específicos y siguen la misma estructura básica:

- Un panorama general y una descripción de los principales temas tratados en el módulo;
- Una lista de objetivos y logros de aprendizaje;
- Un desglose de la estructura de la sesión (de aproximadamente tres horas);
- Una lista de lecturas principales obligatorias acerca del tema y recursos adicionales que pueden usarse para explorar los temas con mayor profundidad (enfaticando los recursos que son de libre acceso);
- Una presentación de PowerPoint;
- Por lo menos un ejercicio por cada tema del módulo para los estudiantes;
- Una demostración clara de cómo se vincula cada módulo con los demás.

SECCIÓN DOS: ADAPTACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS MÓDULOS

Los materiales están diseñados para usarse con flexibilidad, en distintas formas, de manera que sean útiles y apropiados en cada contexto de enseñanza particular. Aquí presentamos algunas recomendaciones básicas:

- Tanto los módulos individuales como la serie completa de módulos pueden enseñarse en el orden y formato propuestos;
- Muchos módulos, incluidos todos los de la parte III, contienen discusiones acerca de los distintos enfoques regionales que podrían facilitar la enseñanza comparativa de enfoques internacionales o regionales para potenciar la comprensión y aprendizaje del estudiante sobre temas específicos;
- Algunos módulos contienen más materiales de los que podrían utilizarse en una sesión de clases (como el Módulo 5: Enfoques regionales de lucha contra el terrorismo), lo que permite al docente seleccionar aquellos que tengan más relevancia para su realidad o contexto geográfico;
- Los materiales de un módulo pueden combinarse y utilizarse con los materiales de otros módulos para adecuarse a los estilos y enfoques de enseñanza particulares (p. ej., algunos materiales de la parte II pueden integrarse con los temas de la parte III);
- Los materiales de esta serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo pueden combinarse con temas y materiales de enseñanza de cualquiera de las otras ocho series de módulos universitarios.
- Los materiales de esta serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo pueden enseñarse de manera independiente como un curso especializado o pueden integrarse a otros módulos que se dicten en instituciones de enseñanza superior.

SECCIÓN TRES: PANORAMA GENERAL DE LOS MÓDULOS

Se desarrollaron los siguientes módulos basados en el marco conceptual:

- **Parte uno: Establecimiento de los temas clave y el contexto**
 - Módulo 1: Introducción a la lucha Contra el terrorismo (módulo base)
 - Módulo 2: Condiciones que propician la propagación del terrorismo
- **Parte dos: Marcos jurídicos vigentes internacionales y regionales**
 - Módulo 3: Panorama general del marco jurídico internacional de lucha contra el terrorismo
 - Módulo 4: Respuestas de la justicia penal al terrorismo
 - Módulo 5: Enfoques regionales de lucha contra el terrorismo
 - Módulo 6: Enfoques militares o de conflicto armado en la lucha contra el terrorismo
 - Módulo 7: Lucha contra el terrorismo y situaciones de emergencia pública
- **Parte tres: Temas específicos**
 - Módulo 8: Derecho a la vida
 - Módulo 9: Prohibición de la tortura y otros tratos crueles, inhumanos o degradantes
 - Módulo 10: Detención
 - Módulo 11: Derecho a un juicio imparcial
 - Módulo 12: Privacidad, técnicas de investigación y recopilación de información de inteligencia
 - Módulo 13: No discriminación y libertades fundamentales
 - Módulo 14: Víctimas del terrorismo
 - Módulo 15: Temas de actualidad

MÓDULOS SOBRE LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO

Parte uno: Establecimiento de los temas clave y el contexto	
MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO (MÓDULO BASE)	Presenta a los estudiantes los conceptos y principios clave que respaldan los instrumentos e instituciones internacionales en relación con la problemática del terrorismo y cómo combatirlo. Brinda un panorama general sobre el terrorismo histórico y el terrorismo actual.
MÓDULO 2: CONDICIONES QUE PROPICIAN LA PROPAGACIÓN DEL TERRORISMO	Como continuación del módulo 1, este módulo examina los conceptos clave relacionados con la radicalización y el extremismo violento. Además de identificar los impulsores clave y condiciones que conllevan a un extremismo violento, este módulo presenta a los estudiantes el marco de las Naciones Unidas y los enfoques internacionales y regionales sobre la prevención del extremismo violento.

TABLA 1: ESTRUCTURA DE LA PARTE UNO

Parte dos: Marcos jurídicos vigentes internacionales y regionales	
MÓDULO 3: PANORAMA GENERAL DEL MARCO JURÍDICO INTERNACIONAL DE LUCHA CONTRA EL TERRORISMO	En línea con la Estrategia Global Contra el Terrorismo (Estrategia CT) de las Naciones Unidas, este módulo identifica y desarrolla una matriz compleja de conceptos clave, instrumentos jurídicos y resultados, así como diversos regímenes jurídicos que constituyen la arquitectura legal que sustenta la Estrategia CT.
MÓDULO 4: RESPUESTAS DE LA JUSTICIA PENAL AL TERRORISMO	Este módulo se enfoca en conceptos, principios, instrumentos e instituciones clave que respaldan los enfoques en materia de justicia penal, tal como se conciben en la Estrategia CT. Explora algunas de las razones fundamentales y repercusiones asociadas con la falta de una definición universal de terrorismo. Además, el módulo presenta a los estudiantes la noción de derecho penal internacional y examina los delitos terroristas basados en tratados.
MÓDULO 5: ENFOQUES REGIONALES DE LUCHA CONTRA EL TERRORISMO	Sobre la base de los temas clave del módulo 4, este módulo presenta a los estudiantes las principales organizaciones regionales y multilaterales comprometidas con las acciones globales contra el terrorismo y que juegan un papel central en términos de promover los objetivos de la Estrategia CT global.
MÓDULO 6: ENFOQUES MILITARES O DE CONFLICTO ARMADO EN LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO	El módulo se centra en temas de particular relevancia para las acciones contra el terrorismo en los contextos de conflictos armados. De manera más específica, desarrolla temas polémicos de actualidad que han surgido con respecto a actores no estatales, p. ej. en respuesta a la clasificación de distintos tipos de conflictos y de conjuntos de normas vigentes, y la existencia y repercusiones de la categorización de las personas como combatientes, personas protegidas o delincuentes.
MÓDULO 7: LUCHA CONTRA EL TERRORISMO Y SITUACIONES DE EMERGENCIA PÚBLICA	Este módulo examina las circunstancias que se presentan cuando el derecho internacional permite la suspensión temporal de ciertos derechos durante situaciones de emergencia pública, causadas por actividad terrorista junto con los riesgos y las medidas de seguridad que protegen el Estado de derecho bajo esas circunstancias.

TABLA 2: ESTRUCTURA DE LA PARTE DOS

Parte tres: Temas específicos	
MÓDULO 8: DERECHO A LA VIDA	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan el derecho a la vida en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado. Además, el módulo discute varios temas de actualidad como la privación arbitraria de la vida, el uso

Parte tres: Temas específicos	
	de la pena de muerte, las desapariciones forzadas y la aplicación extraterritorial del derecho a la vida.
MÓDULO 9: PROHIBICIÓN DE LA TORTURA Y OTROS TRATOS CRUELES, INHUMANOS O DEGRADANTES	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan la prohibición de la tortura (y otros tratos crueles, inhumanos o degradantes) en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado. También analiza algunos temas específicos como el uso de métodos ilícitos de interrogación coactiva y el «fenómeno del corredor de la muerte» cuando se impone la pena de muerte por terrorismo o delitos afines.
MÓDULO 10: DETENCIÓN	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan la detención en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado. Adicionalmente, considera algunos temas significativos de actualidad como las normas básicas de debido proceso relacionadas con la detención de presuntos terroristas luego de su arresto, así como a través de todos los procedimientos de la justicia penal, y lo que podría considerarse como detención ilegal y arbitraria.
MÓDULO 11: DERECHO A UN JUICIO IMPARCIAL	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan el derecho a un juicio imparcial en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado. De manera específica, considera el juicio imparcial y las normas y principios de debido proceso durante la investigación a nivel internacional y regional, así como las fases de juicio y sentencia, y cómo todas ellas se ven afectadas en contextos de lucha contra el terrorismo.
MÓDULO 12: PRIVACIDAD, TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DE INTELIGENCIA	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan la recopilación de información privada e información de inteligencia, en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado, de la mano con algunos temas relativos al Estado de derecho. También considera algunos temas de actualidad como las técnicas de investigación, vigilancia e interceptación de comunicaciones, especialmente a través de metadatos y vigilancia por GPS, así como los mecanismos de rendición de cuentas.
MÓDULO 13: NO DISCRIMINACIÓN Y LIBERTADES FUNDAMENTALES	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan las libertades fundamentales y la lucha contra la discriminación, en tiempos de paz y en contextos de conflicto armado, y cómo esos derechos se ven afectados en contextos de terrorismo y lucha contra el terrorismo. Específicamente, además de la lucha contra la discriminación, este módulo examina la libertad de culto, la libertad de expresión, la libertad de reunión y la libertad de asociación.

Parte tres: Temas específicos	
MÓDULO 14: VÍCTIMAS DEL TERRORISMO	Este módulo examina los marcos jurídicos internacionales y regionales que regulan los derechos de las víctimas del terrorismo, incluida la provisión de recursos judiciales. De manera particular, abarca temas como el significado de los conceptos clave «víctima» y «justicia», y busca profundizar en las necesidades que enfrentan las víctimas de terrorismo relacionadas a la justicia común o de apoyo. Además, discute ejemplos de esquemas de asistencia nacional para víctimas del terrorismo.
MÓDULO 15: TEMAS DE ACTUALIDAD	El módulo examina con mayor profundidad una serie de temas de actualidad relacionados con el extremismo violento, el derecho a la vida, la prohibición contra la tortura, la detención, el derecho a un juicio justo, la no discriminación y libertades fundamentales, y las víctimas de terrorismo. Adicionalmente, este módulo considera los mecanismos de rendición de cuentas y de compensación en el contexto de la lucha contra el terrorismo.

TABLA 3: ESTRUCTURA DE LA PARTE TRES

SECCIÓN CUATRO: PEDAGOGÍA Y ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE ENSEÑANZA

A. INTRODUCCIÓN E IMPACTO DE LA PEDAGOGÍA EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE

La enseñanza y el aprendizaje son procesos complejos. Los educadores de todos los niveles han estado explorando y experimentando continuamente con métodos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y para ofrecer una educación de calidad independientemente de la disciplina. La enseñanza exitosa no se da por casualidad, pero sí cuando el docente adopta una metodología de instrucción apropiada. Las estrategias de instrucción, o los métodos de enseñanza, dependen de varios factores, tales como el nivel de desarrollo de los estudiantes, las metas, la intención y los objetivos del docente, el contenido y el entorno, incluidos el entorno físico y los recursos. Los estilos de enseñanza y aprendizaje están cambiando y cada vez es más significativo el cambio de la enseñanza basada en clases expositivas a las actividades centradas en el estudiante con beneficios de aprendizaje comprobados para los estudiantes y recompensas profesionales también para los colegas académicos.

Al tratar de responder a la pregunta clave de cuáles son los criterios para una educación de calidad además de una enseñanza efectiva, debemos proporcionar una definición de enseñanza efectiva. Definir la enseñanza efectiva no es fácil. Como afirma Jerome Bruner: «La enseñanza es el arte astuto de la tentación intelectual», y podemos definir la enseñanza efectiva como aquella que conduce a la

mejora de los logros de los estudiantes. La investigación educativa señala que para juzgar si la enseñanza es eficaz, para que se considere digna de confianza, debe comprobarse con los progresos de los estudiantes (Cae et al., 2014).

Con el paso de los años se ha comprendido más claramente la importancia de las prácticas de alta calidad en la educación, así como el rol del educador en la aplicación de esas mejores prácticas. En todas las discusiones sobre enseñanza y aprendizaje eficaces, se suele incluir el término «pedagogía». Esto exige una clara comprensión del significado de la pedagogía de la enseñanza y de cómo se aplica a los diferentes entornos educativos. Las definiciones de pedagogía incluyen, entre otras cosas, la función o la labor de la enseñanza: el arte o la ciencia de la enseñanza, los métodos educativos de instrucción. También se ha definido como «... las técnicas y estrategias de instrucción que permiten el aprendizaje. Se refiere al proceso interactivo entre el profesor/profesional y el estudiante y también se aplica para incluir la provisión de algunos aspectos del entorno de aprendizaje (incluido el entorno de aprendizaje concreto, y las acciones de la familia y la comunidad)» (Siraj-Blatchford et al., 2002).

La pedagogía se desarrolla a partir de una serie de factores, entre los que se incluyen teorías y evidencia de la investigación, motivaciones políticas, evidencia de la práctica, reflexión individual y de grupo, experiencias y conocimientos de educadores y expectativas y requisitos de la comunidad. La pedagogía contribuye tanto al plan de estudios (todas las interacciones, experiencias y actividades) como a la enseñanza. Refleja y apoya los principios y los resultados que la intención original de la enseñanza busca (Child Australia, 2017). La pedagogía también significa la relación dinámica entre el aprendizaje, la enseñanza y la cultura. Las acciones del docente en el entorno educativo, en relación con el aprendizaje y la enseñanza, se sustentan en las ideas y valores que tienen sobre la educación. La pedagogía interactúa con las creencias sobre los estudiantes y el aprendizaje, el educador y la enseñanza, y el plan de estudios, y las reúne. También incluye la consideración del contexto en el que tiene lugar el aprendizaje y la enseñanza. La pedagogía a menudo está moldeada por la propia experiencia de aprendizaje del profesor. Para muchos esto era simplemente conocimiento transmitido por sus propios maestros en el que tenían un rol pasivo como estudiantes, sin preguntas u otras interacciones. Este enfoque no dará a los estudiantes de hoy las experiencias y habilidades que necesitan para aprender y trabajar en el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la resolución de problemas (Livingston et. al., 2017). Así pues, el aprendizaje está cambiando la forma de experimentar algunos fenómenos y la enseñanza está creando situaciones en las que se fomenta ese cambio.

Varios estudios (p. ej., Livingston et. al., 2017; Lafountain, 2010) han ofrecido elementos de una buena pedagogía. Esos elementos de pedagogías efectivas incluyen, entre otros, la consideración de los aportes de los estudiantes, lo que los educadores saben y hacen, y por qué actúan como lo hacen. Además, se hace hincapié en la consideración de los objetivos de aprendizaje a corto y largo plazo. Los enfoques pedagógicos efectivos también incluyen un elemento de evaluación integrada y se esfuerzan por desarrollar un pensamiento de orden superior y la metacognición. Esto se logra a menudo mediante el buen uso del diálogo y el cuestionamiento. Además, la mayoría incluye una experiencia de aprendizaje en andamiaje que se refiere a una variedad de técnicas de instrucción utilizadas para llevar a los estudiantes progresivamente hacia una sólida comprensión y una mayor independencia en el proceso de aprendizaje (Education Reform, 2014).

La investigación educativa también ha demostrado que los enfoques pedagógicos efectivos incluyen una serie de técnicas que involucran a toda la clase, trabajo de grupo estructurado y actividades de aprendizaje guiadas (Husbands y Pierce, 2012). Una de las principales conclusiones sobre las pedagogías exitosas es que no hay estrategias únicas que funcionen mejor. En consecuencia, aunque hay pruebas derivadas de las investigaciones que sugieren el impacto positivo de determinadas estrategias, poco de ello se puede comparar rigurosamente entre los diferentes enfoques (Muijs y

Reynolds, 2001). Es importante señalar que investigaciones más sofisticadas sugieren que el factor clave del éxito de muchas estrategias pedagógicas se basa menos en su impacto intrínseco que en la eficacia y el rigor con que se aplican (Galton y Hargreaves, 2009). El factor crítico es la medida en que se ajustan al propósito de determinadas pedagogías y la capacidad del docente para seleccionar, planificar y aplicar las pedagogías. Es la combinación de estrategias pedagógicas y su despliegue en conjunto lo que puede conducir a una experiencia de enseñanza y aprendizaje eficaz.

Los principios pedagógicos se centran en los aspectos más prometedores de la educación centrada en el alumno y ayudan a demostrar el papel de la pedagogía en la mejora de la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Uno de los principios de la pedagogía en los que se centrará este documento es la importancia de la participación activa del estudiante. Todas las oportunidades de aprendizaje deben ser atractivas y motivar a los estudiantes a aprender. Es importante reconocer lo que motiva a los estudiantes, ya que esto puede variar según los diferentes contextos culturales. En este caso, el aprovechamiento de los conocimientos y capacidades existentes en el estudiante es un componente clave. Los desafíos de aprendizaje son más efectivos y motivadores cuando involucran desarrollo, pero están dentro del alcance del estudiante. Las limitaciones de recursos (p. ej., las clases con gran cantidad de matriculados) y las tradiciones culturales y pedagógicas hacen que la aplicación de este proceso a nivel individual pueda no ser adecuada o factible en todos los contextos. Basándonos en nuestro conocimiento de cómo la gente aprende según lo indicado por la investigación, las oportunidades para el diálogo en el aula son críticas. Al establecer escenarios para que los estudiantes expresen sus opiniones y participen, esto ayudará al educador con pruebas sobre el desarrollo cognitivo. El aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden aplicar la información que han aprendido en diferentes contextos, como el social y el económico. En este contexto, se orienta a los estudiantes a responder a situaciones particulares, por ejemplo, las que son resultado de conflictos (Livingston et. al., 2017).

Otra aplicación de la pedagogía que se incluye y discute en este documento es lo que en algunas publicaciones se denomina pedagogía avanzada. La pedagogía avanzada implica métodos innovadores en la enseñanza y el aprendizaje y la integración de la tecnología. La pedagogía avanzada es la forma de mejorar el desempeño de la enseñanza y el aprendizaje. La incorporación de la tecnología en los métodos de enseñanza y aprendizaje tiene el potencial de mejorar la experiencia de los estudiantes, ya que los compromete con diferentes tipos de estímulos y tiende a hacer el material más interesante. La tecnología ofrece una oportunidad para la participación de los estudiantes, lo que permite al docente ampliar de forma más variada los materiales del plan de estudios (Khainar, 2015).

La integración de la tecnología puede lograrse en todos los niveles según la experiencia del educador. Para los usuarios más recientes, la tecnología tiene el potencial de presentar un nuevo método de acceder a los materiales de contenido. Los que han utilizado la tecnología durante un período más largo encuentran múltiples aplicaciones pedagógicas para mejorar la instrucción y la interacción de los estudiantes con los materiales. Además, puede ser una oportunidad para considerar las nuevas habilidades que necesitan los estudiantes en cuanto al manejo de la información y el análisis crítico. La tecnología permite a los estudiantes ser aprendices activos e investigadores, lo que conduce a una mejora general de la participación (Sibley, 2003). Algunos ejemplos de estos métodos son hacer blogs, el *benchmarking*, el *screencast*, los *wikis*, la grabación de conferencias, el *moodle* y las herramientas para hacer encuestas.

Toda estrategia de enseñanza que no afecta el objetivo principal podría considerarse un método innovador de enseñanza. Los investigadores en materia de educación creen que el objetivo principal de la enseñanza es compartir información y conocimientos con los estudiantes. Hay varias técnicas que pueden mejorar el proceso y ofrecer a los estudiantes las herramientas y experiencias que

comprometen y fomentan una mentalidad innovadora que cumple objetivos tanto a corto como a largo plazo. Como dice John Dewey: «Todo aprendizaje comienza cuando las ideas que nos resultan familiares son inadecuadas» (Dewey, s. f.), y hoy más que nunca es fundamental involucrar a nuestros aprendices de manera que puedan prepararse adecuadamente con conocimientos aplicados y capacidades que les permitan abordar las cuestiones y desafíos del siglo XXI independientemente de sus disciplinas específicas. Esta guía se basa y centra en varios principios pedagógicos, haciendo hincapié en estrategias de enseñanza innovadoras en dos secciones. En la primera sección se prestará especial atención a las estrategias que no incorporan el uso de la tecnología y, en la segunda, a las técnicas que utilizan la aplicación de instrumentos tecnológicos de libre acceso. Cada estrategia se describe en detalle, incluyendo información sobre el acceso a las herramientas, sugerencias para su aplicación en el aula y posibles impactos en los logros de aprendizaje de los estudiantes.

B. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS

La enseñanza innovadora permite a los estudiantes estar más comprometidos con el proceso de aprendizaje a través de una amplia serie de experiencias educativas de alto impacto, desde el diseño de juegos educativos hasta la investigación con impactos en el mundo real. La enseñanza innovadora es necesaria para el presente y el futuro de la educación a fin de ayudar a los estudiantes a alcanzar su pleno potencial y desarrollar el pensamiento crítico y las capacidades de pensamiento de nivel superior necesarios. La enseñanza innovadora creará un entorno para las necesidades intelectuales a largo plazo del estudiante, por ejemplo, ya sea proporcionando nuevos métodos de análisis que permitan al estudiante obtener nuevos conocimientos o abriendo nuevos canales de estimulación intelectual o mejorando el poder del pensamiento esencial y creativo del estudiante. La enseñanza innovadora es una necesidad para que todos los educadores cumplan con las necesidades educativas de las nuevas generaciones. Existe una cantidad significativa de investigaciones con resultados concluyentes sobre cómo aprenden las personas. Si bien está fuera del alcance de este documento resumir la literatura, se incluyen aquí varios puntos relevantes para apoyar la aplicación y la práctica de estrategias de enseñanza innovadoras a fin de mejorar las experiencias de los estudiantes. La publicación del Consejo Nacional de Investigación en el año 2000, *How People Learn* (Cómo aprenden las personas), indica claramente que hay que involucrarse de verdad para aprender. Las personas aprenden mejor cuando se comprometen activamente y participan observando, hablando, escribiendo, pensando y analizando. Además, el aprendizaje mejora y se potencia significativamente cuando el estudiante ve las aplicaciones de los materiales y cómo puede beneficiar a los demás.

Para mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante el compromiso, las estrategias de enseñanza deben incluir entornos en los que ellos participen activamente e interactúen con el material y con otros estudiantes. Como resultado, es más probable que los estudiantes aprendan y retengan la información. El diseño y la aplicación de estrategias innovadoras de enseñanza y la posibilidad de que los estudiantes participen en actividades que exploren las aplicaciones e implicaciones de la materia mejorarán el aprendizaje.

C. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS SIN REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS

Los ejercicios enumerados aquí se proponen en los módulos 2 y 13 (galería de ideas), los módulos 3 y 11 (debate), el módulo 4 (simulación de juicio), el módulo 5 (rompecabezas), los módulos 6 y 15 (aula invertida), el módulo 10 (juego de roles) y el módulo 14 (escritura reflexiva).

1. GALERÍA DE IDEAS

1.1 Breve descripción de la herramienta

La galería de ideas es una técnica de discusión que levanta a los estudiantes de sus sillas y los pone a participar activamente. Puede realizarse con computadoras, pliegos de papel sobre la mesa o blocks de notas. Puede programarse para que dure 15 minutos (una vuelta a la galería) o para varias sesiones.

1.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Brinda la oportunidad a los estudiantes de compartir pensamientos de una manera más íntima, en un entorno de apoyo en lugar de una clase anónima más grande. También da al docente la capacidad de medir la profundidad del conocimiento de un estudiante sobre conceptos particulares y de enfrentar conceptos erróneos. La galería de ideas promueve las discusiones y los debates en clase, el pensamiento de orden superior (análisis, evaluación y síntesis), el aprendizaje cooperativo y colaborativo, la creación de equipos y fomenta enfoques alternativos a problemas mediante la exposición a diferentes perspectivas. Además, asegura a los estudiantes que sus voces, ideas y experiencias son valoradas. Puede servir como una actividad para romper el hielo, ya que promueve la interacción entre los estudiantes y el docente, fomentando el movimiento e interrumpiendo el letargo que algunas veces es fruto de estar sentado por largos periodos.

1.3 Formas en las que se puede integrar en una clase y las técnicas para hacerlo.

Genere preguntas: Piense en cuatro o cinco preguntas para usar en torno a un concepto central en clase. Los equipos de una galería de ideas normalmente están conformados por tres a cinco estudiantes. Entonces, para una clase de veinte, escriba entre cuatro y cinco preguntas. Para clases más grandes, escriba más preguntas o repita el mismo conjunto de cuatro a cinco preguntas y ubique el mismo conjunto de preguntas en diferentes partes del aula.

Escriba preguntas: Antes de la clase, escriba las preguntas de la galería de ideas en hojas de papel grandes, notas autoadhesivas, paleógrafos, pizarras blancas o simplemente escriba las preguntas en hojas de papel. Una ventaja de las pizarras blancas es que se pueden usar varias veces. Escriba una pregunta en cada hoja de papel.

Ubique las preguntas: Ubique las preguntas en las paredes del aula y deje suficiente separación entre las hojas. Como alternativa, puede ubicar las preguntas en las carpetas ubicadas en el aula.

Prepare a los estudiantes: La primera vez que implemente una galería de ideas, dé a los estudiantes las instrucciones para realizar la técnica. Si la galería de ideas tiene una evaluación oral y escrita formal, mencione los elementos importantes de dicha evaluación.

- **Agrupe a los estudiantes y asigne funciones:** Organice a los estudiantes en equipos de entre tres y cinco. Dé a cada grupo un marcador o lapicero de diferente color. Pida a los integrantes de cada grupo que se presenten. Si va a usar las técnicas de aprendizaje cooperativo, asigne funciones como líder, informante, monitor y secretario. Las funciones se deben alternar entre cada miembro del equipo. Para añadir una estructura de grupo aún más cooperativa, agregue la función de «emisario» a cada grupo. El «emisario» comunica cualquier pregunta o problema al docente. Esta función añadida obliga a los miembros del grupo a canalizar sus discusiones por medio de otro miembro del grupo.
- **Comience la galería de ideas:** Dirija a los equipos a diferentes cuadros o «estaciones». Tras llegar a la estación, cada equipo escribe comentarios para la pregunta ubicada en la estación. Para evitar el desorden en las estaciones y comentarios dispersos, aliente al secretario a escribir en un formato con viñetas cerca a la parte superior del cuadro.
- **Rote a una nueva estación y añada contenido:** Después de un periodo corto, digamos tres a cinco minutos, dependiendo de la naturaleza de la pregunta, diga «roten». El grupo rotará a la siguiente estación. En la nueva estación, el grupo añade nuevos comentarios y respuestas a los comentarios dejados por el grupo anterior. Para involucrar a todos los miembros del grupo, cambie de secretarios en cada estación.
- **El docente monitorea el progreso:** Cuando los grupos roten, el docente fomenta la discusión entre los estudiantes e involucra a todos los miembros del grupo. Está listo para rephrasear las preguntas o para dar pistas si los estudiantes no entienden o interpretan de manera errónea las preguntas. Está listo para dar instrucciones a aquellos que aún no entienden como realizar la galería de ideas. Para estimular la discusión, haga preguntas como «Tu grupo parece pensar... sobre este tema. ¿Cómo replantearías o resumirías lo que se ha discutido hasta ahora? ¿Qué similitudes y diferencias encuentras entre las respuestas que ustedes dan en esta estación y lo que se resumió en la última estación?».
- **Regrese al punto inicial:** Los equipos revisan las respuestas aportadas por los grupos anteriores y añaden sus propios comentarios. Este procedimiento continúa hasta que los grupos hayan visitado todas las estaciones y regresen a la estación en la que comenzaron. Pida a los estudiantes que registren su pregunta original (de partida) y se sienten con sus equipos para comenzar con la etapa del «informe».
- **Informe:** En la etapa del «informe», los grupos sintetizan lo que se ha escrito sobre sus preguntas de discusión originales. Asigne diez minutos al grupo para que sintetizen los comentarios. El «informante» elegido antes resume los comentarios del grupo con ayuda de los otros miembros del grupo y hace una presentación oral ante la clase usando la pizarra o un retroproyector. El informe oral no debe exceder los cinco minutos de duración. Opcionalmente, los estudiantes pueden escribir un informe grupal o individual.

- **Mida la comprensión del estudiante:** Durante la etapa del «informe», el docente refuerza los conceptos correctamente expresados y corrige los conceptos erróneos y errores. ¿Qué entendieron los estudiantes con facilidad? ¿Qué encuentran difícil y cómo puedo adaptar mi enseñanza para adaptarme a los estudiantes?

1.4 Variaciones de la técnica de la galería de ideas

Galería de ideas rápida – La galería de ideas es una versión más rápida de la galería de ideas. Las preguntas ubicadas en cada estación son preguntas de un menor nivel que involucran conocimiento o comprensión. Dichas preguntas normalmente no necesitan tanta discusión y debate como las preguntas abiertas. Para evitar que los grupos den todas las respuestas posibles en una estación, rote a los equipos de estación en estación más rápido. Esto permite que los siguientes grupos puedan contribuir con nuevo material. La etapa del «informe» aún puede involucrar el uso de habilidades de pensamiento de orden superior cuando los grupos sintetizan y evalúan el material resumido en sus cuadros.

Tour por computadoras – El tour por computadoras se realiza de la misma manera que la galería de ideas, con la excepción de que la pregunta o la imagen que se discute en cada estación se muestra en una computadora en lugar de una hoja de papel pegada en la pared. La ventaja de este enfoque es que las imágenes para la discusión se pueden poner más rápido.

Referencia: [Pedagogy in Action](#).

2 DEBATE

2.1 Breve descripción de la herramienta

El debate es una forma de argumentar que «tiene reglas de conducta estrictas y técnicas de argumentación bastante sofisticadas» (ACT Debating Union Inc., 1996). Debe tener un tema que tenga campo para la discusión, es decir, debe haber por lo menos dos posturas sobre el tema. El equipo que ha sido asignado para estar de acuerdo con el tema se llama la «proposición», mientras que el equipo contrario se llama la «oposición».

2.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Los debates dan a los estudiantes la oportunidad de trabajar en un entorno grupal colaborativo y cooperativo. Al hacer que los estudiantes discutan y organicen sus puntos de vista hacia una postura del argumento, ellos pueden descubrir nueva información y poner sus conocimientos en acción. Los debates también ayudan a los estudiantes a aprender por medio de una competencia amigable, a examinar temas controversiales y a fortalecer sus habilidades en las áreas de liderazgo, influencia interpersonal, creación de equipos, resolución de problemas en grupos y presentaciones orales.

2.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

Los equipos funcionan bien para los debates en clase, pero también se puede poner en pareja a dos estudiantes. Adapte el siguiente formato para ajustar sus metas y objetivos específicos. Añadir una tercera ronda más corta permitirá a los equipos continuar defendiendo sus argumentos. Opcionalmente, haga que todos los estudiantes se preparen en posiciones tanto a favor como en contra

para una sesión de clases establecida. Durante este periodo de clase, se selecciona a los dos equipos de manera aleatoria quienes luego expondrán sus argumentos. Los otros estudiantes contribuirán con observaciones discrepantes y sugerencias para una discusión de clase más activa y bien preparada.

Ronda uno Equipo uno	Presentación de «pros/aspectos positivos» o «argumentos a favor»	10 minutos
Equipo dos	Presentación de «contras/aspectos negativos» o «argumentos en contra»	10 minutos
Periodo de discusión de equipo	Este periodo se usa para que los equipos preparen sus respuestas	5 minutos
Ronda dos Equipo uno	Responder o refutar los «pros/aspectos positivos» o «argumentos a favor»	5 minutos
Equipo dos	Responder o refutar los «contras/aspectos negativos» o «argumentos en contra»	5 minutos

Discusión plenaria

Para determinar qué equipo proporcionó los argumentos más convincentes. Se puede someter a votación o se puede usar una forma más detallada de evaluación que permita evaluar a cada equipo. (10-15 minutos)

Nota: Explique a los estudiantes que el éxito detrás del uso de los debates en clase no es ganar o perder, sino cuán bien los equipos se preparan y exponen sus argumentos y obtienen el posible convencimiento de aquellos que ayudaron con el punto de vista contrario.

2.4 Las técnicas de la herramienta

- Prepare las directrices y un conjunto de reglas para ayudar a los estudiantes a prepararse para el debate.
- Incluir un marco de tiempo en el cual ellos deban prepararse para el debate y la manera en que presentarán el material.
- Permita que los estudiantes que no participan en el debate sean los jueces, de manera que puedan aprender a ser objetivos al calificar el desempeño de sus compañeros.
- Ofrezca recursos que ayudarán a los estudiantes a aprender sobre los debates y su estructura.
- Considere tener un debate de práctica para ayudar a los estudiantes a entender el proceso.
- Considere hacer que los estudiantes preparen un pequeño «documento sobre su posición» que también incluirá sus reacciones al proceso de debate y cómo fueron capaces de llegar a consensos en los argumentos de sus equipos.
- Seleccione el formato que planifica utilizar: equipos, estudiantes individuales, todos los estudiantes.
- Investigue sobre temas controversiales, noticias de última hora y temas estimulantes para alentar una discusión dinámica y animada en el aula. Los estudiantes tienden a ser más auténticos cuando debaten sobre un tema con el que se pueden relacionar.

- Revise el proceso de debate previamente establecido y pida a los estudiantes preguntas y aclaraciones el día del debate.
- Prepare rúbricas de evaluación y distribúyalas a los jueces antes de que empiece el debate.
- Comience el debate y dé a los estudiantes tanta autonomía como sea posible.
- Facilite la discusión en clase e informe sobre el proceso al final del debate.
- Distribuya las evaluaciones de los estudiantes y del docente a los equipos.
- Tenga un plan a la mano en caso el debate se ponga «caliente» y los estudiantes peleen en lugar de debatir.
- Revise las directrices antes de que comience el debate para minimizar discusiones y comportamientos inapropiados. Además, llegar a conocer a sus estudiantes por medio de la observación y la escucha activa de sus conversaciones en clase puede proporcionar información útil cuando seleccione temas específicos para el debate.

Referencia: [Classroom Debates](#).

3 SIMULACIÓN DE JUICIO

3.1 Breve descripción de la herramienta

Una simulación de juicio es la imitación de una apelación sobre un aspecto jurídico discutible. Una simulación involucra la selección de una decisión judicial o problema hipotético que genera puntos jurídicos discutibles en ambas partes, «puntos para la simulación». Difiere de una defensa de juicio porque se limita al argumento jurídico. En consecuencia, es solamente una apelación. No hay testigos. No hay presentación de pruebas. Los problemas de una simulación se dan normalmente en áreas del derecho sin resolver o que han sido objeto de avances recientes. Suelen involucrar dos motivos de apelación, argumentados por cada parte. El procedimiento imita el de un tribunal real: el juez se entra, los simuladores y el juez se saludan entre sí, el secretario judicial anuncia la materia, los simuladores dan sus comparecencias y luego son llamados por turnos para realizar sus presentaciones; el juez hace preguntas a los simuladores, el tribunal levanta la sesión y luego el juez regresa para emitir una breve sentencia y retroalimentación.

3.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Las simulaciones de juicio permiten a los estudiantes a lo siguiente:

- participar y pensar profundamente sobre problemas jurídicos interesantes y de actualidad;
- mejorar su defensa, investigación jurídica y habilidades de escritura;
- trabajar de manera cercana con sus compañeros y aprender de ellos;
- demostrar sus intereses en la abogacía y la competencia como un abogado para futuros empleadores.

3.3 Formas en las que se puede integrar en una clase y las técnicas de cómo hacerlo.

Identificar el problema: Un problema típico de las simulaciones de juicio está relacionado exclusivamente al aspecto (o aspectos) jurídicos. Normalmente toma la forma de un caso sobre una apelación de un tribunal inferior con los motivos de apelación claramente establecidos.

Elegir los equipos: Una simulación de juicio usualmente cuenta con cuatro expositores divididos en dos equipos, cada uno con un abogado líder y un abogado auxiliar. Un equipo representa a los demandantes y el otro a los demandados. Las simulaciones se pueden evaluar de manera individual o como equipo.

El tribunal de simulación: El tribunal simulado refleja, tanto como sea posible, el escenario de una sala de audiencias real. Al menos un juez preside y dicta una sentencia al final sobre la ley y sobre el resultado de la simulación misma. El juez que preside cuenta con el apoyo del secretario en la simulación, quien también controla los tiempos de las intervenciones. Los dos equipos se sientan en mesas separadas, se turnan para pararse y presentar sus argumentos ante el tribunal simulado. Una «intervención» en una simulación suele tener una duración máxima de entre 15 a 20 minutos.

Referencia: [The Ultimate Guide to Mooting](#)
[How is mootng done?](#)

4 MÉTODO DEL ROMPECABEZAS

4.1 Breve descripción de la herramienta

El método del rompecabezas es una estrategia didáctica para organizar grupos de trabajo de estudiantes que los ayuda a colaborar y confiar entre ellos. Esta estrategia didáctica es efectiva para cumplir con múltiples tareas a la vez y para darle a los estudiantes un mayor sentido de responsabilidad individual. En un rompecabezas, los participantes están divididos en varios grupos, donde cada grupo prepara tareas individuales sobre temas relacionados. Cuando todos los miembros del equipo están listos, los participantes se dividen en grupos mixtos con un miembro de cada equipo en el nuevo grupo. Cada persona en el grupo le enseña al resto de los integrantes lo que él/ella sabe, y el grupo resuelve una tarea de manera conjunta que agrupa todas las piezas para formar el cuadro completo, de ahí el nombre rompecabezas.

El rompecabezas es una manera efectiva de comprometer a los estudiantes con el material y entre ellos mismos. La enseñanza entre compañeros requiere que cada estudiante entienda el material lo suficientemente bien como para enseñar a otros (responsabilidad individual), y se necesita que cada estudiante contribuya de manera significativa con el componente de la solución de problemas de un grupo (objetivos del grupo) y análisis comparativo.

4.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Los estudios sobre este método y otras técnicas de aprendizaje cooperativo muestran beneficios significativos para los estudiantes, no solo en términos de nivel de aprendizaje, sino también en términos de beneficios en lo social y actitudinal. También alienta la escucha y el compromiso, y ofrece un contexto para comparar y contrastar métodos de aprendizaje. Además, la técnica se desarrolla sobre la base del mensaje principal de facilitar la interacción y se enfoca en el valor de las contribuciones de cada participante.

4.3 Formas en las que se puede integrar en una clase y las técnicas de cómo hacerlo.

- Divida a los estudiantes en grupos de 3 a 4 (o 5 a 6 dependiendo del tamaño del grupo). Los grupos deben ser lo más diversos posibles.
- Divida los temas (áreas, posiciones, etc.) en tantos segmentos como cantidad de grupos.
- Asigne a cada estudiante el aprendizaje de un segmento (los estudiantes deben tener acceso directo a su sección (cada estudiante del grupo debe trabajar de manera individual para aprender uno de los temas).
- Dé tiempo a los estudiantes para revisar sus segmentos y familiarizarse con ellos (esto también puede hacerse antes de la clase).
- Forme «grupos temporales de expertos» juntando a los estudiantes de cada grupo a los que se les asignó revisar el mismo segmento. Dé tiempo a los estudiantes de estos grupos de expertos para discutir los puntos principales de su segmento y ensayar las presentaciones que realizarán a sus grupos cuando armen el «rompecabezas».
- Haga que los estudiantes vuelvan a sus grupos de rompecabezas.
- Pida a cada estudiante que presente su segmento al grupo (alentar a otros estudiantes a realizar preguntas para aclaraciones).

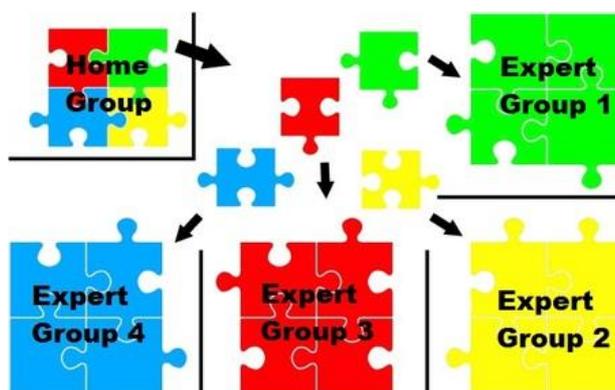


Imagen que muestra los grupos de rompecabezas (según Strategies-Jigsaw 2013)

Referencia: [The Jigsaw Method Teaching Strategy](#).

5 JUEGO DE ROLES

5.1 Una breve descripción de la herramienta

En esta estrategia didáctica, un estudiante ve el tema desde la perspectiva de un personaje que afectará y será afectado por el tema en cuestión. El docente establece el escenario y los personajes, pero los estudiantes deben decidir las líneas y las direcciones de sus personajes. Generalmente, los estudiantes necesitan realizar una investigación para tomar decisiones informadas desde las perspectivas de sus personajes. Esta oportunidad para investigar puede convertirse en un elemento de consulta.

5.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- El aspecto creativo del ejercicio motiva a los estudiantes.

- La presión por resolver un problema o por resolver un conflicto para sus personajes puede motivar al estudiante mucho más que el tipo de presión que usualmente enfrentan al prepararse para un examen y esta presión es tan típica como la presión que enfrentarán en la vida real.
- Permite a los estudiantes ver el material desde una nueva perspectiva. El docente los persuade de alterar sus mapas mentales del mundo en lugar de solo completarlos.
- El ejercicio del juego de roles muestra el mundo como un lugar complejo con problemas complicados que raramente se pueden resolver con una simple respuesta que el estudiante ha memorizado previamente.
- Los estudiantes aprenden que las habilidades que aprendieron por separado (como las habilidades cuantitativas y de comunicación) a menudo se usan en combinación para cumplir con muchas tareas del mundo real.
- Los ejercicios que enfatizan la importancia de las personas y de sus puntos de vista son fundamentales.
- Los estudiantes necesitan entender las necesidades y perspectivas de las personas a su alrededor para salir adelante en la vida y entenderse a sí mismos.
- Aliente la investigación o la solución de problemas. Es más probable que los estudiantes retengan el conocimiento que ellos han construido por su cuenta en lugar del conocimiento que simplemente llegó a ellos mediante una clase teórica.
- Presentación de la ética y problemas éticos.

5.3 Formas en las que se puede integrar en una clase y las técnicas de cómo hacerlo.

- Identifique los detalles de lo que necesita en términos de temas, limitaciones de tiempo, expectativas del producto del trabajo del estudiante, la posibilidad de incluir un reto o un elemento de conflicto, etc.
- Decida sobre un problema relacionado con el tema y un escenario para los personajes.
- Proporcione a los estudiantes información sobre los antecedentes de los personajes e instrucciones sobre cómo recopilar esta información.
- Capte la atención de los estudiantes describiendo el escenario y el problema. Es útil hacer un esquema sobre sus expectativas y lo que espera que ellos aprendan.
- Dé tiempo a los estudiantes para que echen un vistazo a sus personajes y entren en sus papeles. Es importante estar preparado para ayudar a los estudiantes con la comprensión de cada personaje o abordar las dudas que ellos puedan tener sobre los personajes.
- El juego de roles debe estar acompañado por una reunión informativa posterior con los estudiantes para definir lo que han aprendido y reforzarlo. Esto se puede hacer con ensayos reflexivos, un párrafo de conclusión al final de una tarea escrita individual o una discusión en la clase.

Referencia: [Starting Point](#).

6 AULAS INVERTIDAS

6.1 Breve descripción de la herramienta

La estrategia del aula invertida ofrece un modelo en el que los estudiantes reciben un **aprendizaje de primera exposición** antes de la clase y se centran en la parte de **procesamiento** del aprendizaje (sintetizar, analizar, resolver problemas, etc.). Los estudiantes reciben una retroalimentación productiva mediante las actividades de procesamiento que ocurren durante la clase, así se reduce la necesidad de que el docente dé una extensa retroalimentación por escrito sobre el trabajo de los estudiantes. Los estudiantes obtienen el control del proceso de aprendizaje mediante el estudio del material del curso fuera de la clase, utilizando lecturas, video conferencias pregrabadas o tareas de investigación. Durante el tiempo de clase, los docentes facilitan el proceso de aprendizaje ayudando a los estudiantes a trabajar con el material del curso de forma individual y en grupos.

6.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- Da la oportunidad a los estudiantes de recibir una primera exposición al contenido antes de la clase;
- Es un incentivo para que los estudiantes se preparen para la clase;
- Proporciona un mecanismo para evaluar la comprensión de los estudiantes;
- Ofrece actividades en clase que se centran en actividades cognitivas de alto nivel;
- Aumenta la comprensión conceptual de los estudiantes;
- Apoya una mejor retención del conocimiento. «Cuando los estudiantes se enseñan entre sí argumentando y explicando activamente su comprensión de los conceptos científicos retienen el conocimiento por más tiempo»;
- Aumenta la satisfacción con respecto al curso y la retención de los estudiantes;
- Aumenta la participación de los estudiantes, ya que a menudo parecen sentirse más cómodos al buscar la orientación de sus compañeros, en comparación con buscar aclaraciones por parte del docente, y por tanto se comprometen más con el curso cuando existe la oportunidad de la enseñanza entre pares».

6.3 Formas en las que se puede integrar en una clase y las técnicas de cómo hacerlo.

- Aprendizaje colaborativo: implica que los estudiantes trabajen en parejas o en pequeños grupos para discutir conceptos o encontrar soluciones a problemas. Esto sucede a menudo en una sesión de clase después de que el material del curso se presenta a los estudiantes a través de lecturas o videos antes de la clase, o a través de las clases del docente. Muchos docentes han descubierto que, mediante la enseñanza entre compañeros, los estudiantes abordan los malentendidos y aclaran las ideas equivocadas.
- Aprendizaje basado en casos: en la enseñanza basada en casos, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento analítico y juicio reflexivo leyendo y discutiendo sobre escenarios complejos de la vida real.
- Aprendizaje basado en problemas: es tanto un método de enseñanza como un enfoque del plan de estudios. Consiste en problemas cuidadosamente diseñados que desafían a los estudiantes a utilizar técnicas de resolución de problemas, estrategias de aprendizaje autónomo, habilidades de participación en equipo y conocimientos de la disciplina.
- Enseñanza entre compañeros: La enseñanza entre compañeros, una práctica estructurada que requiere que los estudiantes examinen sus propias reacciones y las de sus compañeros de clase y el análisis del contenido, es una forma simple pero efectiva de involucrar a los estudiantes. En lugar de limitarse a dar una clase y tener una discusión, el docente pide de manera periódica a los estudiantes que consideren una pregunta «conceptual» cuidadosamente diseñada relacionada con áreas que se sabe causan confusión o malentendidos comunes. Los estudiantes se toman unos pocos minutos para formular sus respuestas a estas preguntas y luego trabajan en grupos pequeños para llegar a un

consenso. Esta discusión en grupo suele dar lugar a que los estudiantes expliquen los conceptos y brinden aclaraciones a sus compañeros de equipo, quienes pueden haber respondido incorrectamente al principio (de ahí el nombre de la práctica, enseñanza entre compañeros). La discusión con toda la clase, guiada por el docente, se realiza como un paso final que proporciona un modelado adicional de los conceptos y más aclaraciones según sea necesario.

[Verso Free app for Flipped Classroom](#)

Referencia: [Center for Teaching](#).

7 ESCRITURA REFLEXIVA

7.1 Breve descripción de la herramienta

La pedagogía de la escritura reflexiva en la educación profesional se ha documentado ya en la investigación educativa. El proceso reflexivo y la escritura reflexiva pueden brindar las habilidades necesarias para la práctica en un mundo complejo. La escritura reflexiva se centra en la propia experiencia de aprendizaje del escritor e intenta identificar el significado y la importancia de una experiencia de aprendizaje determinada. Se ha definido como la consideración activa, persistente y cuidadosa de cualquier creencia o supuesta forma de conocimiento a la luz de los fundamentos que la sustentan y de las posteriores conclusiones a las que tiende (Dewey, 1910).

7.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

La escritura reflexiva tiene el potencial de facilitar tanto la autorreflexión como la integración de la teoría y la práctica. También puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión de sus propios sesgos y demostrar la capacidad de integrar el conocimiento con la aplicación específica en la práctica real.

7.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Escribir un texto reflexivo sobre las experiencias, las opiniones, los eventos o la nueva información;
- Escribir un fragmento reflexivo sobre las respuestas a los pensamientos y sentimientos;
- Escribir un texto reflexivo para tener la oportunidad de generar autoconocimiento;
- Escribir un texto reflexivo para lograr claridad y una mejor comprensión de lo que se está aprendiendo;
- Escribir un fragmento reflexivo para darle sentido a la información del contenido.

7.4 Las técnicas de la herramienta

Las actividades de escritura reflexiva deben incluir al menos dos componentes críticos de análisis y reflexión personal.

Reflexión personal: para este componente, se puede considerar lo siguiente:

- Pensamientos iniciales de primera reacción cuando se aprende sobre un tema, incluidas las impresiones.
- ¿Qué es lo que resuena en usted? ¿Cómo encaja con tu sistema de creencias y filosofías? ¿Qué es lo que le gusta?
- ¿Qué no resuena con usted? ¿De qué manera este tema no encaja con sus creencias y filosofías? ¿Qué es lo que lo hace sentir de manera negativa?
- Ejemplos de su propia vida, ¿dónde o cuándo en su vida ve este tema? ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos de su experiencia con el tema? ¿Había considerado antes la relación entre el tema y su vida? ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos de momentos que contradicen el tema? Si no tiene ejemplos de este tema en su vida, ¿por qué no los tiene?
- Integración con su propia vida, ¿cómo podría esto afectar sus pensamientos, sentimientos y comportamientos en el futuro? ¿Cómo podría mejorar su vida con los conocimientos adquiridos con respecto al tema? ¿Qué ha aprendido? ¿Cómo lo ha afectado este tema? ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos sobre la manera en la que puede integrar ese tema en su vida?

Análisis: para este componente, se puede considerar lo siguiente:

- Descripción, ¿cuál es el tema? ¿Qué está sucediendo? ¿Quién estuvo involucrado? ¿Cuándo ocurrió el tema? ¿Se requiere una descripción física? ¿Qué comportamientos se observan? ¿Qué sabe sobre el tema? ¿Cómo se conecta el tema con los logros del curso?
- Beneficios, ¿cómo contribuye este tema a la sociedad? ¿A las creencias de la gente? ¿Al futuro? ¿Al presente? ¿Qué hace que el tema sea tan bueno? ¿Cuáles son algunas de sus fortalezas? ¿Por qué es importante (para usted)? ¿Quién se podría beneficiar de la exploración del tema?, ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos?
- Limitaciones e inconsistencias lógicas, ¿qué podría mejorarse sobre el tema? ¿Cuáles son algunas debilidades en el tema? ¿Hay vacíos en el argumento presentado? ¿Cómo puede el tema ser dañino o perjudicial para las personas, la sociedad u otras áreas?, ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos?
- Aplicaciones, ¿cuál es el verdadero significado de este tema? ¿Cuáles son las áreas en las que este conocimiento o tema pueda usarse? ¿Cuál es la utilidad del tema? ¿Por qué es útil? ¿Cuáles son algunos ejemplos específicos?

Referencia: McGuire, Lisa, Kathy Lay, and Jon Peters (2009). "Pedagogy of reflective writing in professional education." *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 9, no. 1, pp. 93-107.

D. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS CON REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS

Los ejercicios en esta sección se han propuesto en el módulo 1 (Kahoot), módulo 7 (página de Wikipedia), módulo 8 (arte conceptual), módulo 9 (tarjetas plicker, encuestas vía teléfonos celulares) y módulo 12 (producción de un podcast).

1 WIKI

1.1 Breve descripción de la herramienta

El wiki más famoso es Wikipedia. Un wiki se puede definir como un sistema que permite a uno o más individuos crear un cuerpo de conocimiento en un grupo de sitios web interconectados mediante un proceso de creación y edición de páginas. Un wiki también se puede definir como una herramienta web en la que usuarios añaden, eliminan y modifican contenido de manera colaborativa y directa desde un buscador web. Esta sección incluirá ideas generales sobre el uso e implementación de wikis, además de una sección sobre cómo contribuir a Wikipedia.

1.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- Los wikis apoyan el aprendizaje colaborativo, dado que permiten que grupos de estudiantes trabajen juntos para solucionar un problema, un proyecto completo, etc.;
- Usar wikis ayuda a que los estudiantes alcancen habilidades superiores, como crear o evaluar;
- Los wikis promueven el aprendizaje activo en el que los estudiantes pueden participar de manera constante en actividades educativas como la escritura, las discusiones, etc.;
- Los wikis pueden ayudar a crear ambientes interactivos de aprendizaje;
- Los wikis pueden ayudar a promover un diálogo abierto e incentivar la creación de una comunidad;
- Los wikis pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales;
- Los wikis pueden mejorar las habilidades de escritura del estudiante.

1.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Pequeños proyectos de investigación en los que el wiki funcione como documentación del trabajo del estudiante;
- Bibliografías comentadas de manera colaborativa en las que los estudiantes agregan sus resúmenes y críticas sobre las lecturas relacionadas al curso;
- Compilación de un manual o glosario de términos útiles o conceptos relacionados al curso, o incluso una guía acerca de un concepto muy importante en el curso;
- El mantenimiento de una colección de hipervínculos en la que tanto el docente como el estudiante pueden publicar, comentar, agrupar o clasificar hipervínculos relevantes para el curso;
- Crear un repositorio en línea de los documentos del curso donde los docentes y estudiantes puedan publicar documentación relevante;
- Crear un portafolio electrónico de los trabajos de los estudiantes.

1.4 Las técnicas de la herramienta

Hay una gran cantidad de wikis gratis y fáciles de usar, lo que hace que empezar a usarlos sea relativamente sencillo. Se puede utilizar esta herramienta para comenzar:

- [PBWORKS](#)

Una vez haya escogido una herramienta también debería:

- Crear instrucciones explícitas y establecer expectativas claras

- Procurar un tiempo de práctica
- Publicar las fechas de entrega para proyectos de múltiples fases
- Empezar con una tarea simple en Wiki antes de intentar con un proyecto más complejo, colaborativo

Mayor información sobre como contribuir con Wikipedia:

- WikiHow: [Contribuye a Wikipedia](#)
- Wikipedia: [The basics of contributing](#)

Referencia: [Wiki](#).

2 ARTE CONCEPTUAL

2.1 Breve descripción de la herramienta

El arte conceptual consiste en bocetos o diagramas que tiene, de manera concisa, enunciados cortos que describen un proceso, conceptos e interrelaciones presentes en el boceto. Hacer que los participantes creen sus propios bocetos conceptuales es una forma poderosa de procesar los conceptos y compartirlos.

2.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- Ayuda a los estudiantes visuales a entender el material (sin embargo, todos los estudiantes se benefician de esta actividad);
- Ayuda a los estudiantes a establecer relaciones entre ideas, conceptos o autores;
- Ayuda a la memoria;
- Ayuda a aclarar y estructurar ideas;
- Ayuda a desarrollar el pensamiento de orden superior (crear, analizar, evaluar);
- Ayuda a los estudiantes a sintetizar e integrar información, ideas y conceptos;
- Motiva a los estudiantes a pensar de manera creativa sobre el tema;
- Permite a los estudiantes a realizar autoevaluaciones con respecto a sus creencias, valores, socialización, etc.;
- Ayuda a los estudiantes a evaluar supuestos.

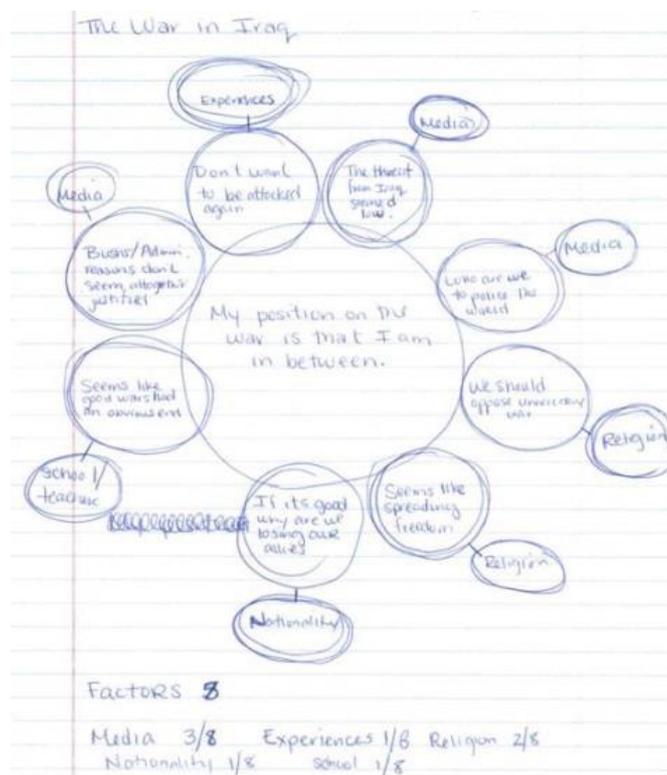
2.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Usar como una preevaluación en clase. Antes de discutir un tema, pida a los estudiantes crear un mapa conceptual. Luego, conforme se va discutiendo sobre la información, los estudiantes pueden agregar o modificar sus mapas para que reflejen su comprensión sobre el tema.
- Realícelo como una actividad en grupos pequeños. Asigne un problema, estudio de caso o pregunta a los estudiantes sobre un concepto clave. Divídalos en grupos pequeños de 4 a 5 integrantes. Cada grupo crea un mapa conceptual conforme analizan y sintetizan la información previamente aprendida en el escenario nuevo. Los estudiantes presentan sus conclusiones.

- Realice esto como una actividad que incluya a toda la clase. Como clase, creen un mapa conceptual y úsenlo para iniciar una discusión acerca de las relaciones entre los conceptos e ideas enumerados en el mapa.
- Llenar el espacio en blanco. Antes de clase, cree un mapa conceptual del material que quiere abordar en clase. Luego, quite algunos de los conceptos y etiquetas. Muestre el mapa incompleto a la clase y haga que los estudiantes llenen los espacios en blanco y etiqueten las relaciones.
- Organizar la investigación Use un mapa conceptual para construir y organizar ideas, determinar los detalles y encontrar las conexiones y relaciones que nunca antes se les hubiera imaginado.

2.4 Las técnicas de la herramienta

Las siguientes herramientas puede utilizarse en clase y en papel.



Ejemplo de arte conceptual en papel (<http://ctl.byu.edu/tip/concept-mapping>)

Hay algunas herramientas gratis en línea que pueden ayudar a desarrollar arte conceptual:

Bubbl.us
Mind42



Example of a concept sketch.

Referencia: [Concept Mapping](#).

3 ENCUESTA VÍA TELÉFONO CELULAR

3.1 Breve descripción de la herramienta

Las herramientas de encuestas vía teléfono celular utilizan la tecnología existente en el dispositivo para evaluar el conocimiento del estudiante en tiempo real.



3.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- Brinda un mecanismo que evalúa la comprensión del material.
- Provee conocimiento con respecto a los métodos de enseñanza que funcionan y los que no.
- Ayuda a comprometer al estudiante en su aprendizaje, pues de esta manera saben que su voz que está siendo escuchada.

3.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Puede usarse para aprender sobre lo que piensan los estudiantes acerca del material presentado (evaluación de material).
- Recibir la retroalimentación del estudiante con respecto a una próxima decisión grupal.
- Evaluar la comprensión de los estudiantes en relación con lo que se le ha enseñado.
- Determinar la predicción del estudiante en el contexto del material usado para la enseñanza.

3.4 Las técnicas de la herramienta

Hay distintas opciones disponibles. Aquí hay algunas opciones gratis:

[Socrative](#)

[Verso](#)

[Plickers](#)

[FreeMobilePolls.com](#)

4 PLICKERS

4.1 Breve descripción de la herramienta

[Plickers](#) es una herramienta de evaluación que puede usarse como una manera rápida y simple de revisar la comprensión del estudiante. En esta herramienta en línea, los estudiantes pueden responder preguntas de opción múltiple. A cada uno se le da una tarjeta con un código visual único. El código tiene 4 lados, cada uno corresponde a una letra A, B, C y D. El estudiante sostiene la tarjeta de manera que la letra que escogió para responder la pregunta está arriba. El docente utiliza la aplicación iOS o Android en su teléfono inteligente para escanear el aula lentamente. La aplicación reconoce las tarjetas, registra a quién se las asignó el docente y captura la respuesta que el estudiante escogió. La aplicación registra la respuesta de cada estudiante una sola vez, así que no debe preocuparse de que una segunda escaneada arruine la data.

4.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Plickers brinda la oportunidad a los estudiantes de participar e involucrarse en su aprendizaje sin sentirse cohibido. Esta herramienta también ayuda a practicar y revisar la información en equipos.

4.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Se puede usar para evaluaciones formativas sin hacer uso de papel y lápiz. Los docentes pueden usar Plickers como una herramienta de evaluación formativa en lugar de hacer que los estudiantes levanten la mano para responder una pregunta.
- Los docentes pueden compartir cómo otros estudiantes han contestado sin revelar de inmediato la respuesta correcta para que los estudiantes vuelvan a pensar en su respuesta y la cambien instantáneamente.
- Todos los estudiantes pueden formar parte de una evaluación formativa, en lugar de hacer participar a algunos estudiantes y dejar sin participación a otros.

- Los docentes pueden usar esta herramienta para hacer una pregunta a la mitad de su lección para revisar la comprensión sobre el tema en tiempo real y así retroalimentar la enseñanza de manera instantánea.

4.4 Las técnicas de la herramienta

Plickers es una herramienta gratis y puede acceder a ella [aquí](#). A cada uno se le da una tarjeta con un código visual único.

Las cartas se pueden comprar, pero también están disponibles para su impresión gratuita aquí.

Consulte el documento sobre Plickers para ver las instrucciones paso a paso en el apéndice.

Referencia: plickers.com

5. PODCAST

5.1 Breve descripción de la herramienta

Un podcast es la transmisión digital de un archivo de audio sobre un tema específico (en algunos casos, videos o PDF también) que puede descargarse a la computadora o a una amplia variedad de dispositivos media. Pueden ser educativos, normalmente cortos y concisos. Los podcasts cubren noticias, eventos actuales, historia o cualquier tema que el creador desee abordar.

5.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

- Los podcasts pueden beneficiar a los estudiantes auditivos y ayudarlos en su aprendizaje.
- Crear podcasts permite que el estudiante desarrolle múltiples habilidades como la investigación, escritura, habla efectiva, solución de problemas, manejo del tiempo, atención e incremento de su familiaridad con terminología clave.

5.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Puede utilizarse como una alternativa de entrega del contenido de una investigación o de materiales instructivos.
- Los estudiantes pueden crear sus propios podcasts para compartir su experiencia de aprendizaje entre ellos y con otros fuera del ambiente de aprendizaje.
- Se pueden grabar podcasts para brindar material adicional o de repaso para que los estudiantes descarguen y revisen en los tiempos que les convenga.
- Realice un debate en clase. Grábelo antes y haga que los estudiantes escuchen y sopesen.
- Grabe un podcast con invitados para compartir con los estudiantes (este puede archivar en la librería de podcasts del curso).
- Los estudiantes pueden entrevistarse entre ellos en una emisión de podcast que aborde conceptos claves.

- Los estudiantes pueden usar el podcast en lugar de escribir en papel.
- Los estudiantes pueden ir al campo y entrevistar a las partes interesadas clave según el contexto.

5.4 Las técnicas de la herramienta

El primer paso es grabar el podcast usando un micrófono y un software de grabación de audio. Cada software tiene instrucciones para guiar al usuario en el proceso de grabación. Un ejemplo gratis es [Audacity](#).

Los podcasts se pueden entregar a los servicios de directorio de podcasts públicos como lo son iTunes Music Store, Podcast.net, OurMedia.org, Podcast Alley o Podcast Pickle.

Para información adicional más detallada consulte el siguiente hipervínculo:

[How to Start a Podcast: Step by Step](#)

6 KAHOOT

6.1 Breve descripción de la herramienta

Kahoot es una herramienta gratuita para que los estudiantes puedan responder cuestionarios, para facilitar las discusiones en clase o para recolectar datos por medio de encuestas. Es un sistema de respuestas basado en el juego que permite la participación de toda la clase en tiempo real. Las preguntas se proyectan en una pantalla compartida, mientras una cantidad ilimitada de jugadores las responden desde sus teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras, creando así una suerte de ambiente social de juego. Kahoot permite diseñar cuestionarios de opción múltiple, así como encuestas y sondeos que procesan los datos en tiempo real. Las preguntas de los cuestionarios y encuestas estimulan una toma de decisiones veloz y discusiones con toda la clase.

6.2 ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

El aprendizaje basado en el juego se considera una de las mejores prácticas en la educación. Tanto investigaciones como datos empíricos sostienen que el aprendizaje a través del juego es una herramienta efectiva para los educadores que desean involucrar a sus estudiantes en la resolución de problemas, pensamiento crítico y revisión de conocimientos teóricos.

6.3 Formas en las que se puede integrar en una clase

- Para revisar temas de estudio, reforzar conocimientos o recapitular lo aprendido.
- Para romper el hielo al inicio o para revitalizar el ambiente durante la clase.
- Para evaluar el conocimiento individual, la comprensión o crear un Kahoot para ayudar a una evaluación formativa.
- Para realizar encuestas sobre las opiniones y perspectivas, facilitar el diálogo e iniciar un debate.

- Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación y de trabajo en equipo, incentiva la colaboración.
- Es un desafío personal relacionado al conocimiento, a la evaluación del proceso y al refuerzo mediante la repetición.
- Presenta nuevos conceptos o anticipa contenidos.
- Desafíe a los estudiantes a crear sus propios Kahoots, de manera individual o en grupos, para profundizar la comprensión, la competencia y el propósito.
- Para colaborar con colegas, presentar conceptos y compartir conocimiento.

6.4 Las técnicas de la herramienta

- Está disponible como aplicación gratuita [aquí](#).
- Ir a Kahoot y crear una cuenta gratuita. Una vez en el panel, elija el tipo de Kahoot que desee crear o duplique uno ya creado.
- Para editar el Kahoot de otra persona, duplique su Kahoot primero
- Para crear un Kahoot desde cero, use los botones Prueba/Discusión/Encuesta
- Describa su Kahoot. Si escoge realizar una prueba, discusión o encuesta, la aplicación lo llevará a la página de descripción de su nuevo Kahoot. Ponga un título, descripción y público antes de presionar «Ok, vamos».
- Agregue una pregunta con al menos dos respuestas y seleccione al menos una como correcta (marca de verificación verde) presione «siguiente» cuando esté listo para regresar a la página principal y guarde o agregue otra pregunta. Puede modificar el tiempo límite de las preguntas, editar, duplicar o eliminar sus preguntas en cualquier momento.
- Agregue y revise. Después de que regrese a la página principal, verá sus preguntas encima del botón «agregar pregunta». Las herramientas en su panel le permitirán editar el texto y las etiquetas de descripción, imagen de carátula y video de introducción.
- ¡Revise, juegue, comparta! Una vez esté feliz con el contenido que ha creado, presione «guardar» en la parte de arriba de la página principal. Se le darán las opciones de editar, prever, jugar o compartir su nuevo Kahoot. Si su buscador no tiene al menos 1200 pixeles, el botón de «prever» no estará disponible.

Consulte el documento sobre las instrucciones de Kahoot paso a paso en el apéndice.

Referencia: kahoot.com.

CONCLUSIÓN

La iniciativa es una aproximación innovadora a la lucha contra el terrorismo, un área que es de gran importancia para abordar algunos de los más grandes desafíos de nuestros tiempos. La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito tiene la esperanza de que las universidades en el mundo harán uso de la serie de módulos universitarios sobre la lucha contra el terrorismo y de que estos añadan valor a los cursos que se ofrecen, tanto para los estudiantes como para los docentes.

REFERENCIAS

- Anderson, Lorin W. y David Krathwohl (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Bransford, John D., Ann L. Brown, and Rodney R. Cocking (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Berrett, Dan (2012). "[How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture.](#)" *The Chronicle of Higher Education*, 19 February.
- Byrne, Richard (2013). [Free technology for teachers: Kahoot! - create quizzes and surveys your students can answer on any device.](#)
- Lai, Chien-Hung, Yu-Chang Lin, Bin-Shyan Jong y Yen-Teh Hsia (2014). "[Adding social elements to game-based learning.](#) *International Journal of Emerging Technologies in Learning.*" *iJET*, vol. 9, issue 3, 12-15.
- Child Australia (2017). [What is Pedagogy? How does it Influence our Practice.](#)
- Coe, Robert, Cesare Aloisi, Steve Higgins y Lee Elliot Major (2014). "[What makes great teaching? Review of the underpinning research.](#)"
- Cross, Jason (2014). [Introduction to Kahoot for your Classroom Assessments](#) (video/9 minutes).
- Crouch, Catherine H. y Eric Mazur (2001). "[Peer instruction: Ten years of experience and results.](#)" *American Journal of Physics*, vol. 69, no. 9, 970-977.
- Davis, James (2017). "[Innovative teaching strategies that improve student engagement.](#)" *AMLE*.
- Dellos, R., (2015). "[Kahoot! A Digital Game Resource for Learning.](#)" *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, vol. 12. no. 4. pp. 49-52.
- Teach the Earth, [Designing effective and innovative courses.](#)
- Deslauriers, Louis, Ellen Schelew y Carl Wieman (2011). "[Improved learning in a large-enrollment physics class.](#)" *Science*, vol. 332, issue 6031, pp. 862-864.
- Dewey, John (n.d.). [AZQuotes.com.](#)
- Fitzpatrick, Michael (2012). "[Classroom lectures go digital.](#)" *The New York Times*, 24 June.
- Galton, Maurice y Linda Hargreaves (2009). "[Group work: still a neglected art?](#)" *Cambridge Journal of Education*, vol. 39, pp.1-6.
- Hake, Richard R. (1998). "[Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses.](#)" *American Journal of Physics*, vol. 66, issue 1, 64-74.

Husbands, Chris y Jo Pearce (2012). "What Makes Great Pedagogy? Nine Claims from Research." *National College for School Leadership*, Autumn.

Icard, S. B. (2014). "Educational technology best practices." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 11(3), 37-41.

Kahoot! Game-based blended learning & classroom response system (2014).

Khairnar, C. M. (2015). "Advance Pedagogy: Innovative Methods of Teaching and Learning." *International Journal of Information and Education Technology*, vol. 5, no. 11, pp. 869-872.

Lafountain, Cody, Kelly Cohen, and Shaaban Abdallah (2010). "AeroMorph as a Morphing Design Tool in an Educational Environment." *48th AIAA Aerospace Sciences Meeting Including the New Horizons Forum and Aerospace Exposition*.

Lage, Maureen J., Glenn J. Platt y Michael Treglia (2000). "Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment." *The Journal of Economic Education*, vol. 31, no. 1, pp. 30-43.

Leuser, David M. (2003). *Classroom Debates*.

Livingston, Kay, Michele Schweisfurth, Gary Brace, and Moira Nash (2017). "Why Pedagogy Matters: The role of pedagogy in Education 2030." *A policy advice paper*.

McGuire, Lisa, Kathy Lay, and Jon Peters (2009). "Pedagogy of reflective writing in professional education." *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 9, no. 1, pp. 93-107.

Mazur, Eric (2009). "Farewell, Lecture?" *Science*, vol. 323, issue 5910, 50-51.

Muijs, Daniel y David Reynolds (2001). *Effective Teaching: Evidence and Practice*, 4th Edition. Los Angeles: SAGE.

Novak, Gregor, Evelyn T. Patterson, Andrew D. Gavrin y Wolfgang Christian (1999). *Just-in-Time Teaching: Blending Active Learning with Web Technology*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Pashler, Harold, Mark McDaniel, Doug Rohrer y Robert Bjork (2008). "Learning styles: Concepts and evidence." *Psychological Science in the Public Interest*, vol. 9, issue 3, pp. 105-119.

Raju, D. Thammi (2014). *Orientation Program: For Newly Recruited Faculty of KVAFSU, Bidar*.

Sibley, Karen Hyatt (2009). "The impact of information technology on pedagogy in higher education." *Dissertations available from ProQuest*. AAI3084862.

Siraj-Blatchford, Iram, Kathy Sylva, Stella Muttock, Rose Gilden y Danny Bell (2002). "Researching Effective Pedagogy in the Early Years." *Department of Educational Studies University of Oxford*, Research Report no. 356.

Common sense education (s.f.). Kahoot!

Northern Illinois University, Faculty Development and Institutional Design Centre (s.f.). [Classroom Debates](#), 815.753.0595. This source draws heavily on University of California - Berkley (1983). *Using classroom debates*.

Walvoord, Barbara E. y Virginia Johnson Anderson (1998). *Effective grading: A tool for learning and assessment*. San Francisco: Jossey-Bass.



UNODC

United Nations Office on Drugs and Crime

Vienna International Centre, P.O. Box 500, 1400 Vienna,
Austria Tel.: (+43-1) 26060-0, Fax: (+43-1) 26060-3389,
www.unodc.org

