

# Hacia la Mejora Educativa: Estrategias Disruptivas en el Aula Universitaria.

Proyecto RedIC3-UCR

Javier Trejos Zelaya  
Editor



UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA



innova**CESAL**

# **Hacia la Mejora Educativa: Estrategias Disruptivas en el Aula Universitaria**

**Proyecto RedIC3-UCR**

Javier Trejos Zelaya

*Editor*



**Hacia la Mejora Educativa:  
Estrategias Disruptivas en el  
Aula Universitaria  
Proyecto RedIC3-UCR**

---

Javier Trejos Zelaya, *Editor*

**SIEDIN – Facultad de Ciencias, Universidad de Costa Rica**  
Código Postal 11501-2060  
Ciudad Universitaria Rodrigo Facio  
San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

378

T Trejos Zelaya, Javier, 1961-  
Hacia la Mejora Educativa / Javier Trejos  
Zelaya. -ed.- San José, C.R. : SIEDIN  
Universidad de Costa Rica  
2019.  
vi, 168 p.

ISBN 978-9930-9546-3-8

1. INNOVACIÓN DOCENTE. 2. DOCENCIA UNIVERSITARIA.

I. Título

SIBDI, UCR

Diseño de portada: Eugenia Picado Maykall



**SIEDIN, Universidad de Costa Rica**

Código Postal 11501-2060  
Ciudad Universitaria Rodrigo Facio  
San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

*Hacia la Mejora Educativa: Estrategias Disruptivas en el Aula Universitaria  
Proyecto RedIC3-UCR*, is licensed under a Creative Commons  
*Reconocimiento-NoComercial-Compartirigual 4.0*  
International License.



---

## Contenidos

<b>1 La Comprensión de lo Técnico Operativo en Trabajo Social: Retos de la Formación Académica</b>	
<i>Sandra Araya Umaña</i> .....	5
<b>2 Uso de Objetos de Aprendizaje Digitales como Estrategia Innovadora en Grupos Grandes</b>	
<i>Heilen Arce Rojas</i> .....	23
<b>3 Creación Colaborativa de un Objeto de Aprendizaje Audiovisual en un Curso de Genética General</b>	
<i>Gabriela Chavarría Soley</i> .....	33
<b>4 Tecnología como Apoyo a la Enseñanza Presencial de las Matemáticas</b>	
<i>María Antonieta Díaz Campos</i> .....	49
<b>5 Glosario y Recorrido Guiado como Técnicas Metodológicas para la Enseñanza de la Historia del Arte y la Arquitectura</b>	
<i>Ileana Hernández Salazar</i> .....	55
<b>6 Dinamizando el Aprendizaje y la Evaluación de Terminología Médica, en Estudiantes del Curso Introducción a la Farmacia.</b>	
<i>Mónica Hidalgo Rivera</i> .....	67

<b>7 Aportes a la Formación en Investigación para Universitarios mediante el Aprendizaje Situado</b>	
<i>Hannia León Fuentes</i> .....	79
<b>8 Estrategias Metodológicas y Uso de Tecnologías como Mecanismos para Acercar a los Estudiantes a la Historia de la Guerra Civil de 1948</b>	
<i>Carolina Mora Chinchilla &amp; Leonardo Sancho Dobles</i> .....	85
<b>9 Empleo de la Gamificación como Estrategia de Evaluación en el Laboratorio de Tecnología Farmacéutica I</b>	
<i>Juan José Mora Román</i> .....	97
<b>10 Implementación del Aula Invertida como Estrategia de Aprendizaje y de Evaluación en el Curso de Fundamentos de Biotecnología Farmacéutica</b>	
<i>Juan José Mora Román</i> .....	111
<b>11 Pensamiento Complejo en el Aula: Metodología y Evaluación en un Laboratorio de Química</b>	
<i>Javier Quesada Espinoza, Darío Chinchilla Chinchilla &amp; Luis Mesén Jiménez</i> . . . .	125
<b>12 Mejoramiento del Proceso de Enseñanza–Aprendizaje en la Educación Agrícola Mediante la Integración Vertical Curricular</b>	
<i>Gustavo Quesada Roldán &amp; Carlos Mendez Soto</i> .....	141
<b>13 La Clase Invertida – Experiencias en Física General I</b>	
<i>Germán Vidaurre</i> .....	157
<b>Índice Alfabético</b> .....	167

## **Dinamizando el Aprendizaje y la Evaluación de Terminología Médica, en Estudiantes del Curso Introducción a la Farmacia.**

Mónica Hidalgo Rivera

Facultad de Farmacia, Universidad de Costa Rica.  
E-Mail: monika.hidalgorivera@gmail.com

**Resumen.** El artículo describe dos intervenciones en el curso FA- 2009 Introducción a la Farmacia de la Universidad de Costa Rica, implementadas en el I semestre del 2017 y I semestre del 2018 para mejorar la experiencia en el aprendizaje y evaluación de terminología médica. La primera fue el uso del juego como estrategia de evaluación y la segunda la elaboración de videos de repaso para facilitar el autoaprendizaje.

**Palabras clave:** terminología médica; enseñanza aprendizaje; juego; evaluación; video; aprendizaje auditivo y visual.

### **6.1 Introducción**

El curso FA 2009 Introducción a la Farmacia se encuentra en el tercer ciclo de la carrera Licenciatura en Farmacia y tiene como objetivo principal familiarizar al estudiante con la carrera, mediante un recorrido por la historia de la Farmacia y su aporte a la sociedad en general. Concomitantemente se pretende fortalecer las habilidades de análisis de diferentes situaciones en las áreas que compete el ejercicio de la profesión, tanto tradicionales como emergentes.

El FA-2009 se compone de 3 horas teóricas semanales y 3 horas de laboratorio o práctica. Dentro del curso y como parte de las actividades evaluativas, se asigna el autoaprendizaje de terminología médica para facilitar su aplicación en los cursos clínicos que se encuentran adelante en el plan de estudios y evitar contratiempos ya que no existe un curso específicamente dedicado a terminología.

## 6.2 Situación por intervenir

El curso tiene una carga académica de tres créditos y se encuentra ubicado junto con los cursos de Anatomía macroscópica, Química orgánica teoría y laboratorio, Seminario de realidad nacional y estadística para biociencias. Representa un 16% de la carga académica de ese ciclo. Para que los discentes se familiaricen con la terminología médica se utiliza un libro que los va guiando en la construcción de términos a partir del conocimiento de raíces, prefijos y sufijos. Dicho libro se compone de nueve unidades y se espera que la cantidad de palabras aprendidas vaya en aumento en la medida en que se acumulan morfemas a lo largo de las unidades. Sin embargo, los estudiantes generalmente abandonan el estudio continuo de la terminología médica, el cual sólo representa el 27% de la nota total del curso de Introducción a la Farmacia, debido a las múltiples responsabilidades que implica cursar el bloque completo.

Con el propósito de motivar al estudiantado a realizar el abordaje autodidacta de la terminología y evitar que tengan un puntaje deficiente en este rubro de evaluación se desarrollaron dos estrategias asincrónicas, la primera en el primer semestre del 2017 dirigida a realizar la evaluación de forma lúdica del conocimiento logrado y la segunda estrategia implementada en el I Semestre del 2018 con el fin de servir de repaso de los morfemas a través de videos cortos.

Es importante en este punto recordar que una estrategia didáctica “es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje” (ITESM, 2010: 5). Por lo tanto, requiere de planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje con la respectiva toma de decisiones en relación a la elección de técnicas apropiadas para lograr la consecución de los objetivos.

A partir de estas dos estrategias innovadoras se pretende esgrimir la desmotivación o desinterés de los estudiantes en aprender lo relacionado con terminología médica. La falta de motivación sobre el estudio de temas específicos puede ser un obstáculo al no lograr los objetivos de aprendizaje planteados. El tema “Terminología” como tal no lo van a ver en otro curso y es fundamental para comprender contenidos de cursos ubicados en niveles más avanzados, así como para la correcta comunicación con otros profesionales del área de salud.

Como lo menciona Cantabrana, Diez, Bordallo, Sánchez, & Hidalgo, (2013) la terminología médica es un instrumento básico de comunicación de la biomedicina científica moderna que circula y se difunde por los medios de comunicación social, el discurso político, la literatura y los textos científicos y humanísticos, hasta llegar incluso al lenguaje coloquial. Estos mismos autores señalan que para los estudiantes es imposible aprender una ciencia sin conocer el lenguaje en que esta se expresa.

Dentro del laboratorio de Introducción a la Farmacia el abordaje de la terminología médica se había realizado por medio de un libro que propone una interesante forma de aprender los significados de los términos a partir de sus componentes. Hasta la fecha la metodología que se utilizaba requería trabajo individual del discente estudiando las unidades en casa, luego se hacía un repaso en el aula y por último la evaluación de la unidad estudiada; a través de un examen corto de completar o respuesta breve.



Sin embargo, los estudiantes no mostraban motivación hacia el estudio individual de los temas y en la presentación del “repaso” estaban viendo por primera vez los términos. Por lo que no se interiorizaba los contenidos y después de la evaluación no se sabía si iban a recordar lo aprendido.

### **6.3 Estrategia propuesta No. 1. Jeopardy como herramienta para la evaluación de terminología médica**

La modificación propuesta fue la forma de ejecutar la evaluación, la cual se realizó mediante una modalidad de juego conocido como Jeopardy y en parejas no de forma individual. La estrategia se aplicó en los cinco grupos de laboratorio ofertados en el primer semestre del 2017 y participaron en su implementación los 70 estudiantes matriculados, así como los profesores responsables de cada laboratorio.

Jeopardy es un juego popular en la televisión estadounidense, original de Merv Griffin, de preguntas y respuestas de distintos temas. Consiste en un tablero con diferentes puntuaciones donde se plantean preguntas de tópicos específicos y el concursante debe elegir uno de los paneles y dar la respuesta en forma de pregunta. En el curso se implementaron cinco tópicos: raíces, forma, sufijos, palabras compuestas y comodín.

En cada semana de laboratorio en que se incorporó terminología, el profesor actualizó la plantilla en power point, que funciona como tablero para el juego. Dicha plantilla contiene las cinco categorías correspondientes a raíces, prefijos, sufijos, palabras compuestas y preguntas generales en las cuales se colocó preguntas con valores de 5, 10, 15, 20 y 25 puntos de acuerdo con la unidad de terminología que se evaluó esa semana.

La realización de la evaluación fue en parejas, con el objetivo de fortalecer el aprendizaje colaborativo. Entre los dos discutían la pregunta y posible respuesta, pero solo hubo un relator como encargado de contestar la pregunta. Se dispuso de 45 segundos para responder y el acierto se puntuó como todo y el desacierto como nada (es decir, no hubo calificaciones parciales). La cantidad total de puntos por los que se participó fue 35 que corresponde al 3% del valor de la prueba.

Se utilizó una plantilla en Power Point que funcionó como tablero para el juego. Hubo cinco categorías correspondientes a raíces, prefijos, sufijos, palabras compuestas y preguntas generales. Se procedió de la siguiente forma:

1. Se proyectó la plantilla en la pantalla dentro del aula en el espacio destinado para la evaluación.
2. Cada pareja por turno eligió, una de entre cada una de las categorías hasta completar un máximo de 35 puntos.
3. El asistente de laboratorio se encargó de llevar el registro de los aciertos obtenidos por pareja mientras el profesor fungió como moderador. Las opciones elegidas no se podían volver a utilizar.

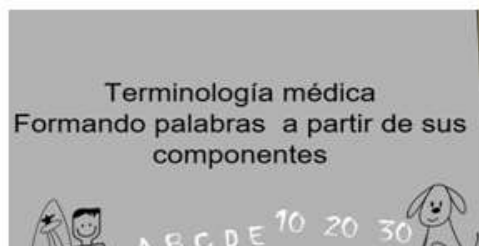


Figura 6.1: Diseño de la portada del juego.



Figura 6.2: Ejemplo de la disposición de las categorías y preguntas que constituyen una de las versiones del juego para la Unidad uno.

Esta intervención se evaluó utilizando una encuesta en línea por medio de formularios de Google con los aspectos indicados en el cuadro adjunto y participó el 50% de los estudiantes.

**Cuadro 6.1:** Consultas realizadas sobre juego similar a Jeopardy como estrategia en la evaluación de terminología Médica en el curso FA-2009, utilizando formularios de Google.

Consulta	
1	Mencione dos aspectos positivos del juego como estrategia en la evaluación de terminología médica en el curso.
2	Indique brevemente aspectos débiles y propuestas de mejora.
3	Comparando entre evaluación escrita y el juego, indique ¿cuál de los dos prefiere? Justifique brevemente su respuesta.

En relación con aspectos positivos de la estrategia, los estudiantes mencionaron que la evaluación a través de juego fomenta la motivación, la competitividad, permite el razonamiento deductivo y facilita el aprendizaje sin presión. Es dinámico, divertido, fomenta el trabajo en equipo, es entretenido, interactivo, permite salir de la rutina, facilita el proceso de aprendizaje, y se pone en práctica las habilidades de mediación al tener que llegar a un acuerdo con otra persona para responder. Además, un estudiante indicó que se debe llegar estudiado porque “hay que responder rápido y no se puede titubear”.

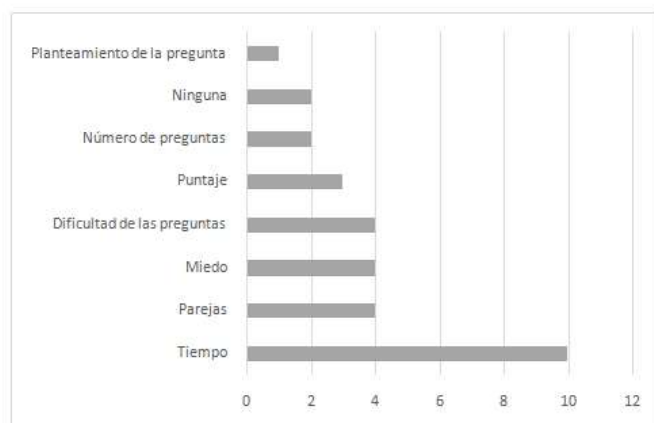
En general los estudiantes identificaron siete debilidades en la implementación de Jeopardy como estrategia evaluativa de términos médicos, para el 33% de los estudiantes que completaron la encuesta en línea, el tiempo para responder cada pregunta en el juego les pareció insuficiente y recomendaron ampliarlo y cronometrarlo adecuadamente. Además, un 7% consideró que al haber poco tiempo esto generaba ansiedad, bloqueo mental y miedo.

Por otra parte, la realización de la evaluación en parejas les pareció que se debía cambiar, ya sea a modalidad individual o rotar cada semana al azar, para hacer que todos estudien y evitar que se atengan a su par. Algunas veces por suerte uno de los miembros del dúo obtenía buena calificación sin que esto reflejara su conocimiento personal sobre la terminología evaluada.

En general el resto de las debilidades detectadas se relaciona con el planteamiento del ítem o pregunta, así como, la concordancia entre el grado de dificultad y el puntaje otorgado. En relación con la cantidad de preguntas un 7% de los consultados recomendó aumentar el número para ampliar la posibilidad de practicar y que no quedaran conceptos sin evaluar.

Cabe destacar que mediante el juego se impulsa las habilidades sociales y de comunicación, aun cuando un estudiante considera que “puede ser incómodo para las personas introvertidas tener que pasar el frente y exponerse a la posible vergüenza de equivocarse frente a los compañeros”, como profesora considero que esto les va entrenando para futuras intervenciones en público.

Un hallazgo curioso en esta evaluación de la estrategia es como para un 7% de los estudiantes que completaron el formulario, la estrategia no presentó ninguna debilidad y que en su opinión se debe mantener sin cambios. En general las calificaciones fueron buenas, pero siempre en una primera experiencia surgen muchos puntos a mejorar como las mencionadas por el 93% restante.



**Figura 6.3:** Gráfico No.1 Debilidades identificadas en la implementación de Jeopardy para evaluar terminología en el curso FA-2009.

En general como gestora de la intervención considero que una de las mayores limitaciones fue la inversión de tiempo en la generación de diferentes plantillas para los cinco grupos de laboratorio en procura de un grado de dificultad en cada una, que garantizara equidad en la prueba.

Adicionalmente para la implementación de una versión mejorada considero que se debe programar más tiempo para llevar a cabo la estrategia en cada sesión de laboratorio si se compara con el invertido cuando se hace un examen corto escrito. Y ese tiempo no debe entrar en detrimento del necesario para la realización del resto de actividades de la sesión de laboratorio.

Por otro lado, a pesar de que, los estudiantes en su mayoría recomendaron eliminar las preguntas de categoría general o común, mi recomendación va dirigida a mantenerlas ya que el objetivo es incentivar la importancia de seguir aprendiendo cosas de la vida “extra-aulas”, como noticias de la realidad nacional e internacional, deportes, arte e historia fomentando así la integralidad como seres humanos y aumentando su acervo cultural.

La última interrogante del formulario permite conocer si la experiencia fue exitosa o no ya que indaga sobre el tipo de evaluación que prefieren los estudiantes. Un 10% de los participantes que completó el formulario considera que se podría combinar Jeopardy con la evaluación escrita tradicional ya que no en todas las sesiones se dispone del tiempo que se requiere para evaluar a todo el grupo mediante esta estrategia. El 90% restante indica que prefiere el juego justificando como habían mencionado al principio fortalezas como fomento del trabajo en equipo, manejo del tiempo, permite interactuar con los compañeros, disfrutar y hasta aprender más. Al ser una forma de evaluar no tradicional motiva al estudiante a estudiar más.

Comparto algunos de los comentarios de los estudiantes que prefieren el juego:

“Al ser un curso introductorio me parece valioso presentar la carrera de una manera amable y simpática. Ayuda a crear confianza en uno mismo y en los demás compañeros, fomenta el trabajo en equipo, cambia el ánimo y la energía de la clase (para mejor)”. “Mejor el juego! Hace que la clase y la evaluación en si no se vuelva tediosa, en lo personal, nunca me dió pereza estudiar terminología”.

“El juego es más entretenido, porque entre todos se aprende de los aciertos y errores de los compañeros”.

“Juego. La evaluación sigue siendo la misma, los mismos temas, el mismo tiempo, etc. Sin embargo, en una carrera tan cuadrada como Farmacia, jugar un ratito es divertido y además uno aprende.”

“El juego hace que tomemos una actitud más relajada a la hora de responder. Las evaluaciones escritas son aburridas y generan presión, por lo que las definiciones de palabras suelen confundirse”.

## 6.4 Resultados y discusión

Dentro de las estrategias para medir la incidencia dentro del valor sumativo en las notas de terminología se realizó una comparación de los promedios obtenidos por grupo de laboratorio durante el semestre anterior a la implementación de la estrategia y el primer semestre del 2017 momento en que se ejecutó (ver Cuadro 6.2).

**Cuadro 6.2:** Comparativo de promedios grupales de evaluación de Terminología antes y durante la intervención.

Grupo	Promedios FA-2009 Terminología Grupo IIS2016		Promedios FA-2009 Terminología Grupo IS2017	
	Promedio (1-100)	Total (27% de la nota final)	Promedio (1-100)	Total (27% de la nota final)
	51	90,16	24,12	97,00
52	84,10	22,7	99,38	26,8
53	91,72	26,4	88,25	23,8
54	ND		98,25	26,5
55	86,11	23,27	98,75	26,7

En general el promedio para este rubro en el semestre previo a la implementación fue de 88,02 en contraste con 96,32 de cuando se llevó a cabo la evaluación por medio de juego. Sin embargo, al ser diferentes las muestras de estudiantes en que se aplicó una estrategia u otra no se puede afirmar que estrictamente el incremento en el promedio se debe exclusivamente a la actividad innovadora.

Para el II semestre 2017 no se pudo repetir por limitaciones de tiempo, sin embargo, considerando que quedó un banco de varias ediciones del juego, se puede probar imple-

mentar la recomendación generada por los estudiantes de alternar el método tradicional de examen corto con el de juego y así en una misma población se puede valorar con cual estrategia obtuvieron mejores resultados.

Es importante destacar que mediante esta estrategia no sólo se logró elevar la nota del ítem terminología y facilitar el aprendizaje en el curso, sino que también se obtuvo la adquisición de competencias relacionadas con habilidades sociales, gestión del tiempo, resolución de acuerdos y automotivación.

## **6.5 Estrategia propuesta No.2.**

### **Videos como estrategia de aprendizaje de terminología médica**

Considerando como indica Rodríguez (2013), que cada uno aprende de modo diferente y las variables personales inciden necesariamente en la forma de encarar el proceso enseñanza aprendizaje, los docentes al diagnosticar el perfil del estudiante podemos aportar recursos y estrategias apropiadas para la construcción de su aprendizaje.

En el curso introductorio en que se aplicó la intervención tomando en cuenta que algunas personas tienen un tipo de aprendizaje auditivo o visual se acudió al uso de videos para facilitar el auto aprendizaje de terminología médica debido a que una de las debilidades del texto utilizado es que posee pocas ilustraciones en blanco y negro, lo cual hace monótono para los estudiantes el uso exclusivo del texto.

De acuerdo a lo indicado por Romero (2016), las personas en las que predomina el estilo visual suelen pensar en imágenes, su modo de representación a la hora de recuperar la información es visual, es decir, cuando pretenden recuperar la información visualizan ésta en forma de imagen, por ejemplo, los apuntes estudiados, esquemas, mapas, etc., mientras que los que tienen un aprendizaje auditivo suelen pensar en sonidos. Su modo de representación de la información se produce de modo sonoro, es decir, cuando pretenden recuperar la información suelen recordarla como una voz que les dicta aquello que quieren recobrar.

La elaboración del video consistió en primera instancia en la realización de presentaciones en power point, tomando como base el libro de texto para cada unidad, con ilustraciones atractivas de acceso gratuito y manteniendo un diseño estándar. Posteriormente se realizó la escaleta con el dialogo de cada diapositiva y se procedió a la grabación de audio utilizando Audacity, el cual sirvió como editor también. Una vez conformada la pista del audio la cual lleva una inversión de tiempo bastante grande al principio, se procedió a la elaboración del video utilizando movie maker. Cada una de las diapositivas se convirtió en archivo png y se juntaron para luego agregar el sonido y finalizar con un video en formato mp4, con una duración máxima de 3 minutos para cada unidad.

Los videos se colocaron semanalmente en la plataforma de mediación virtual con el objetivo de que los estudiantes los utilizaran para repaso de terminología y prepararse para los exámenes cortos. La estrategia se evaluó por medio de formularios de Google consultando sobre aspectos técnicos (imágenes, texto y voz), segundos aspectos pedagógicos en cuanto a utilidad del video, eficiencia, ventajas que comporta respecto de otros

medios, problemas e inconvenientes, a destacar y valoración general. El formulario lo completó el 71% de los estudiantes matriculados en el curso, es decir, 52 de 73.

En relación con aspectos técnicos los resultados fueron los siguientes (ver Figura 6.4: En general el 69,2% consideró que las imágenes fueron muy buenas, un 28,8% buenas y para el 2% resultaron regulares. Por lo que el objetivo de hacer visualmente atractivo el estudio de terminología a través de esta herramienta se cumplió. La proporción se mantuvo en el resto de los aspectos técnicos, así como en la percepción sobre si consideraron útil el video fue 53,8% mucho, 42,3% bastante y el restante 3,9 indicaron que fue poco útil.



**Figura 6.4:** Evaluación de las imágenes para los videos.

En comparación con la eficacia de otros medios el 13,33% de estudiantes indicaron que es una manera rápida de repasar lo leído, es otra forma de estudiar y podría ser aún más interactivo utilizando otro software como PowToon, donde no solo se incluya audio e imagen, sino también animación.

La colocación de imágenes es una buena estrategia para recordar además que al leer y escuchar simultáneamente la información permite que la capacidad de retención se amplifique en comparación con solo leer. Por lo que el 43,33% de los estudiantes coinciden en que facilita el aprendizaje auditivo y visual por asociación de los términos con las imágenes y los sonidos.

Por otra parte, algunos de los comentarios son:

“Al ser más dinámico facilita el estudio”.

“Entretenido”.

“Es importante, ya que podemos repasar materia desde un dispositivo electrónico, sin necesidad de ir página por página en el libro”.

A pesar de que los estudiantes no detectaron ningún problema o inconveniente en la implementación de los videos para facilitar el aprendizaje de terminología, resaltaron algunas oportunidades de mejora mencionando los siguientes aspectos; el volumen del audio, utilizar otro programa más dinámico y disminuir la velocidad en que se dicen los términos.

En términos globales la calificación otorgada a los videos fue de muy buena en un 63,5% y buena en el restante 36.5%. A continuación, algunos comentarios que aportaron al proceso:

“Me encanta la iniciativa”.

“Gran idea”.

“A veces no hay tiempo para verlos”.

“Facilita a la hora de estudiar”.

“Muy buena idea”.

“Fue de bastante utilidad”.

## 6.6 Resultados y discusión

La experiencia en la elaboración e implementación de los videos cumplió con su propósito y los estudiantes descubrieron en la estrategia su finalidad intrínseca, sin embargo, para concluir que con esta estrategia no solo se logra mejorar la motivación para el estudio de la terminología sino también los conocimientos adquiridos es necesario comparar los resultados con el recurso y sin el video. Lo cual se recomienda realizar en un futuro.

En cuanto a las recomendaciones del uso de otras herramientas para elaborar los videos, se podrían implementar, solicitando a los estudiantes del curso que desarrollen los videos, de tal forma que además de estudiar la terminología apliquen sus conocimientos en cuanto a TICs y aporten una línea gráfica más interesante y atractiva.

Realmente considero que la experiencia en la elaboración e implementación de actividades innovadoras en un mismo tema y como complementarias va hacia la mejora del proceso enseñanza aprendizaje el cual debe ir evolucionando de acuerdo con las características de la población estudiantil. Introduciendo la participación de los discentes dentro de su proceso y dejando en el pasado la educación bancaria tradicional.



## Referencias

1. Cantabrana, B., Diez, B., Bordallo, J., Sánchez, M., & Hidalgo, A. (2013). Apropriación de terminología médica por estudiantes de primer curso del grado en medicina a través de prensa diaria. *FEM: Revista de La Fundación Educación Médica*, 16(3), 145–151. <https://doi.org/10.4321/S2014-98322013000300005>
2. ITESM. (2010). Dirección de investigación y desarrollo. Capacitación en estrategias y técnicas didácticas [en línea]. Disponible en: [http://www.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est\\_y\\_tec.PDF](http://www.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF)[Consulta 30/01/2018].
3. Rodríguez, C. (2013). Fortalecer estilos de aprendizaje para aprender a aprender. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 6(11), 19–37.
4. Romero, R. (2016). Estrategias de aprendizaje para visuales, auditivos y kinestésicos. Consultado en <http://www.eumed.net/rev/atlanter/2016/05/kinestesicos.html>