Estrategias de enseñanza

Análisis de casos, desarrollo de proyectos y solución de problemas	**Casos**. Esta técnica se centra en los estudiantes, pretende propiciar la reflexión o juicio crítico alrededor de un hecho real o ficticio que previamente fue descrito o ilustrado. El caso puede ser presentado como un documento breve o extenso, en forma de lectura, película o grabación. Los casos presentan imágenes reales de situaciones con hechos, información objetiva o datos. Los alumnos analizan el caso para interpretar, predecir o resolver. **Proyectos**. Son productos realizados por los estudiantes en un tiempo determinado. El proyecto permite medir tanto conocimientos adquiridos (saber) como la capacidad de aplicación (saber hacer). Requiere que los grupos diseñen o construyan modelos de procesos u objetos asociados con la materia. **Solución de problemas**. Consiste en proporcionar una respuesta-producto a partir de un objeto o de una situación distinta a las utilizadas en la enseñanza; un producto o un resultado que exige la aplicación de una combinación de reglas o principios no estudiada con anterioridad.
Cuestionamiento o tutoría a compañeros	El alumno produce preguntas o plantea interrogantes que son distribuidas a los demás compañeros. El mismo alumno puede fungir como tutor para ayudar a sus compañeros a resolver las preguntas o a aclarar temas no relacionados con las preguntas. Los estudiantes pueden beneficiarse de una visión objetiva de las habilidades críticas que están demostrando. El pensamiento de los estudiantes puede ser fortalecido si los estudiantes comparten con otros estudiantes mientras resuelven un problema o un caso. Las ideas, criticas y retroalimentación de parte de los compañeros resulta enriquecedora.
Análisis e intercambio de datos	Los maestros que enfatizan los procesos para el desarrollo de soluciones en vez de solamente mencionarlas, proporcionan a los estudiantes incentivos para usar el pensamiento crítico a lo largo del curso. Si los estudiantes entienden que tener una respuesta correcta no es lo mismo que formular una respuesta correcta, comenzarán a ser más cuidadosos en la solución de problemas y tendrán presente sus propias habilidades de solución de problemas. El pensamiento de los estudiantes puede ser fortalecido si los estudiantes comparten con otros estudiantes mientras resuelven un problema o un caso. Las ideas, criticas y retroalimentación de parte de los compañeros resulta enriquecedora .
Conversación y discusión	La conversación instruccional es un diálogo en el que las ideas se exploran. Se caracteriza en que el diálogo es interesante y llamativo. Generalmente se realiza sobre una idea o concepto que tiene significado y relevancia para los estudiantes.
Debate	Se realiza mediante la discusión de los pros y los contras sobre algún tópico controversial. El propósito es convencer a la audiencia. Se divide al grupo en las dos facciones y se da tiempo de participación a cada estudiante.
Desarrollo de nuevos productos o artículos	Se basa en el método de proyectos, pero en este caso el énfasis se hace sobre productos concretos.
Investigación (buscar, reunir, organizar, y sintetizar información en línea)	Se propone un listado de temas o aspectos de la asignatura que serán investigados por pequeños subgrupos de participantes de acuerdo con sus intereses, que posteriormente son presentados al grupo. Se pretende desarrollar en los estudiantes las habilidades para enfrentarse a actividades de búsqueda y sistematización de la información de una manera organizada y significativa.

Juego de roles	Los alumnos asumirán "el rol" de los personajes de un caso, para lo cual escribirán sus diálogos e interpretarán sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los alumnos, según los roles que desempeñen.
Mentoria y asesoría	En muchas materias se piden tareas que implican la observación, pero los maestros no incluyen instrucciones que especifiquen que es lo que los estudiantes tienen que ver. Los estudiantes simplemente no están entrenados para observar. En esta estrategia se recomienda que el maestro explique y de oportunidad de que se practique como observar en el contexto de la asignatura.
Visita virtual	Se pide a los estudiantes que encuentren una organización que potencialmente pudiera contratarlo y que obtenga una copia de la descripción del trabajo, para que posteriormente, en clase, se analicen las habilidades involucradas, las características de personalidad, las tareas a desarrollar, etc.
Instrucción programada, tutoriales, simuladores	Estas estrategias corresponden a la denominada enseñanza directa. Se caracterizan por su alto grado de sistematización y se utilizan para ilustrar los procesos en un determinado tipo de escenario. Las simulaciones en una forma u otra se usan en materias que tienen que ver con los negocios, la salud y la educación.

Actividades

Buscar nueva información	El estudiante tiene que realizar las indagaciones necesarias para dar respuesta a una pregunta que implica la búsqueda de información. La tendrá que sistematizar y presentar de manera lógica y organizada.
Comparar/compartir notas	El tutor pide a los estudiantes que lean las notas o comentarios de un compañero y comparen con las suyas. Permite que el estudiante evalúe sus destrezas de tomar notas ¿Están completas? ¿Me falta algo?
Debate	Los maestros que enfatizan los procesos para el desarrollo de soluciones en vez de solamente mencionarlas, proporciona a los estudiantes incentivos para usar el pensamiento crítico a lo largo del curso. Si los estudiantes entienden que tener una respuesta correcta no es lo mismo que formular una respuesta correcta, comenzarán a ser más cuidadosos en la solución de problemas y tendrán presente de sus propias habilidades de solución de problemas. El pensamiento de los estudiantes puede ser fortalecido si los estudiantes comparten con otros estudiantes mientras resuelven un problema o un caso. Las ideas, criticas y retroalimentación de parte de los compañeros resulta enriquecedora .
Conversación y discusión	La conversación instruccional es un diálogo en el que las ideas se exploran. Se caracteriza en que el diálogo es interesante y llamativo. Generalmente se realiza sobre una idea o concepto que tiene significado y relevancia para los estudiantes.
Dinámicas de sensibilización	Se realiza mediante la discusión de los pros y los contras sobre algún tópico controversial. El propósito es convencer a la audiencia. Se divide al grupo en las dos facciones y se da tiempo de participación a cada estudiante.
Discusión en pares	Es una forma de discusión que inicia con la formulación de una respuesta individual, posteriormente se reune con otro estudiante para formar un par . Esta dupla se reune con otra dupla para llegar a ser un grupo de cuatro estudiantes. Al final, cuando los grupos han refinado sus respuestas las comparten con el grupo completo.
Discusión en equipos	Esta estrategia da la oportunidad de que los estudiantes expresen sus ideas, experiencias y conocimientos a partir del trabajo en equipo.
Ejecución en simuladores	Se utilizan para ilustrar los procesos en un determinado tipo de escenario. Las simulaciones en una forma u otra se usan en materias que tienen que ver con los negocios, la salud y la educación.
Ejercicios	Los ejercicios promueven la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la práctica repetitiva generalmente correspondientes a tareas pequeñas. El tutor consolidará los temas que integran cada unidad, a través de la solución de los ejercicios (pueden ya estar en los diferentes objetos de aprendizaje), reafirmando los conocimientos que ha adquirido el alumno y generando un sentido de aplicabilidad del conocimiento.
Entrevista	Se solicita que el alumno individualmente o en grupo realice una entrevista a alguna persona seleccionada por el tipo de temas que se están estudiando, para posteriormente presentar el resultado de la misma.
Exposición	En esta técnica, el alumno presenta un tema frente a un grupo usando notas preparadas de antemano, con apoyo de materiales visuales. Este método es útil cuando se presentan hechos o información nueva o cuando sólo se dispone de poco tiempo.
Juego de roles	Los estudiantes asumen el papel de alguno de los personajes de una situación ficticia. Las acciones que se realizan deberán estar en el contexto de un sistema formal de reglas.
Lluvia de ideas	Los estudiantes trabajan juntos para generar ideas rápidamente, sin detenerse a juzgar su valor.
Práctica guiada	Se usa para dar oportunidad a los estudiantes de demostrar la adquisición de un nuevo conocimiento trabajando en una actividad o ejercicio bajo la supervisión directa del profesor (simuladores, videos, formularios, protocolo de prácticas).
Práctica	Cuando el estudiante ha adquirido un conocimiento o habilidad, es conveniente proporcionar

independiente	prácticas para su reforzamiento. Estas prácticas pueden ser usadas como un elemento en un proyecto subsecuente o para generalizar el conocimiento o habilidad a otros contextos. (simuladores, videos, formularios, protocolos de prácticas).
Preguntas intercaladas	Los estudiantes escriben una pregunta sobre el material de la unidad. Se les Indica que la pregunta debe estar dirigida a clarificar algún aspecto del material que no se haya entendido completamente o de aplicación a otros contextos. Los estudiantes escriben la pregunta en un foro o Wiki y el tutor la utiliza al final de la unidad o al principio de la siguiente sesión. El tutor selecciona preguntas y la contesta o le pide a algún estudiante que conteste.
Preguntas reflexivas	La preguntas reflexivas promueven que los estudiantes piensen y hablen sobre lo que han observado, oído o leído. Se inicia la discusión mediante una pregunta que requiere que los estudiantes reflexionen o interpreten sobre alguna película, experiencia, lectura, grabación o ilustración. En la medida que los estudiantes cuestionan y recrean la información y los eventos, podrán clarificar sus pensamientos y sentimientos. Las preguntas que se propongan a los estudiantes deberán promover la relación del contenido de la historia con sus experiencias de vida.
Seminario de investigación	El profesor propone un listado de temas o aspectos de la materia que serán investigados por pequeños subgrupos de participantes, de acuerdo con sus intereses, mismos que posteriormente son presentados al grupo.
Sesiones de repaso activo	Los estudiantes trabajan en pares los conceptos a repasar y generan algún producto
Web Quest	Un WebQuest es una investigación orientada al cumplimiento de tareas específicas a través del uso eficiente de información que provienen de la web.

Evidencias

Cartel	A partir de la investigación de un tópico los estudiantes crean un cartel o folleto que explique el tema a otros. Los estudiantes incorporan imágenes para ilustrar el concepto o punto de vista.
Corto documental	Los videos son una forma muy adecuada para documentar aspectos visuales o que requieren movimiento. Generalmente se limitan a presentaciones de tres a cinco minutos.
Cuadros sinópticos	Es la representación visual que sumariza o delinea un tópico.
Demostraciones	Es una actividad en donde el estudiante muestra cómo funcionan las cosas o como ocurren.
Resolución de ejercicios	Presentación de los ejercicios resueltos de acuerdo con la distribución y calendario establecidos.
Elaboración de fichas	
Elaboración de proyectos	Es la culminación, resultado o producto obtenido de la aplicación del método de proyectos.
Ensayo	Es un trabajo escrito corto, centrado en un tópico.
Reporte de entrevista	La descripción y respuestas obtenidas a l cuestionar a alguna persona.
Esquema o diagrama	Es la producción de gráficas, tablas o esquemas que representan relaciones, ilustran soluciones, o demuestran resultados.
Foto documental	Es una serie de fotografías que ilustran algún fenómeno, proceso o situación.
Mapas mentales	Son una forma gráfica de organizar información que muestra las interrelaciones entre conceptos según lo percibe el estudiante.
Mapas y esquemas conceptuales	Son diferentes formas de organizadores gráficos que permiten percibir las relaciones entre conceptos.
Modelos y objetos concretos	Son objetos o artefactos resultado de las actividades desarrolladas por los estudiantes.
Reporte de práctica	Son el resultado de las acciones prescritas en los protocolos de prácticas, que por lo general son formatos que el estudiante tiene que completar como producto de la práctica.
Reaction paper	Es un escrito corto que presenta la impresión que tiene el estudiante respecto a algún tópico o situación.

Reporte de lectura	Un escrito factual que sumariza un libro o artículo , o que responde a preguntas planteadas por el profesor.
Reportes (visita, documental, etc)	Es la narración que hace el estudiante de la visita, evento o situación a la que se vio expuesto.
Propuesta de solución de problema	Es la respuesta a un problema establecida por el estudiante.
Resumen	Es la extracción de las principales ideas contenidas en un texto.
Solución de casos	La solución de un caso es el último componente del proceso. La evaluación debe basarse en los objetivos o competencias previamente establecidas. Los aspectos a observar y evaluar pueden incluir: • Calidad de la investigación • Aspectos gramaticales/estructurales en los materiales escritos • Organización de los argumentos • La factibilidad de las soluciones presentadas • La dinámica intragrupal • Evidencia de la consideración de todos los factores en el caso
Trabajos escritos	Los escritos que reportan información pueden variar ampliamente en contenido y formato. Muchas experiencias de aprendizaje culminan en actividades en donde el estudiante elabora escritos expositivos o informativos. Si los estudiantes tienen oportunidades de leer en una variedad de recursos y materiales impresos, se esperará que en la elaboración de trabajos escritos apliquen el conocimiento sobre las estructuras y formatos para organizar y presentar la información.

INITE
INSTITUTO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA