

Profesorado en Relaciones del Trabajo
Materia: Didáctica Especial y Residencia
Cátedra: Dra. Vega

Ficha de Cátedra 2015

Prof. Cortés, Margarita



EXPOSICIÓN

OBJETIVO

Presentar de manera organizada, información a un grupo. Por lo general es el profesor quien expone, sin embargo en algunos casos, también exponen los alumnos.

VENTAJAS

Permite presentar la información de manera ordenada, no importa el tamaño del grupo.

**APLICACIONES,
EJEMPLOS**

Se puede utilizar para hacer la introducción a la revisión de contenidos. Presentar una conferencia de tipo informativo. Exponer resultados o conclusiones de una Actividad.

ROLES

PROFESOR

Posee el conocimiento.
Expone, informa.
Evalúa a los estudiantes.

ALUMNOS

Receptores
Pasivos
Poca interacción

MÉTODO DE PROYECTOS

OBJETIVO

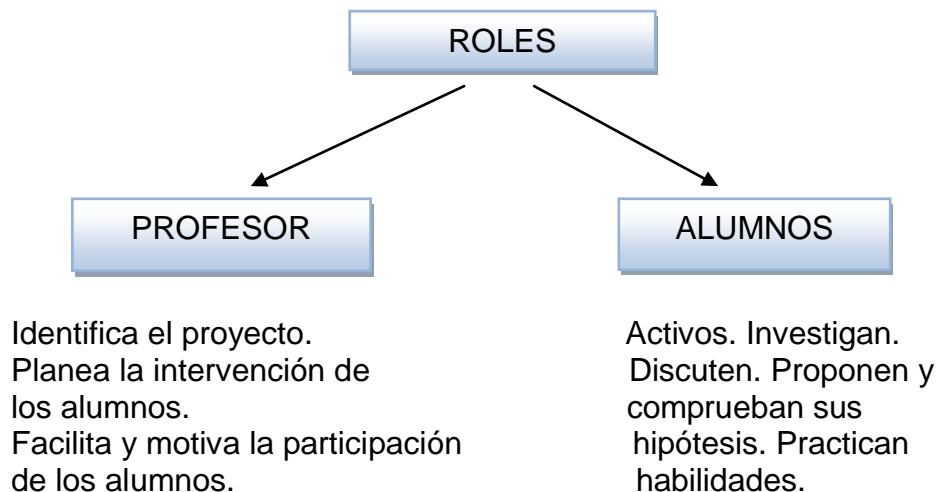
Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de un proyecto de trabajo.

VENTAJAS

Es interesante. Se convierte en incentivo.
Motiva. Estimula el desarrollo de habilidades para resolver situaciones concretas.

APLICACIONES, EJEMPLOS.

Recomendable en materias terminales de carreras profesionales. En cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas del conocimiento. En cursos donde se puede hacer un trabajo interdisciplinario.



MÉTODO DE CASOS

OBJETIVO

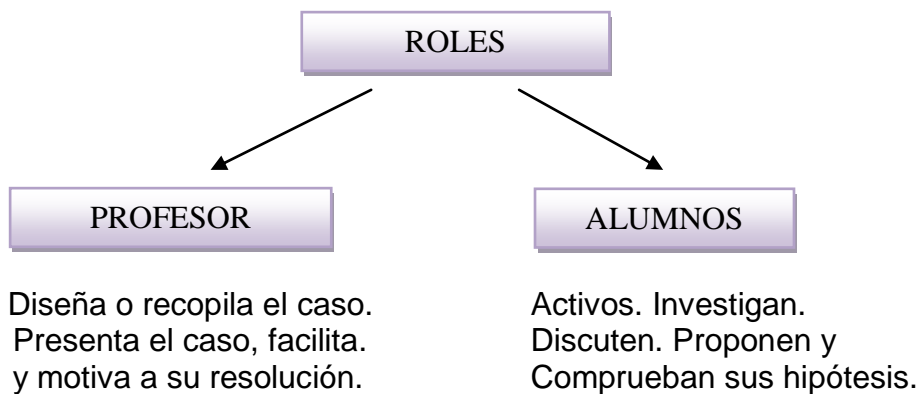
Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de un caso real o diseñado.

VENTAJAS

Motiva a aprender. Desarrolla la habilidad para análisis y síntesis.
Permite que el contenido sea más significativo para los alumnos.
Es interesante.
Se convierte en incentivo.

APLICACIONES, EJEMPLOS

Útil para iniciar la discusión de un tema.
Para proponer la investigación sobre ciertos contenidos.
Se puede plantear un caso para verificar los aprendizajes logrados.



MÉTODO DE PREGUNTAS

OBJETIVO

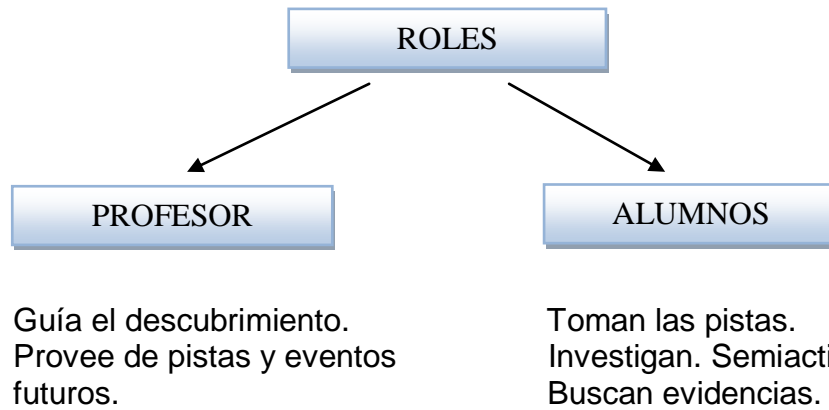
Con base en preguntas, llevar a los alumnos a la discusión y análisis de información pertinente a la materia.

VENTAJAS

Promueve la investigación. Estimula el pensamiento crítico.
Desarrolla habilidades para el análisis y síntesis de información.
Los estudiantes aplican verdades “descubiertas” para la construcción de conocimientos y principios.

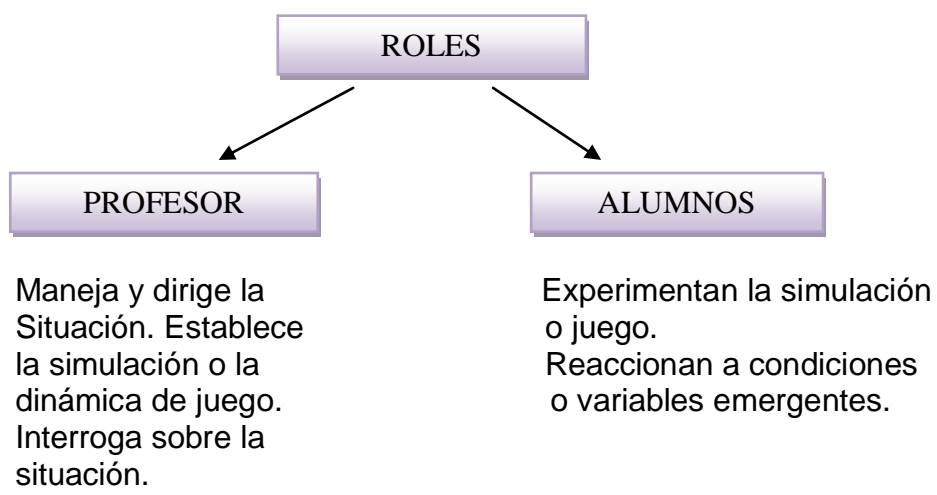
APLICACIONES, EJEMPLOS

Para iniciar la discusión de un tema.
Para guiar la discusión del curso.
Para promover la participación de los alumnos.
Para generar controversia creativa en el grupo.



SIMULACIÓN Y JUEGO

- OBJETIVO** Aprender a partir de la acción, tanto sobre contenidos Como sobre el desempeño de los alumnos ante situaciones simuladas.
- VENTAJAS** Promueve la interacción y la comunicación. Es divertida. Permite aprendizajes significativos.
- APLICACIONES, EJEMPLOS.** Para contenidos que requieren la evidencia para hacerlos significativos. Para desarrollar habilidades específicas. Para enfrentar y resolver las situaciones simuladas. Para estimular el interés de los alumnos por un tema específico. Al participar en el juego.



APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

OBJETIVO

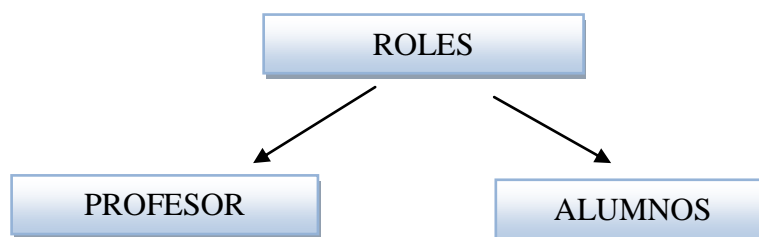
Los estudiantes deben trabajar en grupos pequeños, Sintetizar y construir el conocimiento para resolver los problemas, que por lo general han sido tomados de la realidad.

VENTAJAS

Favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de información.
Permite el desarrollo de actitudes positivas ante diferentes problemas.
Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.

APLICACIONES, EJEMPLOS

Es útil para que los alumnos identifiquen necesidades de aprendizaje.
Se aplica para abrir la discusión de un tema.
Para promover la participación de los alumnos en la atención a problemas relacionados con su área de especialidad.



Presenta una situación problemática.
Ejemplifica, asesora y facilita.
Toma parte en el proceso como un miembro más del grupo.

Juzgan y evalúan sus Necesidades de aprendizaje.
Investigan.
Desarrollan hipótesis.
Trabajan individual y grupalmente en la solución del problema.

JUEGO DE ROLES

OBJETIVO

Ampliar el campo de experiencia de los participantes

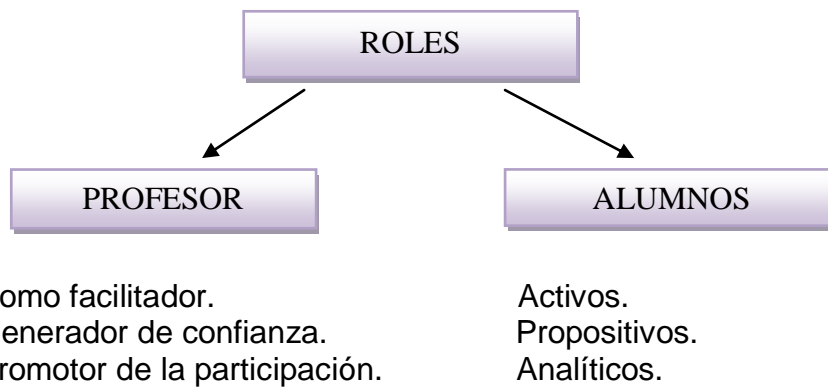
y su habilidad para resolver problemas desde diferentes puntos de vista

VENTAJAS

Abre perspectivas de acercamiento a la realidad.
Desinhibe.
Motiva.
Fomenta la creatividad.

APLICACIONES, EJEMPLOS

Para discutir un tema desde diferentes tipos de roles.
Para promover la empatía en el grupo de alumnos.
Para generar en los alumnos conciencia sobre la importancia de interdependencia grupal.



PANEL DE DISCUSIÓN

OBJETIVO

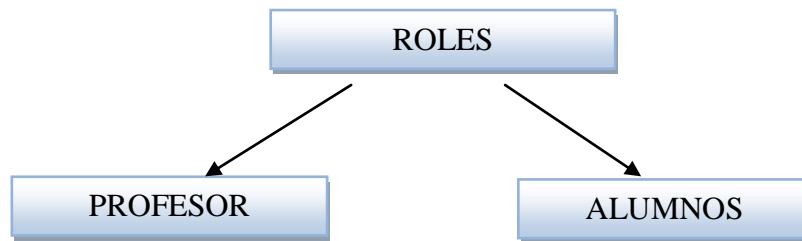
Dar a conocer a un grupo diferentes orientaciones con respecto a un tema.

VENTAJAS

Se recibe información variada y estimulante.
Motivación.
Estimula el pensamiento crítico.

APLICACIONES, EJEMPLOS

Se aplica para contrastar diferentes puntos de vista con respecto a un tema.
Cuando se quiere motivar a los alumnos a investigar sobre contenidos del curso.



Moderador.
Facilitador del proceso.
Neutral.

Atentos a la información.
Inquisitivos y analíticos.

LLUVIA DE IDEAS

OBJETIVO

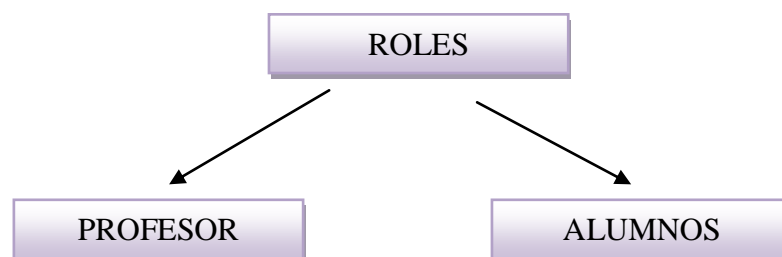
Incrementar el potencial creativo en el grupo.
Recabar mucha y variada información.
Resolver problemas.

VENTAJAS

Favorece la información en el grupo.
Promueve la participación y la creatividad.
Motiva.
Fácil de aplicar.

APLICACIONES, EJEMPLOS

Útil al enfrentar problemas o buscar ideas para tomar decisiones.
Para motivar la participación de los alumnos en un proceso de trabajo grupal.



Moderador.
Facilitador del proceso.
Motiva la participación.

Participación.
Aportan.
Agrupan y ordenan ideas.
Toman decisiones en grupo.