

UNANDES



INSTRUCTIVO

ELABORACIÓN DE PLANES DE MÓDULO

El presente Instructivo, pretende constituirse en una guía práctica y amigable que permita a los docentes elaborar sus planes de módulo de acuerdo a los estándares de calidad y parámetros establecidos por la Universidad de Los Andes.

Recuerde que la presentación del Plan de Módulo es obligatoria para todas las carreras y asignaturas de la Universidad de Los Andes, debe ser presentado en formato digital e impreso antes del inicio de clases para su aprobación respectiva por parte del Director de la Facultad que corresponda y una vez aprobado debe ser entregado a los estudiantes y a Fotocopiadora el primer día de clases.

NOTA.- *Para los docentes que impartan en los Programas de Postgrado, deberán adecuar el Plan de Módulo a los requerimientos específicos del Programa de Postgrado.*

PLAN DE MÓDULO

I. IDENTIFICACIÓN DE LA MATERIA

a) Carreras: [Identifique la o las carreras a las que pertenece la materia]	e) Nombre del docente: [Coloque su nombre completo]
b) Semestre: [Semestre al que corresponde la materia].	f) Fecha [Fecha de inicio de la materia y fecha de conclusión, incluyendo evaluación de segunda instancia]
c) Nombre de la Asignatura: [El nombre de la asignatura consignado en el plan de estudios]	g) Carga Horaria: [80 horas académicas]
d) Código de la Asignatura: [Código de la asignatura establecido en el plan de estudios]	h) Turno asignado: [Consigne el turno o turnos asignados para la regencia de la materia] y [paralelo si corresponde]

II. OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS DEL MÓDULO

Objetivo General:

[Comience con un verbo infinitivo, seguidamente coloque los conocimientos, habilidades, destrezas y valores que obtendrá el estudiante, mismos que lo ayudarán a desempeñarse de mejor manera en su vida laboral y que serán objeto de evaluación de la asignatura].

Se recomienda que los objetivos sean verificables y concretos y que estén estrechamente relacionados al perfil profesional de la carrera.

Ejemplo:

Desarrollar conocimientos habilidades, destrezas y valores que permitan incrementar la competitividad y eficiencia empresarial gracias a la aplicación oportuna y eficiente de herramientas para interpretar las necesidades de los consumidores y a partir de dichas necesidades desarrollar productos y servicios que las satisfagan antes y mejor que la competencia.

Objetivos Específicos:

- *[Consigne al menos tres objetivos específicos, relacionados estrechamente con el contenido de la materia y que en suma permitirán alcanzar el objetivo general establecido para la misma.]*
- Objetivo Específico 2.
- Objetivo Específico N.

III. COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA.

Si bien la Universidad de los Andes, ha adoptado el Diseño Curricular por Objetivos, es importante establecer las competencias que el estudiante alcanzará una vez concluida la materia.

El enfoque de competencias se basa en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo (MESCP) que se concretiza en la construcción integral de cuatro dimensiones (Ser, Saber, Hacer y Decidir) que son cualidades, capacidades y potencialidades del ser humano.

“En el **Ser** se recuperan y fortalecen los principios y valores ligados a diferentes tradiciones culturales, las mismas que se transmiten mediante relaciones intergeneracionales incorporadas a las dinámicas educativas. El ser no se expresa a través de contenidos, se manifiesta en interacciones reflejadas en sentimientos y actitudes.

En el **Saber** se recuperan y desarrollan dialógicamente los saberes y conocimientos locales y universales. Se expresa a través de contenidos y ejes articuladores.

En el **Hacer** se desarrollan prácticas manifestadas en actividades y procedimientos técnico tecnológicos aplicando saberes y conocimientos con pertinencia sociocultural.

El **Decidir** es la educación de la voluntad con sentido comunitario hacia la vida, lo que se expresa en acciones de impacto social con pensamiento crítico, propositivo” (DCB- Ministerio de Educación, 2010).

[Acción] + [Componente de calidad] + [Habilidad, destreza o valor].

Ejemplo:

Administra eficientemente modelos empresariales que apoyan la toma de decisiones y que permiten mantener la base actual de clientes y la identificación de nuevos nichos de negocio, a través de la gestión del marketing.

IV. CONTENIDOS MÍNIMOS.

Son los temas de avance en el módulo:

1.- Tema 1.

2.- Tema 2.

3.- Tema 3.

-
-
-
-

x.- Tema N.

V. CONTENIDO ANALÍTICO.

Es el desglose de los temas en la suma de sub temas que lo conforman:

1.- Tema 1.

1.1 Sub tema 1.

1.2 Sub tema 2.

.

.

.

.

1.x Sub tema N.

2.- Tema 2.

2.1 Sub tema 1.

2.2 Sub tema 2.

.

.

.

.

2.x Sub tema N.

3.- Tema 3.

3.1 Sub tema 1.

3.2 Sub tema 2.

.

.

.

.

3.x Sub tema N.

.

.

.

.

.

x.- Tema N.

x.1 Sub tema N.

x.2 Sub tema N.

x.2 Sub tema N.

etc.

VI. INVESTIGACIÓN.

[Deberá consignar el o los proyectos de investigación que desarrollará durante el módulo, mismos que deben ser aprobados por el Director de la Facultad correspondiente, el desarrollo de proyectos de investigación o actividades de interacción social y difusión cultural son obligatorios en la Universidad de Los Andes].

La función de investigación, está relacionada con las transformaciones y desafíos que enfrenta la sociedad boliviana que exige una educación universitaria investigadora inicialmente de su propio quehacer, así como para recuperar, recrear, desarrollar y difundir la tecnología, ciencia, el arte, valores éticos, de las culturas, en la productividad, en la economía y en la participación ciudadana, de tal manera que se desplieguen plenamente los valores humanos, se acorten las distancias con los avances modernos del conocimiento en todas sus manifestaciones y, se incorpore a toda la población en un desarrollo humano integral, regionalmente equitativo y ambientalmente sostenible

En la función de investigación el estudiante se apropia del conocimiento para luego transformarlo en soluciones a problemas reales, para que se cumpla verdaderamente la función investigativa debe haber, disciplina, creatividad e innovación y los proyectos de investigación deben tener relevancia y pertinencia con la realidad social y científica.

VII. INTERACCIÓN SOCIAL Y DIFUSIÓN CULTURAL.

[Deberá consignar la o las actividades de interacción social y difusión cultural que desarrollará durante el módulo, mismas que deben ser aprobados por el Director de la Facultad correspondiente, el desarrollo de proyectos de investigación o actividades de interacción social y difusión cultural es obligatorio en la Universidad de Los Andes]

Se entiende por Interacción Social y Difusión Cultural, lo siguiente:

Es la función sustantiva que pretende acercar al estudiante con la realidad social y cultural que lo rodea, a través de la ejecución de actividades que pretenden alcanzar un impacto social, en otras palabras el estudiante resuelve problemas eminentemente prácticos, en un plano real y ejecuta actividades tendientes a complementar los conocimientos aprendidos en la función de docencia, aportando a los sectores sociales más desfavorecidos.

VIII. EVALUACIÓN.

La Evaluación representa un aspecto de vital importancia en el proceso Enseñanza-Aprendizaje, a través de la Evaluación, el docente mide cuantitativa, cualitativa y objetivamente el progreso del estudiante y el cumplimiento de los Objetivos de Aprendizaje, la evaluación no debe de ninguna manera constituirse en un instrumento de medición de errores.

El docente no está permitido a dictar las notas de las evaluaciones parciales o finales al estudiante, mismas que son obtenidas de manera formal y oficial en la Unidad de Admisión, Registro y Control Académico (ARCA), pero si está obligado a resolver el examen en el aula de clases.

[En este espacio debe consignar los momentos formales (definidos por calendario académico), instrumentos y ponderaciones asignados a cada evaluación, considerando que la nota mínima de aprobación es de 51 puntos y la nota máxima es de 100 puntos, estableciéndose la posibilidad de una evaluación de segunda instancia para aquellos estudiantes que hayan obtenido una evaluación sumativa igual o mayor a 40 puntos pero menor a 51 puntos].

Ejemplo:

La evaluación como proceso identifica la siguiente clasificación:

Inicial, permite obtener información general de saberes, conocimientos, experiencias, valores, prácticas y expectativas de los/as estudiantes/participantes de los contextos educativos, siendo referente importante para planificar la evaluación diagnóstica.

De proceso, Consiste en obtener información en las cuatro dimensiones: Ser, Saber, Hacer, Decidir, para tomar decisiones oportunas que permitan realizar ajustes necesarios y apoyo pertinente a las y los estudiantes en su proceso educativo, generando un diálogo continuo e interpersonal.

De resultados. Consiste en la sistematización de la información obtenida durante el proceso educativo, se traduce en una evaluación cualitativa y cuantitativa, con el propósito de comprobar si los objetivos planteados han sido logrados.

En cuanto a los aspectos normativos y formales de la evaluación, la misma se divide en dos evaluaciones parciales y una evaluación final, según se describe en la siguiente tabla:

TIPO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL	35%
SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL	35%
EVALUACIÓN FINAL	30%
TOTAL	100%

El docente debe especificar claramente los porcentajes o puntos de la evaluación, **por ejemplo:**

Asistencia	5%
Trabajos prácticos de investigación/interacción social (Individual /grupal)	10%
Participación en clase	5%
Lecturas	5%
Examen	10%

En el Anexo A, del presente Instructivo se identifican sugerencias sobre instrumentos de Evaluación aplicables a la Educación Superior, considerando sus características, ventajas, desventaja y recomendaciones.

IX. CRONOGRAMA EXPLÍCITO.

[El cronograma explícito es la suma de los componentes pedagógicos y didácticos debidamente planificados por el docente para alcanzar progresivamente los conocimientos, habilidades, destrezas y valores definidos en el Objetivo General y las Competencias profesionales de la materia, para lo cual el docente establece día por día cual será el avance de la materia, cuando se aplicarán evaluaciones parciales o finales, además de las metodologías de Enseñanza – Aprendizaje y los Recursos Didácticos aplicables. Dicho cronograma es parte fundamental del análisis y evaluación docente por parte de las autoridades académicas de la Universidad]

Fecha	Tema	Sub tema	Metodología de Enseñanza - Aprendizaje	Recursos Didácticos
[_/_/_]	<i>Tema 1.</i>	<i>Sub Tema 1. Sub Tema 2. Sub Tema 3. Sub Tema N</i>	<i>Exposición del facilitador por (Aprendizaje transmisión). Ejemplificación y simulación por (Aprendizaje relacionamiento).</i>	<i>Pizarra.</i>
[_/_/_]	<i>Tema 2.</i>	<i>Sub Tema 1. Sub Tema 2.</i>	<i>Metodología de casos.</i>	<i>Pizarra, texto.</i>
[_/_/_]	<i>Tema 2.</i>	<i>Sub Tema 3. Sub Tema 4 Sub Tema N.</i>	<i>Prácticas asistidas (Escenarios reales).</i>	<i>---</i>
[_/_/_]	<i>Tema 3.</i>	<i>Sub Tema 1. Sub Tema 2. Sub Tema 3. Sub Tema N</i>	<i>Exposición de videos. Debate y análisis.</i>	<i>Data Display.</i>
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	<i>Tema N.</i>			
[_/_/_]	<i>Evaluación de Primer Parcial.</i>			
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	.			
[_/_/_]	<i>etc.</i>			

En el Anexo B, del presente Instructivo se sugieren algunas metodologías de enseñanza – aprendizaje que pueden ser adoptadas por el docente, se sugiere alternar entre varias metodologías a fin de despertar el interés, la atención y la motivación del estudiantado.

X. BIBLIOGRAFÍA.

Finalmente debe consignar la bibliografía obligatoria y complementaria de la materia, de la siguiente forma:

[Autor(es) (Año de Publicación), Título. Editorial. Ciudad – País]

Ejemplo:

Kotler Philip (2004), Los 10 Pecados Capitales del Marketing, Indicios y Soluciones. Ediciones Gestión 2000. Barcelona – España.

ANEXO A. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Prueba Escrita.	Es el instrumento más tradicional de evaluación. El docente diseña una batería de preguntas sobre temáticas avanzadas en clase.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación Formal. ▪ El estudiante dedica tiempo para prepararse. ▪ Permite que los estudiantes avancen en los tres niveles de asimilación del PEA (reproductivo, productivo y creativo). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si no está bien estructurada puede convertirse en un instrumento de medición memorística. ▪ La corrección implica tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debe alternarse entre preguntas cerradas, de selección múltiple y abiertas. ▪ Las preguntas deben estructurarse de manera que el estudiante pueda expresar sus opiniones. ▪ Deben plantearse problemas cercanos a la realidad y evaluar la capacidad del estudiante para solucionarlos de forma realista y creativa.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Prueba Oral.	Se trata de un dialogo entre estudiante y docente, donde el primero responde en voz alta una serie de preguntas o expone y defiende sus puntos de vista sobre las temáticas planteadas por el docente.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta el área expresiva del estudiante. ▪ Permite mayor explicación por parte del estudiante. ▪ Se genera retroalimentación de forma casi inmediata. ▪ El tiempo para la asignación de escalas calificativas es inmediato (menor tiempo para la calificación). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puede ser subjetiva. ▪ Genera elevados niveles de nerviosismo y ansiedad en ciertos estudiantes. ▪ Puede favorecer la fluidez verbal sobre la apropiación de conocimientos. ▪ Al no contemplar la totalidad del contenido puede favorecer el azar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las preguntas no deben ser improvisadas. ▪ Las preguntas deben favorecer la construcción de escenarios para la resolución de problemas y no así la repetición de conceptos de forma memorística. ▪ Es recomendable que el docente plantee las preguntas y el estudiante pueda preparar sus respuestas antes del diálogo.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Construcción de escenarios.	Se trata de un instrumento novedoso de evaluación mayormente utilizado en carreras empresariales, en las que el docente construye escenarios (por ejemplo la creación de negocios) mientras que los estudiantes por grupos deben aplicar los conocimientos aprendidos al escenario planteado.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se constituye en una evaluación permanente. ▪ Se constituye en un instrumento de evaluación integral. ▪ Fomenta la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas que posiblemente enfrente el profesional. ▪ Fomenta el uso de metodologías didácticas tales como las dinámicas de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ No puede ser aplicada a todas las disciplinas ni a todas las asignaturas. ▪ Resta tiempo para la explicación de contenidos. ▪ Puede resultar un instrumento de evaluación demasiado sencillo para los estudiantes. ▪ Se dificulta la evaluación individualizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cada vez que se enseña un nuevo contenido se deben reunir los grupos de trabajo para aplicar dichos conocimientos al escenario planteado. ▪ No debe utilizarse a la construcción de escenarios como único instrumento de evaluación, el mismo, se debe combinar con otros instrumentos de evaluación.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Discusión.	En la discusión el docente plantea en plenaria (presencia de todos los estudiantes) una serie de temas que son analizados y discutidos hasta llegar a soluciones concretas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es un instrumento altamente participativo. ▪ Permite a los estudiantes expresar sus criterios y opiniones. ▪ Permite la solución de problemas a los que podría enfrentarse el futuro profesional. ▪ Crea un clima de análisis, tolerancia y cooperación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Podría favorecer a los estudiantes más extrovertidos. ▪ Es difícil de cuantificar. ▪ En algunos casos es difícil de llegar a conclusiones concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La discusión es muy útil para la evaluación diagnóstica. ▪ Ningún criterio debe ser desechado, caso contrario causaría desmotivación. ▪ La discusión debe ir acompañada de otros instrumentos de evaluación. ▪ El docente debe planificar cuidadosamente las temáticas a plantear y los objetivos que se quieren alcanzar.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Simulación de roles.	Al igual que en la metodología didáctica de la simulación de roles, el docente plantea situaciones concretas lo más cercanas a la realidad y los estudiantes ejercen sus habilidades y destrezas con el propósito de plantear alternativas de solución.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas que posiblemente enfrente el profesional. ▪ Intervienen las áreas cognoscitivas, sociales, de expresión, afectivas-emocionales y conductuales (Evaluación integral). ▪ Se logran los tres niveles de asimilación (reproductivo, productivo y creativo). ▪ Es un instrumento motivador por su componente lúdico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Difícil de cualificar. ▪ No aplicable para grupos con estudiantes numerosos. ▪ Los estudiantes que no participan de la actividad se convierten en simples espectadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente debe planificar cuidadosamente la actividad y los objetivos que se desean alcanzar. ▪ Se debe evaluar la evaluación y sus resultados en plenaria. ▪ La simulación de roles es una actividad complementaria dentro de un espectro de evaluación de mayor alcance.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Trabajos de Investigación.	Representa un instrumento de evaluación mayormente extra aula en el que el docente de forma individual o por grupos, asigna contenidos para que sean profundizados o investigados y califica el producto de la investigación expresado en un documento.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta el área creativa en el estudiante. ▪ Si se plantea como la resolución de problemas a los que podría enfrentarse el futuro profesional es pertinente. ▪ Prepara al estudiante en el uso de los instrumentos de la metodología de la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La información de la web reduce la confiabilidad del producto de la investigación. ▪ Tedioso para revisar y calificar. ▪ No existe retroalimentación o si existe no es inmediata. ▪ Generalmente no existe discusión o intercambio de criterios entre investigadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los trabajos de investigación deben plantearse como problemas a los que se deberá enfrentar el estudiante cuando profesional. ▪ Los productos resultantes de los trabajos de investigación deben ser sometidos a otros instrumentos de evaluación. ▪ Es útil que los estudiantes expongan los resultados de la investigación.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Exposiciones.	Es una variante del examen oral en la que los estudiantes valiéndose de medios de enseñanza como data display o papelógrafos explican frente al docente y sus compañeros de clase la aplicación de la simulación de escenarios, trabajos de investigación o algún tema asignado por el docente.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta el área expresiva del estudiante. ▪ Sirve de complemento para otros instrumentos de evaluación. ▪ Fomenta la cooperación. ▪ Fomenta la discusión y el debate. ▪ Los estudiantes deben repasar lo aprendido con el fin de prepararse para la exposición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puede existir excesiva dependencia hacia los medios de enseñanza de apoyo (data display y otros). ▪ Al ser un trabajo de grupo “algunos” pueden hacer el trabajo en beneficio de todos. ▪ Requiere tiempo para su ejecución. ▪ La calificación puede ser subjetiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debe utilizarse fundamentalmente como complemento de otros instrumentos de evaluación particularmente construcción de escenarios y trabajos de investigación. ▪ Todos los participantes del grupos deben exponer.

Instrumento	Definición	Ventajas	Desventajas	Recomendaciones
Observación.	Es un instrumento de evaluación cualitativa en la que el docente califica las habilidades, destrezas y valores de los estudiantes mediante la observación del trabajo en aula, solución de problemas y participación.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es una evaluación integral y permanente. ▪ Evaluación cualitativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Altamente subjetiva. ▪ Imprecisa. ▪ No es aplicable en grupos con elevada cantidad de estudiantes. ▪ Al no ejercer ninguna tipo de presión, se convierte en una evaluación demasiado flexible y relajada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La observación debe ser complementada necesariamente por otros instrumentos de evaluación. ▪ El docente debe llevar una bitácora o anecdotario de los sucesos ocurridos en aula.

ANEXO B. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE APLICABLES EN AULA.

1) Enseñanza Magistral.

La enseñanza magistral es un método centrado básicamente en el docente y en la transmisión de sus conocimientos. Los estudiantes, por lo general, no hacen más que escuchar, tomar notas, además de la oportunidad de preguntar.

Es de suma importancia para este método, la personalidad del docente y su entusiasmo, de modo que pueda presentar los contenidos de la materia de una forma estimulante que motive a los estudiantes.

Los estudios experimentales desarrollados para evaluar la efectividad de esta técnica, demuestran que la enseñanza magistral, es más eficaz si se habla libremente que si se lee, y que la repetición o recapitulación supone una gran ayuda para la retención de contenidos.

Una buena enseñanza magistral, debe incluir los siguientes aspectos:

- Propiciar la retroalimentación y la participación.
- Organización coherente y ordenada de los temas
- Desarrollar la exposición con voz clara y confiada; variar el enfoque y la entonación.
- Abundantes contactos visuales con los que escuchan.
- Ejemplos significativos y relacionados con los conocimientos previos y vivencias de los estudiantes.
- Hará uso de anécdotas, ejemplos ilustrativos y de ilustraciones visuales
- Recapitulación de temas.

Se hace preciso seleccionar los contenidos, siendo necesario tener en consideración el nivel y los conocimientos previos de los estudiantes, así como el tiempo del que disponemos para toda la asignatura, para no caer en el error de un exceso de detalle en unos temas, generalmente los primeros, y tener que sintetizar en los últimos o en algunos más complicados por falta de tiempo.

2) Clases prácticas.

En las clases prácticas, generalmente se analizan ejercicios, supuestos y escenarios.

Las clases prácticas colocan al estudiante en contacto con instrumentos de resolución de problemas y toma de decisiones en casos que les acercan a situaciones reales y permiten comprender la aplicación práctica de los modelos teóricos.

Las etapas que suelen seguirse en las clases prácticas son:

- El docente selecciona una situación que se refleja en unos datos para su análisis, pretendiendo llegar a ciertos resultados o conclusiones.
- Se entrega el enunciado a los estudiantes, preferiblemente antes de la clase.
- Lectura del ejercicio antes de su resolución, permitiendo aclarar posibles dudas.
- Resolución del ejercicio, procurando que todos colaboren en la búsqueda de la solución, discusión y análisis de los resultados obtenidos.

Las clases prácticas suelen basarse en conocimientos teóricos previos. Permiten un desarrollo de las enseñanzas teóricas que posibilita la clarificación de conceptos, la eliminación de fallos en el aprendizaje anterior y el desarrollo de habilidades.

La participación activa de los estudiantes en la resolución de un ejercicio facilita el aprendizaje y la capacidad de resolución de los problemas. En este caso, el profesor realiza una tarea de asesoramiento y guía en la búsqueda de soluciones adecuadas a la cuestión planteada.

3) Metodología de Casos.

La metodología de casos, es una variante de las clases prácticas que nació hace ya cerca de 100 años, en las universidades de Estados Unidos, y en particular en la ciudad de Boston, la escuela de negocios más conocida por su uso es la escuela de negocios de Harvard.

El objetivo de esta metodología es enfrentar al estudiante a una situación real y compleja que conlleve un problema el cual se deba solucionar de manera holística.

Esta metodología permite al estudiante prepararse para el proceso de toma de decisiones que deberá enfrentar en el campo laboral, así como contextualizar y poner en práctica sus conocimientos teóricos.

La posición de los estudiantes debe ser una posición activa en relación al caso, como si la situación señalada les estuviera afectando directamente.

La metodología de casos es una metodología recomendada para trabajar en equipos.

4) Técnica de Pigors.

Representa una variante de la metodología de casos, realizada por Pigors, profesor en el M.I.T¹, a la que también se denomina Técnica del Incidente Crítico. Esta técnica se desarrolla en grupos, teniendo como objetivo fundamental la toma de decisiones. Este procedimiento se desarrolla en una serie de etapas:

- Comienza con la descripción dramática del incidente.
- Se genera un proceso de búsqueda de información complementaria a través de la web, libros, artículos y otros.
- Se comparten ejemplos reales de actuaciones acertadas e incorrectas.
- Se anotan diferentes acontecimientos relacionados con el incidente a estudiar, y se registran los resultados o efectos producidos.
- Los aportes grupales hacia la decisión son puestos de manifiesto a través de la búsqueda de la solución al incidente en plenario.

Mientras que en la metodología de casos se acompaña bastante información para la resolución del caso, la Técnica de Pigors hace que el estudiante se enfrente con una redacción más breve y concisa, obligándole a obtener más información adicional por medio de otras fuentes, como por ejemplo, consultando libro, artículos o experiencias.

5) Modelos de Simulación.

Mediante la utilización de una computadora, los juegos constituyen una forma de simulación en la que los participantes toman decisiones partiendo de una situación empresarial inicial. Esta decisión se introduce en el programa, que simula su interacción con un cierto entorno. De esta interacción se derivan unos resultados que permitirán nuevas decisiones.

Un juego de modelación es una forma de simulación en la que varias personas adoptan decisiones en varias etapas, incorporando tales decisiones a un modelo que imita las interacciones entre el entorno y las opciones elegidas por los participantes.

Los juegos de modelación generalmente simulan un mercado en el que compiten un cierto número de empresas, teniendo cada participante o grupo de participantes que tomar las decisiones para la gestión de diversas alternativas empresariales. Los distintos grupos tratan de alcanzar ciertos objetivos empresariales en un determinado número de etapas.

6) Visitas Guiadas.

¹ Massachusetts Institute of Technology

Las visitas guiadas despiertan gran interés en los estudiantes, constituyendo en experiencias que normalmente se recuerdan. Este método permite el contacto con las instituciones reales donde se desarrollan las tareas que han servido de contenido para el aprendizaje en las aulas.

La eficaz utilización de este método requiere la preparación por parte del docente y unos conocimientos previos de los estudiantes. La planificación previa y la organización facilitan que la visita sea realmente efectiva. Las etapas en la organización de la visita de empresa serían:

- Planificación. Partiendo de los objetivos didácticos se selecciona la institución, se contacta con la dirección y se planifica la visita.
- Preparación de los estudiantes sobre la institución, el sector y el mercado en el que opera.
- Desarrollo de la visita con exposición por parte de los expertos de los distintos aspectos de la organización y su problemática.
- Posteriormente a la visita, exposición por parte del docente de los aspectos más importantes y conclusiones de la visita. Debate en clase de los resultados de la visita.

Las visitas guiadas constituyen un buen método para poner en contacto los estudiantes con la realidad profesional.

7) Simulación de roles.

Este método didáctico conocido en inglés como “role play” consiste en simular situaciones reales a las que el estudiante podría enfrentarse en su vida profesional, las fases de preparación del método son las siguientes:

- Selección de la situación. El docente identifica una situación real del campo de conocimiento propio de la asignatura, dicha situación debe nacer de ocurrencias reales y cotidianas en el campo profesional.
- Asignación de roles. El docente asigna roles a los estudiantes ya sea por grupo o de manera individual.
- Etapa de preparación. Durante la etapa de preparación cada participante debe planificar los posibles escenarios y respuestas de su interlocutor y elaborar guías de acción y protocolos de negociación.
- Ejecución de roles. Cada participante en un escenario simulado actúa de la manera como lo haría ante la situación planteada, interactúa con los otros participantes negociando punto de acuerdo y solución de controversias.

- **Evaluación.** Una vez concluida la simulación se reúne a la clase y se evalúa de manera analítica la participación de cada actor y del ejercicio en general, estableciendo las mejores maneras de solucionar el tema planteado.

Este método es ampliamente validado en asignaturas altamente relacionadas a situaciones reales ya sea en el área jurídica (simulación de juicios, evaluación forense), en el área empresarial (simulación de ventas, relación con clientes, negociación, contrataciones, manejo de conflictos, problemas en empresas, trabajos bajo presión, entre otros).

8) Tormentas de ideas.

Las tormentas de ideas o brainstorming pretenden realzar la capacidad analítica de los estudiantes, para tal fin el docente plantea un problema y entre todos los participantes se anotan las posibles causas en una primera etapa y las soluciones en una segunda etapa, una vez anotadas todas las posibles causas y soluciones al problema planteado, se jerarquiza las ideas según su importancia y aplicabilidad.

Es importante para tener éxito en este método ser claro respecto al problema planteado, lograr que el estudiante comprenda la relación del problema con el área de estudio, propiciar la participación de todos y no descartar ninguna idea para no desmotivar a los participantes.

9) Ferias.

El método de ferias consiste en que los estudiantes divididos en grupos esquematicen los temas avanzados durante el módulo y los expongan a un grupo de visitantes.

El método de ferias, generalmente (pero no exclusivamente) se realiza al concluir el módulo y puede convertirse en una actividad de extensión si se realiza en un espacio público y si los visitantes son personas e instituciones sociales ajenas a la Universidad.

El método de ferias ha demostrado ser altamente significativo, por la preparación previa de temas, el uso de recursos didácticos para la exposición y la explicación de los temas durante la feria.

10) Ejemplificación.

La ejemplificación es en realidad un método transversal a los otros métodos didácticos, consiste en utilizar ejemplos después de la explicación de un tema, permitiendo que los estudiantes visualicen el hecho generador de conocimiento en situaciones reales del medio, logrando que el estudiante relacione los datos nuevos con los antiguos generando aprendizajes significativos.

Activación de conocimientos previos

La activación del conocimiento previo puede servir al profesor en un doble sentido: para conocer lo que saben sus alumnos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes.

El esclarecer a los alumnos las intenciones educativas u objetivos, les ayuda a desarrollar expectativas adecuadas sobre el curso y a encontrar sentido y/o valor funcional a los aprendizajes involucrados en el curso.

Por ende, podríamos decir que tales estrategias son principalmente de tipo preinstruccional y se recomienda usarlas sobre todo al inicio de la clase.