ACTIVIDAD PRÁCTICA : ESTUDIO DE CASO INTERACTIVO - TRABAJAR CON OTROS

Autores: Zavod Risa

Marco de Competencias de EntreComp: Trabajar con otros

Detectar oportunidades, creatividad, visión, valorar ideas, ingenio, tomar la iniciativa, persistencia, motivación para tener éxito.

Finalidad y destinatarios

Este estudio de caso interactivo presenta un caso que involucra a un estudiante con una discapacidad que enfrenta desafíos educativos. Los alumnos se dividen en equipos y se les asignan roles. Deben colaborar para crear un plan integral que aborde las necesidades del estudiante de manera efectiva. Con ello se cumplirán las siguientes finalidades:

1. Cultivar la empatía y la inclusión: Abordar los desafíos de un estudiante con discapacidades promueve la empatía y la comprensión de las diversas necesidades educativas.
2. Agudizar la resolución de problemas: A través del trabajo en equipo y el juego de roles.
3. Perfeccionar la comunicación y la defensa: Roles como educadores, padres y defensores requieren una comunicación y defensa efectivas.
4. Fomentar las redes de apoyo: Los estudiantes aprenden a colaborar y movilizar las redes de apoyo para abordar las necesidades de manera integral.
5. Habilidades del mundo real: Los alumnos adquieren habilidades transferibles.

Audiencia: Esta lección beneficia a estudiantes, educadores, padres y profesionales de apoyo, fomentando la empatía, la resolución de problemas, la comunicación y las habilidades de defensa para entornos educativos y una sociedad inclusivos.

Resultados de aprendizaje

1. Demostrar empatía: Reconocer y empatizar con los desafíos que enfrentan los estudiantes con discapacidades en entornos educativos, mostrando comprensión y compasión.
2. Colaborar eficazmente: Trabajar en equipo, asumiendo roles de educadores, padres y defensores, para crear planes integrales para los estudiantes con discapacidades.

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

3. Aplicar habilidades de resolución de problemas: Analizar desafíos educativos complejos, identificar soluciones y desarrollar planes de acción dentro del contexto del estudio de caso interactivo.

4. Comunicarse con claridad: Articular ideas, negociar soluciones y abogar por los mejores intereses de los estudiantes con discapacidades con claridad y persuasión.

5. Movilizar redes de apoyo: Identificar e involucrar redes de apoyo relevantes, incluidos educadores, padres y defensores, para abordar las necesidades integrales de los estudiantes con discapacidades.

6. Aplicar habilidades del mundo real: Transferir las habilidades adquiridas a situaciones de la vida real, donde la colaboración, la empatía y la resolución de problemas son esenciales.

Descripción de las actividades y ejercicios

Paso 1

Presentación: Acciones del Mediador de Aprendizaje: El mediador de aprendizaje comienza presentando la actividad de Estudio de Caso Interactivo, explicando su propósito y objetivos. Presentan un escenario de estudio de caso que involucra a un estudiante con una discapacidad que enfrenta desafíos educativos. El mediador divide la clase en equipos, asignando roles (educadores, padres, defensores) y proporcionando instrucciones claras para la actividad. También distribuyen pautas impresas, rúbricas y ejemplos de tareas para ayudar a los alumnos en sus tareas.

Paso 2

Actividades de los alumnos:

1. Formación del equipo y asignación de roles (Taxonomía de Bloom: Recordar): Los alumnos forman equipos y cada miembro del equipo asume uno de los roles (educador, padre, defensor). Revisan el escenario del estudio de caso y las pautas proporcionadas por el mediador de aprendizaje.

2. Análisis del estudio de caso (Taxonomía de Bloom: Comprender): Los equipos analizan minuciosamente el estudio de caso, identificando los desafíos, necesidades y objetivos educativos del estudiante. Utilizan el pensamiento crítico para comprender las complejidades de la situación.

3. Planificación basada en roles (Taxonomía de Bloom: Aplicar): Dentro de sus equipos, cada rol (educador, padre, defensor) planifica en colaboración acciones y estrategias

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

específicas basadas en su perspectiva. Por ejemplo, los educadores planifican los métodos de enseñanza, los padres abordan el apoyo en el hogar y los defensores consideran los recursos externos.

4. Resolución colaborativa de problemas (Taxonomía de Bloom: Analizar): Los equipos se reúnen para discutir sus planes individuales, analizando la posible sinergia entre ellos. Identifican áreas de superposición y coordinan sus esfuerzos para crear un plan integral.

5. Presentación del plan (Taxonomía de Bloom: Evaluar): Cada equipo presenta su plan integral a la clase. Los alumnos evalúan los planes de otros equipos y proporcionan comentarios constructivos basados en criterios de evaluación predefinidos.

Paso 3

Objeto de la evaluación: Habilidades de resolución y presentación de problemas colaborativos, así como competencias específicas de roles.

Procedimiento de evaluación: Durante la presentación, el mediador de aprendizaje y los compañeros evalúan el enfoque de resolución de problemas de cada equipo, la claridad de su presentación y su capacidad para incorporar la retroalimentación de los demás. Los alumnos reciben rúbricas detalladas que describen los criterios de evaluación, incluida la colaboración efectiva, la comunicación clara, las estrategias basadas en evidencia y la adaptabilidad. La evaluación es realizada por el mediador de aprendizaje y los compañeros.

Herramientas y materiales: Pautas impresas, rúbricas, ejemplos de tareas, pizarra, marcadores, computadoras portátiles o tabletas para ayudas visuales durante las presentaciones.

Criterios de evaluación y descriptores para cada criterio de evaluación.

Equipo de evaluación: El mediador del aprendizaje, así como la evaluación entre pares, en la que los alumnos proporcionan retroalimentación y puntuaciones a otros equipos, contribuyen al proceso de evaluación. El mediador de aprendizaje consolida la retroalimentación y asigna las puntuaciones finales en función de los criterios predefinidos.

Metodología

La enseñanza y el aprendizaje en la actividad emplean el aprendizaje basado en proyectos, el juego de roles, el aprendizaje cooperativo y los métodos de estudio de casos. Esta

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

combinación motiva a los alumnos al abordar problemas del mundo real, personaliza el aprendizaje a través de la asignación de roles, gestiona el aprendizaje con pautas claras y evalúa los resultados a través de la evaluación entre pares y criterios predefinidos.
Recursos de apoyo
1. Plataformas de estudio de casos en línea como el Método de Casos de la Escuela de Negocios de Harvard. 2. Guías de juego de roles de fuentes como Teach-This.com. 3. Generadores de rúbricas como RubiStar o Rúbrica rápida para la evaluación. 4. Formularios de evaluación por pares, por ejemplo, 43 excelentes formularios de evaluación por pares [+Revisión grupal] ▷ TemplateLab 5. Ejemplos de estudios de casos de plataformas como The Case Centre.
Duración: 2-3 horas
Nivel de competencia: EQF 4

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.