



Taller de Estrategias didácticas

REGLAS DEL JUEGO



DESCONEXIÓN TOTAL



CELULARES APAGADOS



PARTICIPACIÓN



DIVERTIRSE

LAS ACOMPAÑA



-----• Luis Marcelo Navarrete Contreras

Esposo, padre de 3 hijos, miembro de la 1ra Iglesia Ev. Wesleyana en Tomé.

Licenciado en Educación con mención en Artes Musicales, Licenciado© en Psicología, Magíster en Educación. Experiencia laboral de más de 12 años en docencia, relatorías, consultoría y gestión del talento.

 cl.linkedin.com/in/luinavar

 luinavar@udec.cl

CRONOGRAMA TALLER

¿QUÉ HAREMOS HOY?

1

MÓDULO I

Introducción a la
enseñanza en la
Escuela Dominical



2

MODULO II

ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS



3

MÓDULO III

ESTRATEGIAS DE
ENSEÑANZA



APRENDIZAJE

1. Es un cambio relativamente permanente en la conducta, como resultado de la experiencia.
2. Cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia.





MÓDULO I

Introducción a la enseñanza en la escuela dominical

IMITADORES

- “El **temor** del Señor es el principio del conocimiento” Proverbios 1:7
- Procura con **diligencia** presentarte a Dios **aprobado**, como obrero que no tiene de qué **avergonzarse**, que **usa** bien la **palabra** de verdad. (II Timoteo 2:15)
- Sed imitadores de mi. (Filipenses 3:17)



DESARROLLO EVOLUTIVO

Iniciativa Versus Culpa	3 – 5	Etapa fálica	<ul style="list-style-type: none"> Independiente Dinámico Ambicioso Corre riesgos 	<ul style="list-style-type: none"> Inhibido Celoso Sexualmente asustado y torpe, con culpabilidad
Laboriosidad Versus Inferioridad	6 – 12	Etapa de latencia	<ul style="list-style-type: none"> Competente Trabaja firmemente Le gusta aprender y tener éxito 	<ul style="list-style-type: none"> Ineficaz Pierde el tiempo Evita la competición
Identidad Versus Difusión de identidad	12 - 20	Etapa genital	<ul style="list-style-type: none"> Confiado Tiene un sentido de sí mismo Tiene perspectiva de futuro Roles sexuales definidos 	<ul style="list-style-type: none"> Se ve a sí mismo como falso, con un conjunto inconsciente de roles desarticulados Con pobre identidad sexual Inseguro de sus propios valores y de su futuro

Intimidad Versus Aislamiento	Joven Adulto	<ul style="list-style-type: none"> Cándido y abierto Se relaciona con otros Discreto 	<ul style="list-style-type: none"> Indiferente Aislado y distante Sexualmente experimentado, pero con poco compromiso
Generatividad Versus Estancamiento	Adulto	<ul style="list-style-type: none"> Productivo Fomenta el crecimiento de la siguiente generación 	<ul style="list-style-type: none"> Improductivo Estancado Viejo antes de tiempo
Integridad Versus Desesperación	Vejez	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del ciclo vital Sabiduría Regidos éticamente 	<ul style="list-style-type: none"> Disgustados con la vida Deseosos de «comenzar de nuevo» Miedo a la muerte Ven la vida que les queda sin significado

ESTILOS DE APRENDIZAJE



- Hasta hace unas décadas, se pensaba que todas las personas aprendían de la misma manera y que sólo bastaba repetir información para aprender.
- Lo básico es entender que aprendemos de manera visual, auditiva y kinestésica (moviéndonos), así como también podemos sentirnos cómodos aprendiendo algo de manera teórica, práctica, reflexiva y activa.



Emoción, motivación y atención son procesos psicológicos que están ligados al aprendizaje

Hay varios factores asociados a estos 3 conceptos. Influyen en ellos nuestra propia genética, las horas de sueño, la iluminación, la presión atmosférica, las vivencias de ese día, si tenemos hambre o no, la ingesta de medicamentos, entre otros.



El Dr. Emoto puso porciones de arroz cocido en dos contenedores. En un recipiente, escribió “Gracias” y por otro “Eres un tonto”. Luego instruyó a los niños de la escuela repetir las etiquetas de los frascos en voz alta todos los días cuando pasaran por en frente. Después de 30 días, el arroz en el recipiente con pensamientos positivos apenas había cambiado, mientras que el otro estaba mohoso y podrido.

CONCEPTOS

Didáctica

- La palabra didáctica deriva del griego didaktikè ("enseñar") y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la materia en sí y el aprendizaje. Son sistemas y métodos prácticos de enseñanza.

Enseñanza

- Proceso de facilitación y mediación del aprendizaje, donde el docente prepara las condiciones necesarias (actividades, retos, desafíos, problemas, información, espacio, materiales, etc.) para que los estudiantes desarrollen sus aprendizajes.

Aprendizaje

- Proceso activo, significativo, cooperativo, de construcción de saberes nuevos sobre la base de saberes anteriores para crear nuevas ideas o darles nuevo significado.

FORMAR PARA LA VIDA

Funcionalista

Aprender poniendo énfasis en aspectos formales, en unidades de aprendizaje

Conductual

Materiales autoinstruccionales, evaluación de conductas de entrada y salida a partir de competencias de referencia.

Constructivista

Didáctica y evaluación basada en estrategias.

Sistémico-Compleja

Aprendizaje basado en proyectos formativos.

MÉTODO: el camino

MÉTODO INDUCTIVO

- El asunto estudiado se presenta mediante casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que lo rige.

MÉTODO DEDUCTIVO

- El asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El docente presenta conceptos, principios, definiciones o afirmaciones, de las cuales va extrayendo conclusiones y consecuencias aplicables a casos particulares.



UN CAMBIO EN LA ENSEÑANZA



Albert Einstein dijo un vez:



EMPATÍA

...“Y viendo las multitudes, tuvo compasión de ellas, porque estaban angustiadas y abatidas como ovejas que no tienen pastor.”

EMPATÍA

La empatía se construye sobre la consciencia de uno mismo; cuanto más abiertos estamos a nuestras propias emociones, más hábiles seremos para interpretar los sentimientos de los demás."

- Las emociones de la gente rara vez se expresan en palabras; con mucha mayor frecuencia se manifiestan a través de otras señales. **La clave** para intuir los sentimientos de otro está en la habilidad para interpretar los canales no verbales: el tono de voz, los ademanes, la expresión facial y cosas por el estilo.





“El invento de las fotocopias Xerox es absolutamente inútil... el papel carbón es muy barato y disponemos de él en abundancia”.

(Técnicos de IBM y KODAK en 1938).

“Todo lo que pueda ser inventado ya ha sido inventado”.

(Charles Duell, director de la oficina de patentes, 1899).



“640k de memoria es más que suficiente para cualquier individuo”.

(Bill Gates, presidente de Microsoft, 1981).

“No hay ninguna, absolutamente ninguna razón para que un individuo quiera tener un computador en un sitio que no sea su oficina”.

(Ken Olson, presidente de Digital Equipment, 1977).



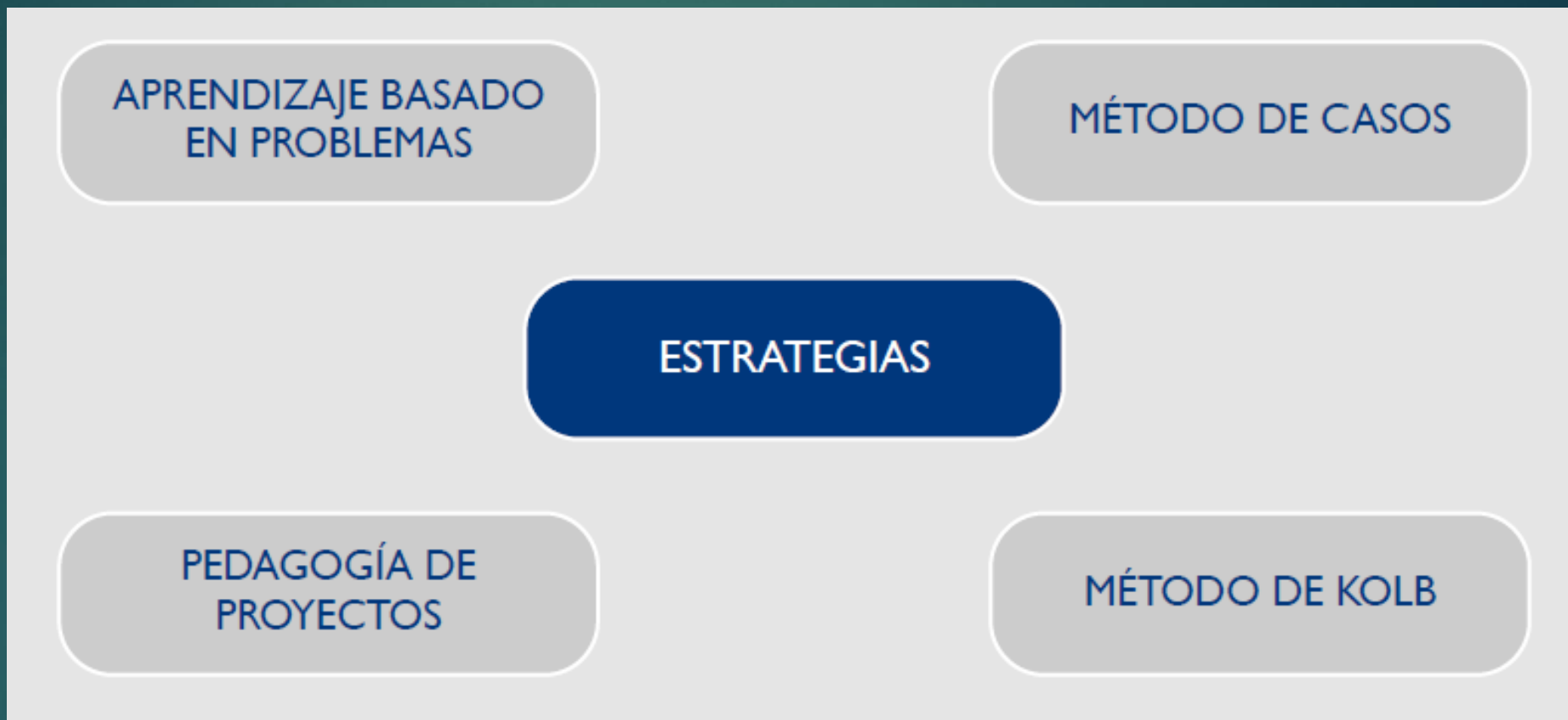


MÓDULO II

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

DINÁMICAS Y ESTRATEGIAS

ESQUEMAS

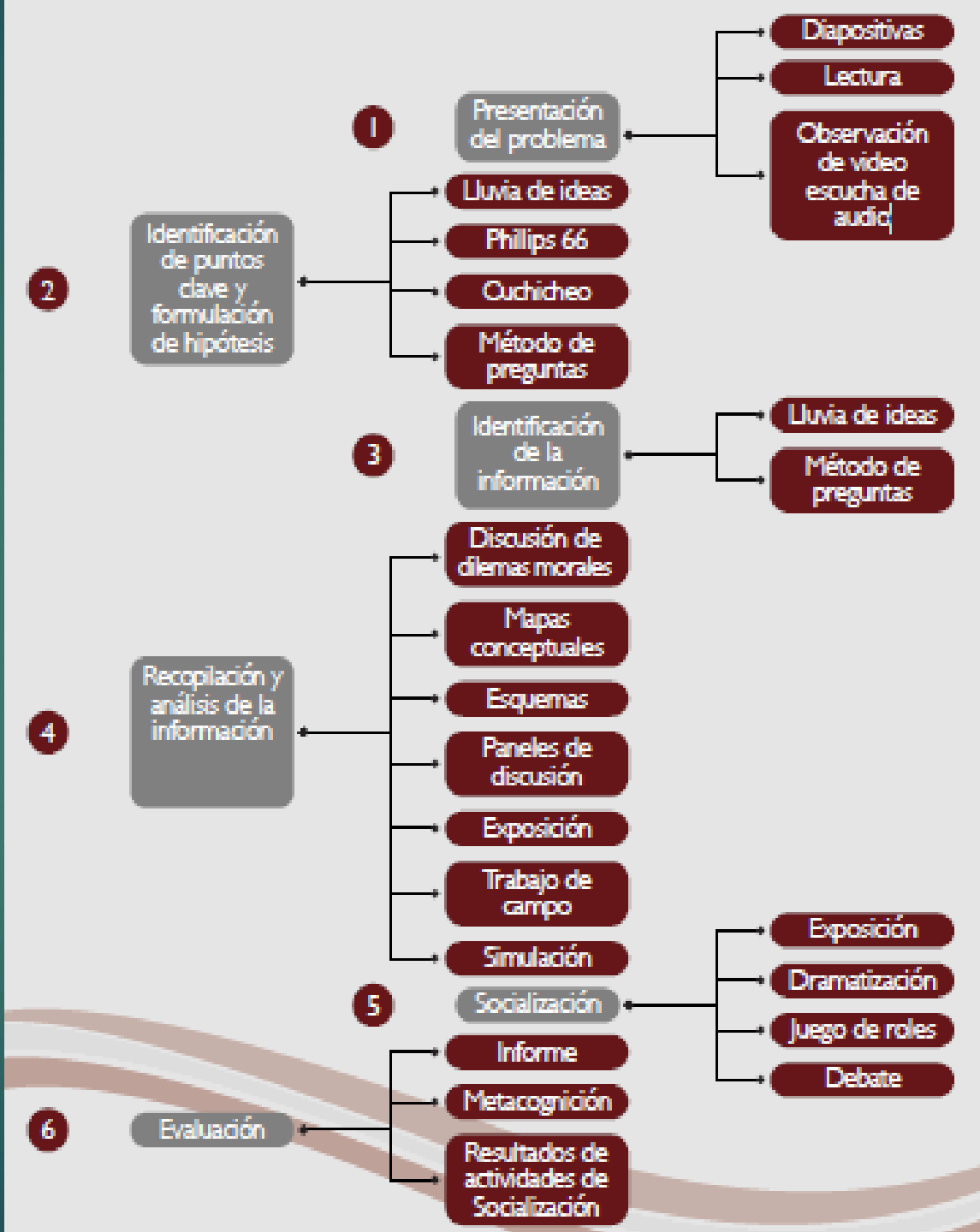


¿QUÉ ES?

Estrategia de enseñanza y aprendizaje cuyo punto de partida y de llegada es un problema que, diseñado por el docente, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

¿PARA QUÉ?

Motivarlos a examinar de manera profunda los conceptos y objetivos que se quieren aprender.



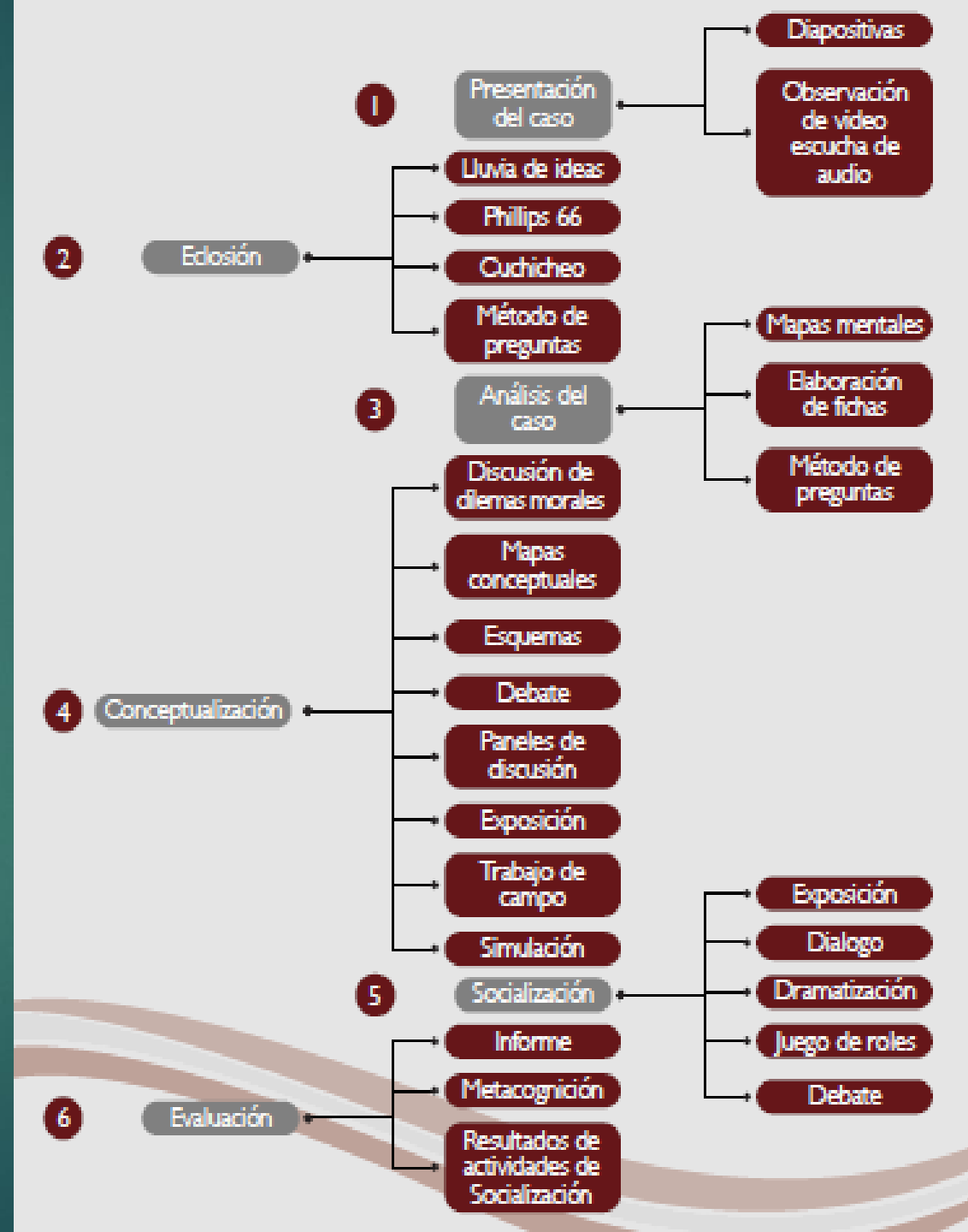
ESTUDIO DE CASO

¿QUÉ ES?

Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

¿PARA QUÉ?

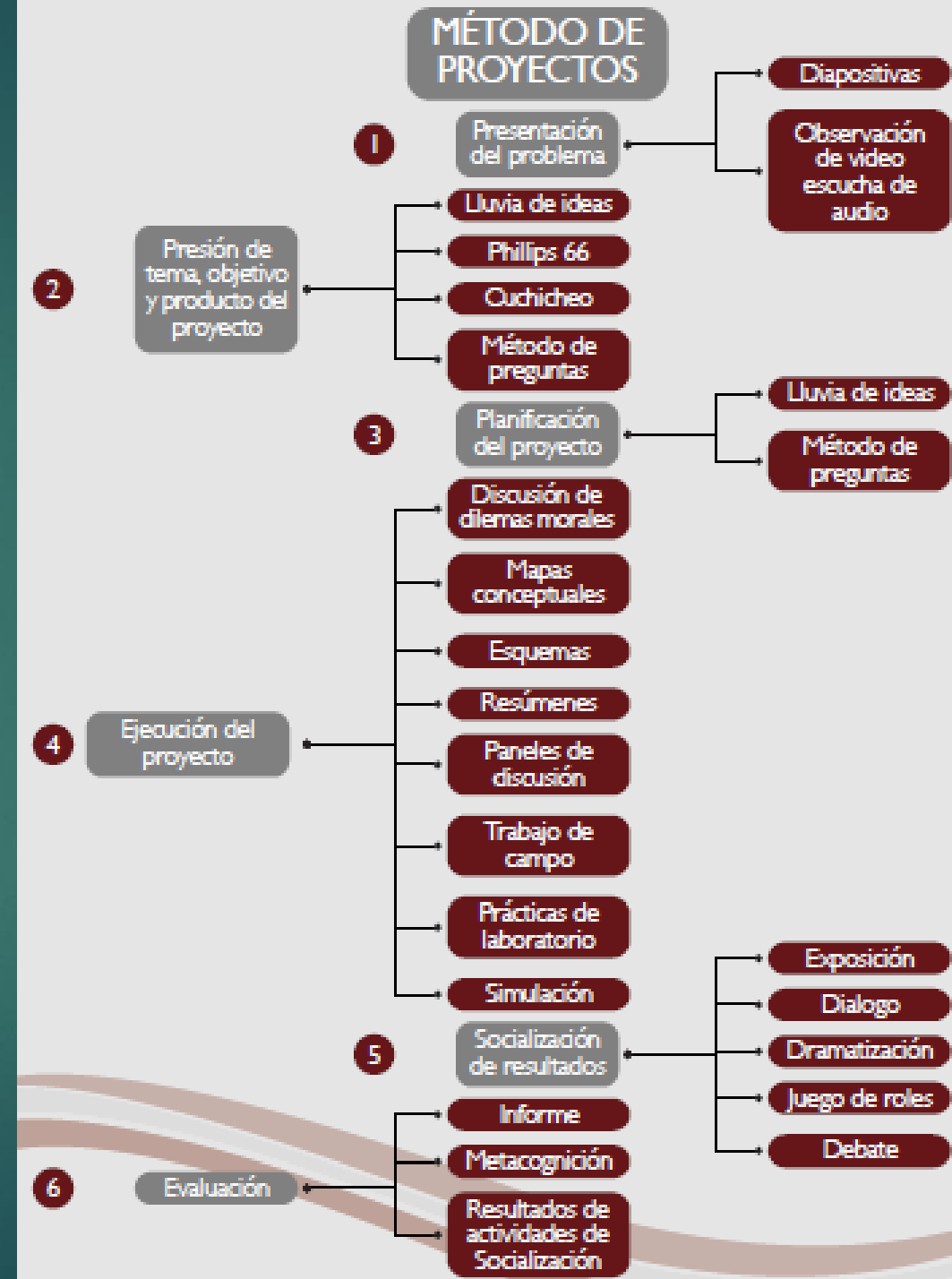
Activan conocimientos previos, discusión constante, comparación en avances en el conocimiento, transferencia a experiencia personal.



PROYECTOS

¿QUÉ ES?

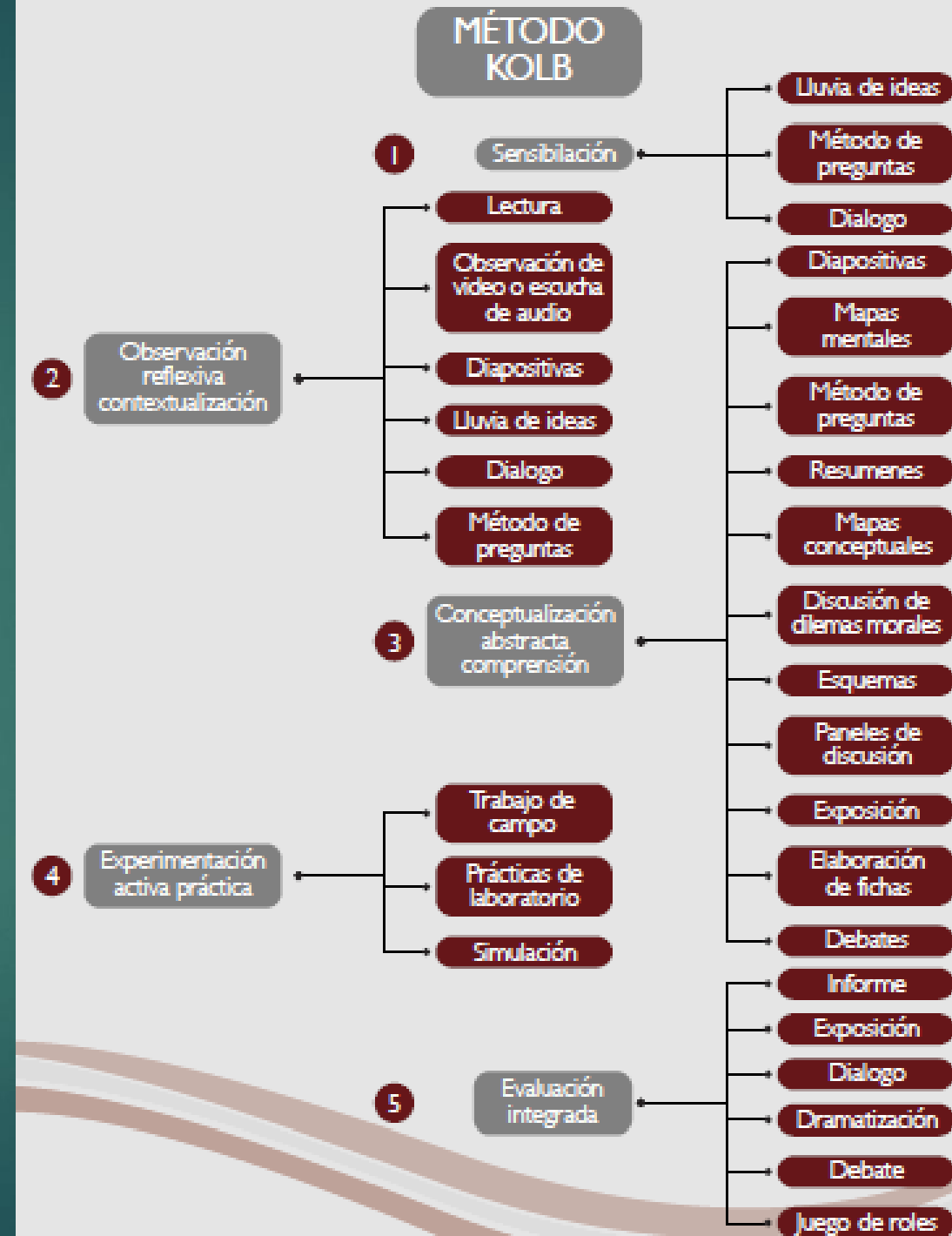
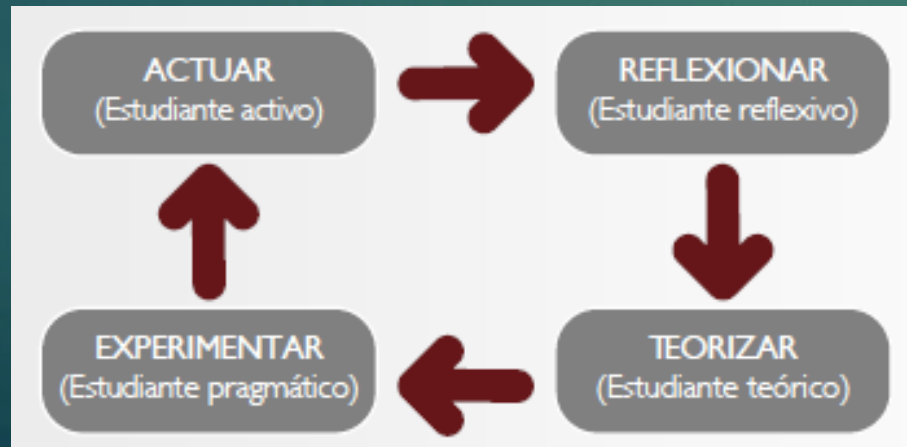
En el método de proyectos los estudiantes aplican o construyen sus aprendizajes a través de la realización de un proyecto, en el cual planifican, ejecutan y evalúan una serie de actividades con el objetivo de resolver un problema. Se busca enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven.



¿QUÉ ES?

El método de Kolb, plantea articular los distintos estilos de aprendizaje en la planificación y ejecución de la formación, con la finalidad de dar similares oportunidades a los estudiantes que aprenden de maneras diferentes.

Para un aprendizaje óptimo requiere de las cuatro fases, por lo que será conveniente desarrollar un proceso formativo, módulo o asignatura, de forma tal que se garanticen actividades que cubran todas las fases de la rueda.



.....• ***10 MINUTOS DE BREAK***





MÓDULO III

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA

...“Al ver los escribas de los fariseos que Él comía con pecadores y recaudadores de impuestos, decían a sus discípulos: ¿Por qué Él come y bebe con recaudadores de impuestos y pecadores?”...

DEBATE



¿Qué es?

El debate es un acto propio de la comunicación humana que consiste en la discusión acerca de un tema polémico entre dos o más grupos de personas. Los debates no los gana necesariamente quien tiene la razón, sino quien sabe sostener mejor sus ideas.

¿Para cuántas personas?

6 a 30



¿Cuánto tiempo toma?

45 a 60

minutos



¿Qué material necesito?



Bolígrafos,
papeles

¿Para qué sirve?



Para dar solución a un
del problema o una
aclaramiento de la naturaleza
del mismo y sacar una
conclusión.

LLUVIA DE IDEAS



¿Qué es?

La lluvia de ideas o brainstorming, también denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

¿Para cuántas personas?

15 a 25



¿Cuánto tiempo toma?

15 a 45
minutos



¿Qué material necesito?



Paleógrafo,
marcadores y
tarjetas.

¿Para qué sirve?



Para conseguir información pertinente en forma rápida, en plenaria o en grupos. Los temas son abiertos y se busca recolectar todas las ideas.

MAPAS CONCEPTUALES



¿Qué es?

Es una técnica de aprendizaje dentro del constructivismo que produce aprendizajes significativos al relacionar los conceptos de manera ordenada. Se caracteriza por su simplificación, jerarquización e impacto visual.

¿Para cuántas personas?

Se puede hacer individualmente o en grupo.



¿Cuánto tiempo toma?

Depende de la complejidad del tema.



¿Qué material necesito?



GRUPO: Papelógrafo y marcadores en diferentes colores

INDIVIDUAL: Papel y lápices.

¿Para qué sirve?



Un mapa conceptual nos permite tener todas las ideas centrales de un texto a la vista.

CUCHICHEO



¿Qué es?

Los miembros dialogan simultáneamente de a dos para discutir un tema o problema del momento. Cuchichear significa hablar en voz baja. De este modo todo el grupo trabaja simultáneamente sobre un mismo tema y en pocos minutos pueden obtener una opinión compartida sobre una pregunta formulada al conjunto.

¿Para cuántas personas?

10 a 30



¿Cuánto tiempo toma?

Entre
30 y 40
minutos



¿Qué material necesito?



Papelógrafo o
pizarra.

¿Para qué sirve?



Para obtener la opinión de un grupo acerca de un problema o tema, brindando la participación de todos los integrantes.

PHILLIPS 66



¿Qué es?

Técnica de grupos para elaborar e intercambiar información mediante una gestión eficaz del tiempo. Un grupo grande se divide en subgrupos de 6 personas para discutir durante 6 minutos un tema y llegar a una conclusión. Del informe de todos los subgrupos se extrae después la conclusión general.

¿Para cuántas personas?

Más de

18



¿Cuánto tiempo toma?

Mínimo

45

minutos



¿Qué material necesito?



Un ambiente amplio.

Papelógrafo

Tablero

¿Para qué sirve?



Para recoger información rápidamente de un grupo numeroso, y llegar a conclusiones implicando a todas las personas del grupo numeroso.

DIAPOSITIVAS



¿Qué es?

Las diapositivas son cada uno de los elementos que constituyen la presentación y cada una de ellas podría identificarse con una lámina o página. Se pueden crear y modificar de manera individual.

¿Para cuántas personas?

Más de
20



¿Cuánto tiempo toma?

Mínimo
45
minutos



¿Qué material necesito?



- Un guión
- Presentación montada en un computador
- Salón
- Equipo de proyección, mesa, ecran

¿Para qué sirve?



Una diapositiva sirve para mostrar en ella un texto o gráficos referentes a un tema que sea de interés, y poder darlo a conocer de manera práctica que sea entendible.

TARJETAS



¿Qué es?

Son herramientas de visualización para las presentaciones del docente. También son instrumentos de participación en el cual los participantes escriben sus ideas y aportes.

¿Para cuántas personas?

Máximo
25



¿Cuánto tiempo toma?

Dependerá del
tema de trabajo



¿Qué material necesito?



- Papel durable
- Tarjetas
- Alfileres
- Cinta adhesiva
- Pegamento
- Marcadores
- Una pared grande para exhibición

¿Para qué sirve?



Facilitar la participación y el aprendizaje, las ideas y los resultados se escriben en tarjetas que se visualizan y así se convierten en insumos para continuar trabajando.

EXPOSICIÓN



¿Qué es?

Es la presentación de un tema, lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede serlo un texto escrito. Provee de estructura y organización a material desordenado.

¿Para cuántas personas?

1 a 5



¿Cuánto tiempo toma?

45
minutos



¿Qué material necesito?



Variable de acuerdo a lo planificado a exponer.

¿Para qué sirve?



Para dar a conocer puntos importantes sobre una investigación o un tema relevante a un grupo numerosa de personas.

JUEGO DE ROLES



¿Qué es?

Un juego de rol es una sesión en la que el moderador, quizás con la ayuda de uno o dos asistentes, organiza un escenario en el que se asignan diferentes papeles a los participantes, papeles que se identifican con los de la situación en la que los participantes se encontrarán cuando comiencen su trabajo. El juego da a los estudiantes oportunidades de ejecutar varios roles que representan papeles reales en el trabajo verdadero.

¿Para cuántas personas?

10 a 25



¿Cuánto tiempo toma?

1 a 2
horas



¿Qué material necesito?



- Información e instrucciones ordenada y clara
- Suficiente espacio despejado
- Materiales que requiera el juego.

¿Para qué sirve?



Para comprender más profundamente un tema, porque los participantes hacen una reconstrucción escénica improvisada de una situación real o ficticia.

FODA



¿Qué es?

Para analizar y evaluar el ambiente interno y externo de una situación dada. Toda situación está condicionada por la forma como se desarrolla internamente y por el contexto en el cual sucede (situación actual y tendencias económicas, sociales, políticas, institucionales, físicas y tecnológicas).

¿Para cuántas personas?

5 a 25



¿Cuánto tiempo toma?

90 minutos
hasta 1 día



¿Qué material necesito?



Tableros, tarjetas, marcadores; si se prefiere el tablero puede estar preparado para explicar el método.

¿Para qué sirve?



Para analizar el statu quo y el potencial del caso analizado. Es útil en ejercicios de planeación estratégica, sirve para concientizar a los integrantes de la organización de su margen de acción.

¿Cuándo se usa?

Cuando se quiera tomar decisiones sobre ventajas y desventajas de una situación o cuando se quiere analizar el potencial, posibilidades y dificultades de un caso en particular o de una organización

ILUSTRACIÓN



¿Qué es?

Consiste en el uso de recursos visuales (fotografías, esquemas, mapas mentales, gráficos e imágenes) en las explicaciones.

¿Para cuántas personas?

Individual o
Grupal



¿Cuánto tiempo toma?

Indefinido



¿Cuánto tiempo toma?



Fotos, mapas, esquemas,
gráficos e imágenes

¿Para qué sirve?



Para despertar el interés en los estudiantes y favorecer su atención, también ayudan a comprender la secuencia de las acciones o temáticas.

¿Cuándo se usa?

Durante la realización de exposiciones y explicaciones sobre alguna tarea o temática.

SOCIODRAMA



¿Qué es?

Esta técnica consiste en reproducir una situación o problema real. Los participantes deberán representar varios papeles siguiendo instrucciones precisas en un determinado tiempo.

¿Para cuántas personas?

1 a 12 la representación
Máximo 20 para la
discusión



¿Cuánto tiempo toma?

5 a 15 minutos la
representación.
Mínimo 30 minutos la
discusión



¿Cuánto tiempo toma?



Tarima para la mejor
visibilidad. No se necesitan
libretos ni ensayos.
Decoración se realiza con
los materiales disponibles
en la sala

¿Para qué sirve?



La interacción entre los
diferentes actores tiene como
objetivo encontrar, sobre la
marcha, una solución aceptada
por las diferentes partes.

¿Cuándo se usa?

Para dar comienzo a la discusión de una problemática dada. Para profundizar en temas previamente tratados.

ESQUEMAS



¿Qué es?

El esquema es una forma de representación gráfica de las ideas fundamentales de un texto informativo, ordenadas de tal manera que guarden relaciones lógicas entre sí. (Se habla de texto expositivo informativo, porque en él se encuentran datos).

¿Para cuántas personas?

Se puede elaborar de manera individual o en grupos reducidos



¿Cuánto tiempo toma?

No tiene limite



¿Qué material necesito?



Papel y lápices (preferentemente de colores)

¿Para qué sirve?



El esquema procura ubicar las ideas principales en el lugar que les corresponde, en forma coordinada y apta para tornar el aprendizaje en significativo.



TRABAJO DE CAMPO

¿Qué es?

Situación que pone al alumno en contacto directo con una actividad real de la sociedad que ha sido previamente estudiada desde una perspectiva teórica, a partir de la cual puede adquirir una experiencia auténtica y, al mismo tiempo, comprobar conocimientos y aptitudes para el ejercicio de su profesión.

¿Para cuántas personas?

1 a 10



¿Cuánto tiempo toma?

Depende del tema y la finalidad



¿Para qué sirve?



El trabajo de campo pone al estudiante en situación de ir descubriendo y reflexionando sobre la complejidad de la realidad y su carácter múltiple y subjetivo. Promueve la internalización de conceptos científicos con un enfoque sistémico y multidisciplinar.

DISCUSIÓN DE DILEMAS MORALES



¿Qué es?

Los dilemas morales, son situaciones que presentan un conflicto de valores, que tienen más de una solución aceptable. Lo cual nos obliga a reflexionar, pensar, buscar, escoger/ decidir la mejor solución para la situación planteada.

¿Para cuántas personas?

Individual o
Grupal



¿Cuánto tiempo toma?

Indefinido



¿Qué material necesito?



Ninguno

¿Para qué sirve?



Este conjunto de procedimientos permite autocontrolar el proceso de aprendizaje. "Aprender a aprender".



MAPAS MENTALES

¿Qué es?

Un mapa mental es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas, u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central, utilizando palabras clave, colores, lógica, ritmo visual, números e imágenes.

¿Para cuántas personas?

Personal o
Grupal



¿Cuánto tiempo toma?

Indefinido



¿Qué material necesito?



Lápiz, colores, goma y
papel

¿Para qué sirve?



Se utiliza para la generación, visualización, estructura, y clasificación taxonómica de las ideas, y como ayuda interna para el estudio, organización, solución de problemas, toma de decisiones y escritura.

METACOGNICIÓN



¿Qué es?

Es un término compuesto en el cual "cognición" significa conocer y se relaciona con aprender y "meta" hace referencia a la capacidad de conocer conscientemente; es decir, de saber lo que sé, de explicar cómo lo aprendí e incluso de saber cómo puedo seguir aprendiendo.

¿Para cuántas personas?

Personal o
Grupal



¿Cuánto tiempo toma?

Indefinido



¿Qué material necesito?



Ninguno

¿Para qué sirve?



Este conjunto de procedimientos permite autocontrolar el proceso de aprendizaje. "Aprender a aprender"



MÉTODOS DE PREGUNTAS

¿Qué es?

Se trata de un diálogo entre el docente y los estudiantes a partir de cuestionamientos sobre un tema específico, que los lleva a desarrollar diferentes niveles de pensamiento; memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

¿Para cuántas personas?

3 a 30



¿Cuánto tiempo toma?

Indefinido



¿Qué material necesito?



Preguntas

¿Para qué sirve?



Para revisar, repasar, discutir y reflexionar ideas claves sobre un tópico o tema.

NO SOMOS PERFECTOS

Tendemos a ensalzar lo que hacemos bien y a ocultar lo que hacemos no tan bien

¿QUÉ APRENDIMOS?

- *LA ENSEÑANZA EN LA BIBLIA*

NUEVO CONCEPTO EN ENSEÑANZA

ESTATEGIA

MÉTODO

TÉCNICAS

OTROS...



FICHA SQA

LO QUE <u>S</u> É:	LO QUE <u>Q</u> UIERO SABER:	LO QUE <u>A</u> PRENDÍ:
RE SUMEN:		



Taller de Estrategias didácticas