Guía para Diseño de Talleres Método de Caso
Proyecto 'Innovación Curricular para CBI'

Estrategia:	**Método de caso**
Técnica:	**Caso problema**

Momento 1:	**Antes del diseño Taller**
Precondiciones:	✓ Análisis de situaciones problemáticas según el contexto del problema ✓ Identificar y formular problemas en ingeniería, utilizando métodos y técnicas propios de la disciplina ✓ Diseñar sistemas, componentes o procesos que cumplan con especificaciones deseadas, usando métodos o herramientas apropiadas. ✓ Desarrollar trabajo en equipo y de forma autónoma
Habilidades	✓ Comparar técnicas posibles para evaluar cuál es la adecuada para modelar el contexto. ✓ Identificar los elementos que componen diferentes propuestas de solución trabajo. ✓ Modelar un problema ✓ Analizar de manera holística un problema
Propósito del Taller	Un caso es un vehículo o herramienta por medio del cual se lleva al aula una problemática real para que alumnos y profesor examinen a conciencia la situación planteada y desarrollen, a través de la discusión que se genera, conocimientos y habilidades, actitudes y valores de acuerdo con los objetivos específicos de la sesión y generales del curso.
Estrategias, técnicas y/o instrumentos existentes	**Ver en Talleres:** 'Consultoría en administración y Servicios de tecnología' **Ver en Documentos de Referencia:** "Descripción de EAA Método de caso"

Momento 2:	**En el Diseño del Taller**

Recomendaciones de diseño para el 'profesor':	El método de caso requiere que el profesor tenga en cuenta: ✓ Preparación ✓ Formular objetivos. ✓ Formar grupos. ✓ Desarrollo ✓ Conducir, facilitar, supervisar la actividad. ✓ Evaluación ✓ Evaluar el proceso y las aportaciones Además se recomienda que el profesor tenga en cuenta: ✓ Definir el objetivo del caso identificar el área alrededor de la cual se va a presentar el caso. Esta requiere experiencia e imaginación. ✓ Desarrollo del contenido es una etapa de indagación y experimentación, debe ser dirigida por personas experimentadas. ✓ Escribir el texto de un caso: es algo similar a escribir el guion de una película, el autor debe tener en cuenta estilo contenido, longitud, temática y complejidad, para lograr un buen resultado.
Recomendaciones para el 'estudiante':	**Contexto/Antecedentes:** ○ Lectura individual del caso, análisis, búsqueda de información suplementaria, redacción de notas de apoyo para la discusión en grupos, etc. ○ Elaboración individual de un diagnóstico y un plan de acción en condiciones de defenderlo ante una audiencia crítica. ○ Organización de grupos de 3 a 4 alumnos. Cada grupo: ○ Discute el caso. Contrasta impresiones y refuerza o redefine sus posturas personales ○ Examina las cuestiones planteadas ○ Debate sobre las posibles respuestas
Evaluación previa del Taller	Seguir los pasos de la Fase 'Evaluación' de la Técnica

Momento 3:	En la ejecución del taller
Recomendaciones relacionadas con la dinámica en clase:	Para utilizar un caso, el profesor debe conocerlo perfectamente además de ser recomendable que tenga una experiencia mínima en dinámica de grupos. A la hora de su puesta en marcha, el docente ha de tener en cuenta factores importantes como son las diferentes unidades y temas de estudio, la diversidad del alumnado o el momento de su utilización dentro de la programación del curso.
Espacios y ambientes de aprendizaje propuestos:	El número de alumnos que se aconseja por aula está entre quince y cincuenta (Reynolds, 1990). Asimismo, dicho autor apunta que el número por grupo ha de ser seis; nuestra experiencia nos aconseja crear grupos de entre cuatro y seis, dependiendo del número total de alumnos por clase. • La organización del espacio en el aula y de los medios de apoyo visual y acústico. Es importante organizar el aula de manera que se facilite el contacto visual entre profesor y alumnos y, siempre que sea posible, entre los mismos estudiantes; además, contar con medios de apoyo visual como son los informáticos, la pantalla, el tablero, el video beam.
Recursos de apoyo (material sugerido, bancos de material, laboratorio, software…)	Reusables: Tablero; lapiceros, pc; software de análisis, diseño y simulación de información; Materiales de presentación; guías de análisis; lecturas pertinentes; bibliografía; Bases de datos científicas. Consumibles: Hojas, fichas de apuntes, post-it. Software: Cmaptools, Bizaggi, procesador de palabras.

Momento 4:	**En la evaluación**
Orientación para el diseño de rúbricas:	XXX
Guía para aplicar / adaptar propuesta de evaluación:	
Dinámicas/espacios de ejecución	
Lecciones aprendidas	