

PROPUESTA DE MÓDULO – 2023

TÍTULO: METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP), APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS (ABC) Y GAMIFICACIÓN COMO PILARES DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

TIPO DE TRAYECTO: MÓDULO

TRAYECTO RELACIONADO: DIPLOMATURA FORMADOR DE FORMADORES PARA LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA DEL FUTURO

OBJETIVOS: Este módulo tiene como objetivo que el estudiante conozca y practique distintos tipos de metodologías de aprendizaje, que conformarán su caja de herramientas dinámicas, interactivas y participativas.

JUSTIFICACIÓN:

El Aprendizaje Basado en Competencias (ABC), consiste en desarrollar las competencias genéricas o transversales (instrumentales, interpersonales y sistémicas) necesarias para las distintas tareas que emergen en la actual sociedad.

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una de las competencias que se requiere para las nuevas generaciones del siglo XXI, como una herramienta eficaz, que promueve ir al encuentro del conocimiento y alienta el esfuerzo, la generosidad, la ética, la solidaridad, los derechos y los compromisos asumidos al trabajar colaborativamente para llegar a la solución de los problemas.

A través de la gamificación (juegos) se trabaja en el abordaje del pensamiento computacional, despertando la motivación personal y aplicando reglas del ABP y ABC.

Competencias específicas a desarrollar por el estudiante:

- Aplicar las competencias cognitivas, metodológicas, tecnológicas, lingüísticas e individuales en la verificación del aprendizaje del ABP, ABC y gamificación.

ESTRUCTURA

La base metodológica sobre la que se desarrollará la propuesta es “híbrido/e-learning”, en el que se alternan clases presenciales y virtuales. La propuesta se llevará a cabo intercalando diferentes modalidades: exposición magistral, estudio de contenidos teóricos, clase inversa, seminarios-taller de análisis de casos y aplicación a situaciones concretas de comunicación efectiva simuladas, entornos personales de aprendizaje, grupos de trabajo, foros, brainstorming, debates, puestas en escena, role-playing, entre otras.

Duración: El dictado de los diferentes temas se llevará a cabo en 3 encuentros presenciales cada quince días, más clases virtuales y actividades sincrónicas y/o asincrónicas en el aula virtual, cumpliendo con un total de 30 hs de dedicación.

CONTENIDOS A DESARROLLAR:

TEMA	MODALIDAD DE CURSADO	CARGA HORARIA (h)	CRONOGRAMA (SEMANA)
<ul style="list-style-type: none"> • La hoja de ruta de los procesos de aprendizaje como organizador de contenidos. • El ABP, ABC y Gamificación en la interacción del formador como una contribución al desarrollo de la competencia “Aprender a Aprender” y la motivación personal del estudiante. 	Actividades presenciales y virtuales asincrónicas	10	1
<ul style="list-style-type: none"> • El ABP y ABC en la comprensión de las complejidades como ciudadanos de una comunidad global y de las situaciones cotidianas del presente. • Los siete pasos del ABP: a) Lectura comprensiva del escenario, b) definición del problema, c) lluvia de Ideas, d) clasificación de ideas, e) objetivos de aprendizaje, f) investigación, g) presentación de los resultados de investigación. 	Actividades presenciales y virtuales asincrónicas	10	2

<ul style="list-style-type: none"> • Los cinco pasos del ABC: a) trabajar y evaluar las competencias en el aula, b) preguntas por competencias – como diseñarlas, c) enfoque por competencias – práctico y sencillo, d) evaluación por competencias – instrumentos para el aula, e) el trabajo por competencias en el aula. • Resolución de problemas/gamificación en grupos colaborativos que afecten directa o indirectamente la vida real. • Habilidades socio-emocionales que se producen como consecuencia. 	Actividades presenciales y virtuales asincrónicas Workshop	10	3
CARGA HORARIA TOTAL		30	3 semanas

Este módulo prevé reconocer 3 créditos académicos a quienes lo hayan aprobado.

REQUISITOS DE INGRESO:

Personas con estudios secundarios finalizados.

Tener aprobados los módulos LEER Y ESCRIBIR PARA EL TRABAJO, LECTOCOMPRESIÓN DE INGLÉS-NIVEL INICIAL (o un examen de suficiencia equivalente) y FUNDAMENTOS DE APRENDER A APRENDER EN EL MUNDO ACTUAL.

DIRIGIDO A:

Profesionales de la educación primarios, profesores secundarios y universitarios (docentes, directivos, psicopedagogos y profesionales con actividades afines), profesionales capacitadores, etc, y toda persona que tenga la responsabilidad de formar a otros (no excluyente).

CUPO (POR GRUPO): mínimo 15 y máximo 60 estudiantes.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:

La evaluación va más allá de la medición de comportamientos visibles. Por lo tanto, la valoración de los aprendizajes se realizará en tres momentos consecutivos:

- a) Función diagnóstica, para conocer, en los primeros encuentros presenciales, experiencias previas y constructos elaborados en oportunidades anteriores.
- b) Función formativa durante el desarrollo del módulo, basándose en el enfoque de los procesos de pensamiento, percepción, aprendizaje y resolución de problemas donde la enseñanza-aprendizaje es una parte activa y central del proceso evaluativo.

Como instrumento de evaluación se construirán ad hoc indicadores de los procesos de pensamiento que validen las competencias aprendidas en el módulo.

- c) Función sumativa, en el workshop, para verificar el alcance y calidad de las competencias generales, específicas y personales que se desarrollen. Para ello se elaborará un instrumento de registro que permita distinguir los logros personales y grupales, teniendo en cuenta las metas propuestas y aceptadas al comienzo de la diplomatura. Se realizará una síntesis valorativa a efectos de acreditar las competencias exigidas.

REQUISITOS DE APROBACIÓN:

Asistencia mínima al 80 % de las actividades con asistencia obligatoria al workshop. En caso de ausencia a 1 encuentro (diferente del workshop) deberá recuperar mediante un trabajo colaborativo con su equipo.

Aprobar la construcción de un mapa cognitivo para la enseñanza-aprendizaje de la competencia instrumental cognitiva sobre ABP.

Presentación y aprobación del 100% de las actividades propuestas en la plataforma virtual.

La escala de valores de evaluación será aprobado /desaprobado.

BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO:

Baquero, R. (2001). *Vitgotsky y el Aprendizaje Escolar*. Buenos Aires: Edit. Aique.

Tebar Belmonte, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Edit. Santillana.

Cano, S. L. (2006). *La investigación en la técnica didáctica ABP*. México: Edit. Trillas.

Castorina, J. A., Ferreiro, E. (2013). *Piaget-Vitgotsky: Contribuciones para replantear el debate*. Buenos Aires: Edit. Paidós.

Coll, C., Pozo, J. I. (1ª Ed.). (1994). *Los Contenidos en la Reforma*. Buenos Aires: Edit. Aula XXI – Santillana.

De Bono, E. (9ª Ed.). (1992). *El pensamiento lateral-Manual de Creatividad*. Buenos Aires: Edit. Paidós.

Delors, J. (1997). *La Educación encierra un tesoro*. México: Ediciones Unesco.

Escamilla González, A. (2009). *Las Competencias Básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los Centros*. España: Edit. Graô.

Escamilla González, A. (2011). *Las Competencias en la Programación de Aula (Vol. II)*. España: Edit. Graô.

Feuerstein, R. (1993). *L.P.A.D. Evaluación Dinámica del Potencial de Aprendizaje*. Jerusalem: Hadassah-Wizo-Canada Institute; Madrid: Edic. Bruño.

Iafrancesco, G. (2011). *Transformaciones de las prácticas pedagógicas. Contextos, diseños metodológicos, paradigmas, modelos, estrategias y políticas*. Bogotá, Colombia: Edit. Coripet.

Neri Vitella, L. J. (2006). *El trabajo colaborativo en la técnica ABP*. En *Aprendizaje Basado en Problemas* (Cap. 8). México: Edit. Trillas.

Ley Nº 9870 de Educación Provincial (2010). Provincia de Córdoba, Argentina.

Ley Nº 26206 de Educación Nacional (2009). Ministerio de Educación de la Nación, República Argentina.

Leonard, A. (2010). *Las historias de las cosas*. Buenos Aires: Edit. Fondo de Cultura Económica.

Manes, F. (2016). *Usar el cerebro*. Buenos Aires: Edit. Planeta.

Oppenheimer, A. (2015). *Crear o morir*. La esperanza de América Latina y las 5 claves de la INNOVACION (2da. Ed.). Buenos Aires: Edit. Debate.

Perez Lindo, A. (2012). *Competencias docentes para el Siglo XXI* (1ª Ed.). Buenos Aires.

Pozo, J. I., Postigo, Y. (2000). *Los procedimientos como contenidos escolares*. Uso estratégico de la información. Barcelona, España: Edit. EDBÉ.

Prieto Sánchez, M. D. (1992). *Habilidades Cognitivas y Curriculum Escolar* (1ª Ed.). Salamanca: Amaru Ediciones.

Prioridades Pedagógicas 2014-2015. Ministerio de Educación, Gobierno de la Provincia de Córdoba.

Segovia, F., Beltran, J. (1999). *El aula inteligente: nuevo horizonte educativo*. Madrid: Edit. Espasa Calpe. Citados por Porres Hernandez.

Sun, T. (2018). *El arte de la guerra* (1ª Edición adaptada). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Edit. Zona de Letras.

Tenti Fanfani, E. (2007). *La Escuela y la Cuestión Social*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Vitgotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

MODELO DE CERTIFICADO

El Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba

Certifica que (APELLIDO Y NOMBRE COMPLETO)

DNI xxxxxxxxxxx

ha finalizado el Módulo

“METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP), APRENDIZAJE BASADO EN CASOS (ABC) Y GAMIFICACIÓN COMO PILARES DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES.”

aprobado por Resolución ...XXXX., con una carga horaria de treinta (30) horas, equivalente a 3 créditos académicos.

Por tal motivo se certifica la demostración de las siguientes competencias:

Aplica competencias cognitivas, metodológicas, tecnológicas, lingüísticas e individuales en la verificación del aprendizaje del ABP, ABC y gamificación.

Córdoba, ... de de 2023

Firma Directora Académica

Firma Prorector