



Proyecto: Capacitación para egresados/as de FFyL

### **Programa de formación sobre Aprendizaje Basado en Proyectos**

1-Organizadores: Dinamo Labs en conjunto con la Coordinación de Egresados, la Secretaría de Gestión Estudiantil y de Egresados y la Secretaría de Extensión de la Facultad de Filosofía y Letras.

2- Resumen: La sociedad ha cambiado y también las exigencias que la regulan. Los cambios sociales, tecnológicos, económicos y políticos; exigen ciudadanos capaces de resolver problemas y tomar decisiones en un mundo cada vez más complejo.

Ante este panorama, la educación se ve obligada a hacer a un lado el paradigma basado en la transmisión de contenidos; para diseñar propuestas y espacios pedagógicos orientados a desarrollar y potenciar las competencias y saberes solicitados a los estudiantes.

En la búsqueda de respuestas, el Aprendizaje Basado en Proyectos se presenta como metodología destacada, en tanto permite -a partir de una situación o desafío real (o creado)- potenciar un aprendizaje que sea durable, significativo y competencial.

El ABP propone una estructura de aprendizaje contextualizado, cuyo eje de acción es el trabajo colaborativo, la búsqueda, diseño y evaluación reflexiva de estrategias en función de las metas propuestas y retos emergentes.

3- Carga horaria total de la propuesta formativa:

La propuesta formativa tiene 8 semanas de duración, con una carga horaria total de 68 horas virtuales

4- Destinatarios:

Egresados/as de la Facultad de Filosofía y Letras

5- Responsables formadores:

Nombre y Apellido DNI Título

Melisa Belén Grippi 34.068.603 Prof. De grado universitario en Ciencias de la Educación (UNCuyo)

Antonella Viggiani 35.512.481 Prof. De grado universitario en Ciencias de la Educación (UNCuyo)



## 6- Fundamentación:

La sociedad ha cambiado y también las exigencias que la regulan. Los cambios sociales, tecnológicos, económicos y políticos; exigen ciudadanos capaces de resolver problemas y tomar decisiones en un mundo cada vez más complejo.

Ante este panorama, la educación se ve obligada a hacer a un lado el paradigma basado en la transmisión de contenidos; para diseñar propuestas y espacios pedagógicos orientados a desarrollar y potenciar las competencias y saberes solicitados a los estudiantes.

En la búsqueda de respuestas, el Aprendizaje Basado en Proyectos se presenta como metodología destacada, en tanto permite -a partir de una situación o desafío real (o creado)- potenciar un aprendizaje que sea durable, significativo y competencial.

El ABP propone una estructura de aprendizaje contextualizado, cuyo eje de acción es el trabajo colaborativo, la búsqueda, diseño y evaluación reflexiva de estrategias en función de las metas propuestas y retos emergentes.

Mediante el proceso de capacitaciones sobre ABP llevadas a cabo por DINAMO durante el año 2019 en diferentes establecimientos de la Provincia, se identificó lo siguiente:

- El trabajo interdisciplinario entre docentes permite incorporar herramientas digitales para efectivizar comunicación y seguimiento de la implementación de proyectos. Dicha adquisición progresiva de competencias digitales por parte de los docentes ha permitido promover la alfabetización digital en los estudiantes.
- La metodología permite experimentar habilidades colaborativas en sus distintas fases, que luego logran transmitirse al estudiante mediante la implementación de modalidades de trabajo similares.
- El empleo de una metodología activa, demanda la resignificación de la planificación y el programa como herramientas de trabajo que permitan el abordaje integral de los contenidos, los recursos y la utilización estratégica de los tiempos correspondientes al calendario escolar.
- La mayor dificultad en la implementación de proyectos es la evaluación ya que implica un cambio de paradigma. Surgen interrogantes acerca de cómo evaluar interdisciplinariamente,



generar calificaciones cuantitativas de un proceso cualitativo, diseñar rúbricas acordes a los proyectos, utilizar el GEM, entre otras.

- El hincapié en el abordaje y desarrollo de competencias y su correspondiente evaluación; demandaron el análisis acerca de qué es una competencia y cómo se logra promover la adquisición de la misma.
- El equipo directivo y el servicio de orientación debe conocer y promover la metodología para que la misma posea un impacto significativo dentro de la Institución. Por lo tanto, el PEI adquiere sentido como herramienta de gestión y transformación escolar mediante proyectos acordes al contexto y el perfil de los estudiantes.
- Generar una comunidad que posibilite el intercambio de ideas y buenas prácticas con el objetivo de analizar si la metodología realiza aportes significativos en la construcción de aprendizajes dentro de la región.

#### 7- Intencionalidades educativas generales:

- Promover un espacio formativo que garantice a cada equipo institucional, el diseño colaborativo de proyectos que impulsen la construcción de conocimiento significativo, en el marco de su realidad y contexto.
- Motivar propuestas educativas que incorporen -de forma progresiva- los aportes de las metodologías emergentes; poniendo a disposición del proceso educativo, saberes, estrategias y recursos que colaboren en el desarrollo de competencias.
- Resignificar el sentido de los instrumentos pedagógicos orientados a la gestión y/o planificación educativa, a fin de que sean promotores significativos para el seguimiento y evaluación de las propuestas.
- Regionalizar las bases teóricas y metodológicas del Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Promover un espacio de trabajo mediado por la virtualidad, en el cual los y las docentes puedan incorporar competencias digitales de manera progresiva.
- Brindar diversas instancias de aprendizaje virtual y materiales mediados desde una concepción transmedia; en donde moodle y las redes sociales constituyan un escenario educativo digital.



## 8- Organización de la Propuesta didáctica

- Metodología basada en la Clase Invertida

La Clase invertida (o Flipped classroom) es un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa tiene lugar en un plano individual, transformándose el espacio grupal en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la resignificación de los conceptos, el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo (Network, 2014).

- Estructura de la propuesta en instancias y tiempo

Instancias Formativas de la Propuesta- Duración		
Semana 1	Presentación de la capacitación	4 horas virtuales
Semana 2	Módulo Virtual 1	10 horas virtuales
Semana 3	Módulo Virtual 2	10 horas virtuales
Semana 4	Recuperación (Módulos 1 y 2)	10 horas virtuales
Semana 5	Módulo Virtual 3	10 horas virtuales
Semana 6	Módulo Virtual 4	10 horas virtuales
Semana 7	Recuperación (Módulos 3 y 4)	10 horas virtuales
Semana 8	Cierre de la capacitación	4 horas virtuales



● Organización de la Propuesta didáctica

<b>Módulo virtual 1</b>	Fundamentos del Aprendizaje basado en Proyectos (ABP). El Aprendizaje Basado en Proyectos ¿Qué es? Metodología y estrategia didáctica. Habilidades y capacidades ¿Qué son? ¿Cómo se desarrollan? ¿Cómo se evalúan? Diseño, implementación y evaluación del ABP: Fases y factores de complejidad. Características de un buen proyecto. Tipología de proyectos. Creación de un proyecto: de la idea semilla al proyecto final. Prototipos
<b>Modulo virtual 2</b>	Estrategias y herramientas del docente: diseño de hoja de ruta para crear una experiencia de aprendizaje Estrategias para la motivación, el aprendizaje, para potenciar procesos metacognitivos, para el trabajo grupal. Propuestas pedagógicas disruptivas: Los espacios, el tiempo, recursos detonantes.
<b>Módulo virtual 3</b>	La evaluación en el ABP ¿Para qué? ¿Cómo? ¿Con qué? Modalidades de evaluación de los aprendizajes Diseño de rúbricas
<b>Módulo virtual 4</b>	La alfabetización digital en el ABP: desde la perspectiva del aprendizaje, de los estudiantes y los docentes TIC y ABP: herramientas, funcionalidades y procesos. Ventajas e inconvenientes.

9- Evaluación:

La evaluación es de tipo formativa, por lo que hace foco en los procesos de aprendizaje, evaluando los progresos, las dificultades, los logros y avances que se realizan durante el proceso de aprendizaje.

Desde una mirada sumativa, se pretende que cada producción realizada por el estudiante sea parte de un todo para que, de manera progresiva, se diseñe el proyecto pensado por cada estudiante.

Se aprueba con el 70%

10- Bibliografía

- Anijovich, R. (2017) La evaluación como oportunidad. Buenos Aires, Paidós.
- Aragay, X, Arnó, J, Borrás, P, Cavaller, M, Iniesta, D, Menendez, P, Riere, P, Tarín, L, Yila; L, (2015 - 2016) Transformando la educación. Barcelona: Jesuites Educatió.
- Ausubel, D (1983) Teoría del aprendizaje significativo. CIEF. Academia Edu.  
<http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Ayape, C. (2005) Aprendizaje basado en problemas. De la teoría a la práctica. México, Trillas. 221 pp. Perfiles educativos, 28(111), 124-127.



- Badia, A., & García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos.
- Coronado, M. (2008). Competencias sociales y convivencia. Noveduc Libros. Díaz Barriga, F. (2006).
- DGCIE. Dirección general de Cultura y Educación. Dirección de Secundaria.(2017).
- Documento de actualización curricular. Saberes coordinados y Aprendizaje Basado en Proyectos. Hacia una enseñanza compartida.  
[http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/secundaria/destacado\\_saberes/documento\\_saberes\\_coordinados\\_y\\_abp.pdf](http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/secundaria/destacado_saberes/documento_saberes_coordinados_y_abp.pdf)
- Galeana, L. (2016) Aprendizaje basado en Proyectos. Disponible en:  
<http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- González, A. E., & del Valle López, Á. (2008). El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior (Vol. 18). Narcea Ediciones.
- Lenz, B (2015) Transforming Schools. Using Project Based Learning. USA. Josse-Bass.
- López, G., & Guaimaro, Y. (2014). Desarrollando las habilidades sociales desde la escuela como impulso de una cultura de paz. Journal de Ciencias Sociales, (2).
- Martí, José A.; Heydrich, Mayra; Rojas, Marcia; Hernández, Annia. "Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente". Revista Universidad EAFIT, Medellín, 2010.
- Moust, J. H., Bouhuijs, P. A., & Schmidt, H. G. (2001). Problem-based learning: A student guide. Wolters-Noordhoff.
- Romero, C (2015). La escuela secundaria, una prioridad nacional para el siglo XXI. En revista BANE Academia Nacional de Educación, No 100. Página 187.  
<http://www.acaedu.edu.ar/BibliotecaDigital/LibrosBD/pdf/BANE100.pdf>
- Railsback, J. (2002). Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning. By Request Series. En: <http://www.nwrel.org/request/2002aug/projectbased.php>
- Sastre, G. (2008). El aprendizaje basado en problemas. Editorial GEDISA. Vallés, A., & Vallés, C. (1996). Las habilidades sociales en la escuela. Una propuesta curricular. Madrid: EOS, 7.
- Warren, A. (2016). Project-Based Learning across the disciplines. California. Corwin.
- Weiss, D. M., & Belland, B. R. (2016). Transforming Schools Using Project-Based



## Acuerdo Pedagógico

PROGRAMA FORMATIVO de APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	
<b>Estudiante:</b>	<b>DNI:</b>
<b>A cargo de:</b> Dinamo Labs, la Coordinación de Egresados y la Secretaría de Extensión Universitaria de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional de Cuyo.	<b>Año:</b> 2020
Se firma el presente Compromiso Pedagógico para el desarrollo del Programa "Aprendizaje basado en Proyectos", de acuerdo a lo establecido por la normativa vigente de la Facultad de Filosofía y letras de la Universidad Nacional de Cuyo.  El estudiante y la dirección del Programa abajo firmantes se comprometen a:	

### ACCESO AL ENTORNO VIRTUAL

El/la estudiante recibirá a través de su correo electrónico el usuario y contraseña para poder ingresar a la plataforma moodle en la cual se encontrará alojado el curso.

URL de acceso: <http://www.lplvirtual.com.ar/cursos>

En dicha comunicación se le adjuntará además el presente acuerdo pedagógico para ser firmado por los/as participantes.

### PLAZOS Y MODALIDADES DE ENTREGA

Al inicio del cursado se realizará la entrega del correspondiente cronograma denominado "hoja de ruta"; en el cual se encuentra detallado las fechas de apertura de módulos, entregas de trabajos prácticos, videollamadas y cierre del programa.

El cursado se encuentra estructurado en 8 bloques que contemplan las instancias de aprendizaje anteriormente mencionadas. Cada módulo tiene una duración de 10 horas reloj y posee un trabajo práctico obligatorio que se debe realizar en los plazos establecidos.

Solo se contemplarán excepciones en caso de fuerza mayor, las cuáles serán evaluadas por las docentes tutoras y la unidad académica correspondiente.

### CALIFICACIONES

La escala de calificación es cualitativa con la siguiente ponderación: APROBADO –DESAPROBADO

Es importante mencionar que la metodología que se llevará a cabo posee instancias de trabajo grupal e individual. Siendo predominante el trabajo en equipo.

### RETROALIMENTACIÓN

Los canales de comunicación del Programa serán: mensajería interna de Moodle, correo electrónico y videollamadas a través de Zoom.

La comunicación entre el docente y los estudiantes es exclusivamente académica; teniendo un margen máximo de 48 horas para brindar o recibir respuestas (y viceversa).

### RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

Al inicio de cada módulo se brindará la totalidad de los materiales mediados, los cuáles se encontrarán disponibles en la plataforma moodle: vídeo de presentación del contenido a abordar, guía de aprendizaje con bibliografía obligatoria y de consulta, desafío grupal (actividad) y foro de novedades/consultas.

Dentro de la consigna de trabajo, se explicará de qué manera se utilizará el recurso seleccionado para dicha actividad.

Los materiales mediados por las docentes, se encuentran bajo una licencia Creative Commons *Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional*. Para saber qué permite dicha licencia, puedes hacer [clic aquí](#)

Nombre y apellido

DNI

Fecha y Lugar