

PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN PEDAGÓGICA

DIPLOMATURA EN ENSEÑANZA CENTRADA EN EL ESTUDIANTE Y FORMACIÓN POR COMPETENCIAS

La Diplomatura consta de 4 talleres, cada taller acredita un total de 30 hs. (Total de la Diplomatura 120 hs)

Inicio: Miércoles 11 de agosto de 2021 – 18 hs

Cronograma de encuentros sincrónicos		
1º encuentro	11 de agosto (miércoles)	18 horas
2º encuentro	14 de setiembre (martes)	18 horas
3º encuentro	15 de octubre (viernes)	18 horas
4º encuentro	15 de noviembre (lunes)	18 horas

Modalidad de cursada : Virtual

Informes: iite@ingenieria.unlz.edu.ar

Taller 1: Competencias y Resultados de Aprendizaje

Concepto del enfoque por Competencias. Clasificación de Competencias: de Ingreso; de Egreso Específicas y Genéricas; Laborales. Pensamiento Complejo y Enfoque por Competencias. Perfil, Alcances, Actividades Reservadas del Título y Competencias. Estructura de una Competencia. Competencias y Saberes. Aspectos básicos del Diseño Curricular por Competencias. Desagregado de Competencias. Modelo de Formación por Competencias Conceptual y Operativo. Resultados de Aprendizaje. Redacción de Resultados de Aprendizaje. Selección del verbo. Taxonomías para determinar el verbo. Diferencia entre Objetivos y Resultados de Aprendizaje. Criterios de Evaluación.

Taller 2: Mediación pedagógica para la formación por competencias

Modelo centrado en el profesor y Modelo de Aprendizaje Centrado en el Estudiante (ACE). Metodologías activas. Métodos docentes tradicionales. Modalidades para instancias presenciales y para trabajo autónomo del alumno. Métodos: Expositivo, Estudio de Casos, Resolución de Ejercicios y Problemas, Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje basado en Proyectos, Formación Experimental y Uso de Laboratorios. Aprendizaje Cooperativo, Contrato de Aprendizaje. Otros tipos de Aprendizajes: Híbrido, Invertido, Basado en Retos, Flexible, Basado en la Investigación. Modalidades basadas en TIC y nuevas tendencias: Robótica Pedagógica, Aula Invertida, Realidad Aumentada y Realidad Virtual, Laboratorios Remotos y Virtuales, Gamificación, Producción de videos basados en Juegos de Roles. Relación entre Modalidades, Métodos, y Competencias. Mediación pedagógica y su relación con los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales.

Taller 3: Herramientas para generar actividades de evaluación de competencias

Evaluación tradicional y Evaluación centrada en competencias. La evaluación como proceso formativo y de mejora. Proceso de Evaluación: Tipos (Diagnóstica y Formativa), Finalidades (promoción, acreditación, certificación), ¿Quién Evalúa? (Autoevaluación, coevaluación y

heteroevaluación). Matrices o Rúbricas de Evaluación. Rúbricas Holísticas. Rúbricas Analíticas. Rúbricas Específicas y Genéricas. Criterios y Niveles de Dominios/Desempeño o Indicadores de Logro. Descriptores de rúbricas. Diferentes técnicas e instrumentos de evaluación para recolectar evidencias. Evidencias al inicio, durante y el final de proceso. Métodos Cualitativos y Cuantitativos. Relación entre Métodos de Enseñanza, Modalidades de Enseñanza y Estrategias Evaluativas.

Taller 4: Gestión y diseño de Proyectos de cátedra por competencias

El Diseño y estructuración del espacio curricular. Diseño de cronograma y actividades de enseñanza y evaluación. La formación práctica y su acreditación. Carga horaria de trabajo del alumno. Evaluación de resultados, revisión y mejora continua de implementación de Diseños basados en la Formación por Competencias y Enseñanza Centrada en el alumno. Uso de Plataformas Virtuales para la gestión de las Competencias. El Portafolio.