workshops 2020

Docente: John Granados Romero

CERTIFICADOS EN MANEJO DE AULAS VIRTUALES

workshops 2020

Docente: John Granados

AGENDA

- Gamificación en el aula
- Aprendizaje Invertido
- **Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)**
- Mastery Learning

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Un **reto** es una actividad, tarea o situación que implica al estudiante un **estímulo** y un **desafío** para llevar a cabo.

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

¿Por qué trabajar esta metodología?

Aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo (Malmqvist, Rådberg y Lundqvist, 2015).

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Aprendizaje vivencial:

Oportunidad de aplicar lo aprendido a situaciones problemáticas reales, descubren por ellos mismos e interactúan con otros estudiantes

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Transformaciones metodológicas

- Alumno obtiene información
- Genera alternativas
- Plantea propuestas
- Presenta resultados

Aprendizaje vivencial

Trabajo en equipo, capacidad comunicativa, liderazgo, creatividad y disposición innovadora

workshops 2020

Técnica / Característica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblyn, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Balolan, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

Comprensión más profunda de los temas

Trabajan de manera **colaborativa** y multidisciplinar

Desarrollan habilidades de **comunicación**

Conectar lo aprendido con el mundo **real**

Se acercan a la realidad de su **entorno**

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Cuando los cuatro elementos son integrados adecuadamente, los estudiantes aumentan su conocimiento y su capacidad de aplicarlo en nuevas situaciones (Rowe y Klein, 2007).

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Diarios de campo y blogs

Presentaciones a compañeros/externos

Autoevaluaciones/ Evaluaciones en ambientes reales de operación

Productos: artículos, videos,…

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

EVALUACION FORMATIVA

Se recomienda programar momentos regulares de avance del proyecto, tanto con el equipo como individualmente. Lo anterior se realiza buscando también ayudarles a clarificar objetivos, fases del proceso y plazos, así como fomentar la reflexión.

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

EVALUACION SUMATIVA

En el Aprendizaje Basado en Retos, la evaluación sumativa implica el término y la implementación de una solución. La solución debe ser validada en el mundo real y ofrecer a los estudiantes retroalimentación directa e inmediata.

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Evaluar a los estudiantes tanto en un sentido individual como grupal.

Los estudiantes pueden ser evaluados usando evaluaciones sumativas tradicionales para determinar el conocimiento de contenidos.

Definir las evaluaciones sumativas durante el proceso de planeación y darlas a conocer a los estudiantes mediante rúbricas y explicaciones específicas

workshops 2020

	A.B proyectos	A.B problemas	A.B retos
Producto final	Producto final definido	Producto final no definido	Producto final no definido
Enfoque	Construyen su conocimiento a través de una tarea	Aplican sus conocimientos para resolver un problema	El reto es el detonante para la obtención de un nuevo conocimiento
Producto	Los alumnos deben general un producto, presentación o ejecución de la solución	Son más importantes el proceso de aprendizaje que en los productos de las soluciones	Se requiere que los alumnos creen una solución para una acción concreta
Proceso	Trabajan con el proyecto asignado para generar sus productos	Trabajan con el problema de manera que pone a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento	Analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto.

workshops 2020

¿Qué es BeChallenge?

Es una plataforma online de Aprendizaje Basado en Retos, para potenciar las habilidades en el sector profesional y son aquellas que nos diferencian necesarias del siglo XXI; las llamadas Soft Skills, habilidades blandas o transversales. Estas, son las habilidades personales más demandadas a los humanos de las máquinas. Para potenciar estas habilidades, los estudiantes resuelven retos reales que tienen un impacto positivo en su entorno ambiental y social. Todos los retos están vinculados a los 17 Objetivos de Desarrollo de las Naciones Unidas.

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Innovación abierta Siempre conimpacto social y/o ambiental

Retos alineados con los 17Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas

Potenciar las "Soft Skills", aquellas habilidades que nos hacen diferentes de las máquinas

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Los elementos de este ciclo son:

- Reto: Problemática y definición.
- Generar ideas: Primeras reflexiones sobre el reto.
- Múltiples perspectivas: Diferentes acercamientos sobre el reto y posibles formas de abordarlo.
- Investigar y revisar: Participación en actividades de investigación y revisión de datos e información.
- Probar la destreza: Autoevaluación formativa por parte del estudiante.
- Publicar la solución: Publicación de los productos y resultados logrados.

workshops 2020

Herramientas para el Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

BeChallenge