

Facultad de Ciencias Económicas
Secretaría Académica – Departamento de Matemática-
Propuesta de Capacitación en el marco del Sistema de
Perfeccionamiento Docente 2013

1. Nombre del curso:

“Juegos y actividades interactivas en el aula universitaria para promover actividades de aprendizaje”

Docente: Cra. Mariana Funes

2. Fundamentación:

Como docentes, al momento de planificar o revisar nuestra práctica educativa, solemos interrogarnos acerca de cómo organizamos nuestras clases, qué actividades proponemos a nuestros alumnos, cómo abordamos su falta de comprensión, qué medios utilizamos para favorecer una mayor interacción docente – alumno / alumno - material de estudio, cómo los motivamos.

Las técnicas de aprendizaje “activo” y “cooperativo” resultan recursos de gran utilidad a la hora de diseñar una propuesta educativa que posibilite un mayor tutelaje del proceso de enseñanza – aprendizaje, entendiendo por aprendizaje activo, toda actividad que realizan los estudiantes en el aula que no sea solo la de escuchar pasivamente al docente y tomar notas, y por aprendizaje cooperativo, al subconjunto de actividades de aprendizaje activo que los estudiantes realizan en grupos, entre las que incluimos el juego como recurso didáctico.

En este curso se presentarán y analizarán algunas de estas técnicas, útiles para resignificar la clase presencial, generando espacios de participación, reflexión, construcción y crítica, poniendo especial énfasis en el uso de juegos como instrumentos didácticos en el aula.

Trabajar contenidos curriculares a través de juegos, implica la presentación de los mismos con un formato y procedimiento diferente al que se utilizó para enseñarlos inicialmente. Se trata de un mismo contenido que presentado en distintas modalidades implica diferente grado de dificultad. Por medio del juego, el alumno está invitado a seleccionar y recuperar contenidos previos, analizarlos, compararlos, relacionarlos de manera de generar una respuesta y presentar su “jugada”, lo que permite evaluar sus aprendizajes y detectar errores en la construcción del conocimiento. Reflexionar y tomar conciencia de los procesos que tuvieron lugar durante el juego, permitirá transformar la vivencia del juego en experiencia adquirida por medio del juego.

El curso se considera de **carácter Intermedio** para docentes de la Facultad de Ciencias Económicas. Introduciendo a los cursantes en los nuevos temas vinculados a la estrategias con juego, en relación al contenido disciplinar.

Objetivo General:

Contribuir a la formación del docente dotándolo de estrategias pedagógico-didácticas que le permitan resignificar su práctica en el aula.

Objetivos específicos:

- Revisar el rol del docente, los medios de aprendizaje que se utilizan y la función de los estudiantes en las aulas universitarias.
- Identificar técnicas eficaces para favorecer la participación activa de los estudiantes en clase, sin importar el tamaño de la misma.
- Comprender la importancia de instrumentar estrategias de aprendizaje activo en el aula.
- Incentivar a los docentes a diseñar actividades a ser aplicadas en el aula, que generen desafíos cognitivos en los estudiantes y motiven su aprendizaje.
- Aprender y aplicar estrategias metodológicas que posibiliten que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y cooperativas.

3. Destinatarios:

Docentes y Asistentes de la Facultad de Ciencias Económicas

4. Modalidad:

Semipresencial

5. Número de horas asignadas:

El curso implica una carga horaria de 26 horas según se detalla en el punto 11.

6. Fecha de inicio y culminación del curso

Se propone el dictado del mismo durante tres martes del mes de Noviembre 2013, a partir de las 18 horas, según disponibilidad áulica y la organización de otras actividades de formación docente.

7. Cronograma de actividades

Dos encuentros presenciales en los que se desarrollarán los contenidos del curso y el último encuentro presencial destinado a la sesión plenaria de presentación de actividades de aprendizaje activo propuestas por los participantes.

8. Lugar de realización de la capacitación

Facultad de Ciencias Económicas.

9. Contenidos

Aprender el juego del aprendizaje. Jugar el juego completo. Lograr que valga la pena jugar el juego. Aprender del equipo.

Aprendizaje activo y cooperativo. Técnicas de aprendizaje activo. Su implementación en el aula universitaria.

El juego como instrumento didáctico. Su rol en el proceso de interacción. El contexto de interacción. Competencias básicas para la participación. Organización y uso del espacio educativo.

10. Metodología de Trabajo:

Los contenidos se desarrollarán en forma expositiva - dialogada con apoyo de recursos tecnológicos, en encuentros que favorezcan el intercambio, la reflexión y el desarrollo, en forma individual o grupal, de las distintas actividades propuestas.

Los productos de los trabajos individuales o grupales (en caso de corresponder), referidos al diseño de actividades de aprendizaje activo a ser instrumentadas en el aula, serán presentados en plenarias.

Durante el desarrollo del curso se asistirá en forma presencial y virtual a los docentes, en el momento de la elaboración de sus propuestas de actividades de aprendizaje activo.

11. Actividades previstas

- Realización de dos encuentros presenciales de dos horas 30 minutos cada y una sesión plenaria de 3 horas (Total de encuentros: 8 horas).
- Revisión bibliográfica (8 horas).
- Elaboración de la propuesta de aplicación de una técnica de aprendizaje activo en el aula, con supervisión del docente (10 horas).

12. Evaluación

El curso se aprueba con la asistencia al 80% de los encuentros presenciales y la presentación de una propuesta de actividad de aprendizaje activo.

Para la evaluación, se considerarán los aportes creativos y críticos de los participantes en las actividades desarrolladas.

Respecto a la elaboración de la propuesta de actividad de aprendizaje activo, la misma será evaluada en término de los siguientes criterios:

- Originalidad.
- Valoración de actividad de aprendizaje activo desarrollada, respecto a la técnica empleada y a los contenidos trabajados.
- Grado de requerimiento de habilidades de mayor nivel de pensamiento y cooperación por parte de los estudiantes.

13. Bibliografía

El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación. David Perkins Paidós, 2010. Buenos Aires.

Volver a pensar la clase. Las formas básicas de enseñar. Liliana Sanjurjo y Xulio Rodríguez. Homo Sapiens, 2009. Rosario.

Learning by doing. Richard Fólter and Rebeca Brent. Chemical Engineering Education, 37(4), 282–283 (2003). (Se provee traducción).

You got questions, we got answers 2. Active Learning. Chemical Engineering Education, 47 (2), 97-98 (Spring, 2013). (Se provee traducción).