



Workshop: Metodologías Activas y Herramientas Digitales en el Aprendizaje de los Estudiantes

Instructor: Alejandro Prieto (CAFFE, México)

Modalidad: Híbrida

Horas . 4 horas)

Fecha: 24/10/2023

Horario: Según Cronograma del Creative Spark



DESCRIPCION DEL WORKSHOP

Objetivo general

Dar a conocer los conceptos, definiciones y ejemplos de tres metodologías activas enfocadas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes: a) Aprendizaje basado en proyectos, b) Aprendizaje basado en retos y c) Aprendizaje basado en problemas. Así como herramientas digitales a utilizar en la implementación de cada una de las fases de cada metodología.

Objetivos específicos

- Analizar el contexto de la educación actual, los retos, desafíos y las soluciones que se han puesto en marcha para superar los obstáculos que se presentan en un mundo digital.
- Conocer el origen de las metodologías activas y reconocer las oportunidades y desafíos que presentan al implementarse en los procesos educativos en el contexto digital.
- Explorar las distintas fases de aplicación de cada una de las metodologías a utilizar: a) Aprendizaje basado en problemas, b) Aprendizaje basado en proyectos y c) Aprendizaje basado en retos.
- Mostrar las herramientas digitales que pueden ser utilizadas en cada una de las fases de implementación de las metodologías activas para su eficiente uso en los procesos de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Justificación

El mundo se ha transformado, la forma en cómo nos comunicamos, cómo colaboramos, cómo creamos es distinta a la de hace veinte años. Sin embargo, los procesos educativos se mantienen casi sin alteraciones generando una brecha en como los estudiantes aprenden y como viven su realidad, propiciando que no estén preparados para un futuro cambiante y cercano. En este workshop analizaremos distintos contextos, pasados y actuales, descubriremos el uso de metodologías activas en los procesos de educación y aprenderemos herramientas digitales novedosas que faciliten su implementación. Los asistentes al finalizar serán capaces de analizar y proponer cambios transformacionales en sus instituciones educativas, para hacer más eficiente los procesos de enseñanza y de aprendizaje.



Dirigido a:

Directivos de instituciones educativas de cualquier nivel, tanto del sector público como privado. Líderes educativos que tienen a su cargo distintas responsabilidades en el ecosistema educativo. Docentes e investigadores que tienen a su cargo la impartición de clases en cualquiera de sus modalidades: virtual, presencial o híbrida. Público en general interesado en conocer, implementar y generar cambios en los procesos educativos.

Aspectos atractivos para los participantes

1. Conocimiento de metodologías que ayudan a la generación de cambios transformacionales en los procesos educativos.
2. Desarrollo de habilidades tecnológicas al descubrir herramientas digitales que ayudan en la implementación de metodologías activas.
3. Obtención de experiencias y mejores prácticas en la generación de recursos educativos, para la ejecución de mejoras en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
4. Las sesiones serán impartidas por Trainers & Coachs de Google for Education, a través de una empresa Partner de Google for Education con experiencia en Desarrollo Profesional..

Nombre del Módulo	Contenido
1.. Transición de la enseñanza tradicional a la digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La educación activa en el mundo digital ▪ La acción transformadora por parte de las instituciones educativas
2.- Aprendizaje digital basado en proyectos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fases de implementación de la metodología en el uso de las herramientas digitales.
3. Aprendizaje digital basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preguntas relevantes en la solución de problemas ▪ El rol del profesor y del alumno en el ABPro ▪ Fases de implementación de la metodología con el uso de herramientas digitales ▪ Análisis y comprensión del problema ▪ Investigación y generación de preguntas ▪ Exploración y síntesis de la información relevante ▪ Propuesta de solución y toma de decisiones
4.- Aprendizaje digital basado en retos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La relevancia el contexto en la planificación de retos ▪ La transversabilidad de conocimiento en la elaboración de retos ▪ Fases de implementación de la metodología en el uso de herramientas digitales