

SILABO

I. ESPECIFICACIONES GENERALES

| | | |
|--------------------|---|--|
| Nombre del Curso | : | Metodologías activas ABR ABP Gamificación Aula invertida |
| Duración del Curso | : | 40 horas académicas (20 horas síncronas y 20 horas asíncronas) |
| Forma de Dictado | : | Virtual |
| Horas Semanales | : | 20 horas académicas (10 horas síncronas y 10 horas asíncronas) |
| Horario | : | 7.00 pm a 10:00 pm |
| Inicio sugerido | : | 4/12/2023 |

II. SUMILLA

El curso "Metodologías Activas" tiene como objetivo capacitar a los docentes de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur (UNTEL) en la elaboración de planes de clase para aplicar las metodologías activas de ABP, ABR, Clase invertida y Gamificación en las materias diversas que impulsen el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. A través de una exploración profunda de los principales conceptos relacionados con competencias, diseñaran las estrategias didácticas para promover los aprendizajes.

III. OBJETIVOS

Objetivos específicos

- Capacitar a docentes en metodologías activas (ABR, ABP, Gamificación y Aula invertida) para mejorar sus prácticas pedagógicas en el aula

CONTENIDO ANALÍTICO PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

| Fechas | Contenidos Conceptuales | Estrategias Didácticas | |
|-------------------------------|--|--|---------|
| | | Criterio | Técnica |
| 04/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 1 Los métodos activos para el aprendizaje - Métodos y Estrategias de Enseñanza. - Métodos y Estrategias de Aprendizaje. - Selección de métodos y estrategias para la sesión de clase. | Desafiar a los participantes para promover aprendizaje de los métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje | ABR |

| | | | |
|-------------------------------|---|--|-----------------|
| 05/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 2 El Aprendizaje Basado en Problemas I - Problemas. Diseño de problemas para promover aprendizajes | Desafiar a los participantes para promover aprendizaje de la Metodología Activa ABP. | ABR |
| 07/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 3 El Aprendizaje Basado en Problemas II - Elaboración de herramientas de ABP. | Dirigir la elaboración de un ABP | Práctica |
| 11/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 4 El Aprendizaje Basado en Retos I - Retos. - Diseño de retos para promover aprendizajes | Desafiar a los participantes para promover aprendizaje de la Metodología Activa ABP. | ABR |
| 12/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 5 El Aprendizaje Basado en Retos II - Elaboración de herramientas de ABR. | Dirigir la elaboración de un ABR | Práctica |
| 13/12 7:00 pm a 9:30 pm | SESIÓN 6 La Clase Invertida Clase Invertida. Diseño de sesiones de aprendizaje con Clase invertida. | Desafiar a los participantes para promover aprendizaje de la Metodología Activa de Clase Invertida | ABR |
| 14/12 7:00 pm a 8:40 pm | SESIÓN 7 La Gamificación Diseño de sesiones de clase con Gamificación. | Desafiar a los participantes para promover aprendizaje de la Metodología Activa de Clase Invertida | ABR |

IV. LOGROS DE APRENDIZAJE

- Comprender los conceptos fundamentales relacionados con los métodos activos.
- Diseñar intervenciones en el aula con métodos activos.
- Elaborar herramientas para la aplicación de métodos activos.

V. EVALUACIÓN

Actividad final: Examen Oral individual y Producto de desempeño.

Escala 1 a 5.

| Sesión | Competencias | Evidencia de logro | Método |
|--------|--|--|---------------|
| 1 | Selecciona Metodologías Activas para la clase. | Diferencia métodos estrategia y Metodologías Activas | Examen Oral |
| 2 | Diseña componentes de ABP | Una propuesta de ABP | Examen Oral |
| 3 | Elabora plan de clase con ABP | Un plan de clase con ABP | Obs. Producto |
| 4 | Diseña componentes de ABR | Una propuesta de ABR | Examen Oral |
| 5 | Elabora plan de clase con ABP | Un Plan de clase con ABR | Obs. Producto |
| 6 | Elabora plan de clase con Clase Invertida | Una propuesta de CI | Obs. Producto |
| 7 | Elabora plan de clase con Gamificación | Una propuesta de Juego | Obs. Producto |

VI. RECURSO BIBLIOGRÁFICOS

- 1.- R. N. Landers and R. C. Callan, "Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training", in *Serious games and edutainment applications*, Springer, 2011, pp. 399-423.
- 2.- J. J. Lee and J. Hammer, "Gamification in education: What, how, why bother?", *Acad. Exch. Q.*, vol. 15, n.º 2, p. 146, 2011.
- 3.- M. Laskowski and A. Definition, "Implementing gamification techniques into university study path - a case study", 2015. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). March, pp. 582-586, 2015.
- 4.- E. B. Rangel, F. M. del Campo Sepúlveda, and G. I. Castanedo, "Experiencias de aprendizaje significativo mediante ludificación en un curso de administración", in *1er Congreso Internacional de Innovación Educativa*, 2014.
- 5.- M. T. Bonde, G. Makransky, J. Wandall, M. V Larsen, M. Morsing, H. Jarmer, and M. O. A. Sommer, "Improving biotech education through gamified laboratory simulations," *Nat. Biotechnol.*, vol. 32, n.º 7, pp. 694-697, 2014.
- 6.- S. Villagrasa and J. Duran, "Gamification for learning 3D computer graphics arts", in *Proceedings of the First International Conference on technological ecosystem for enhancing multiculturalism*, 2013, pp. 429-433.
- 7.- G. Barata, S. Gama, J. Jorge, and D. Gonçalves, "Engaging engineering students with gamification," in *Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, 2013 5th International Conference on, 2013, pp. 1-8.