

LABORATORIOS INTEGRADOS - DIMENSIÓN PEDAGÓGICA I (MASTED-01-12)				
TÍTULO:		Máster en Educación Integrada STEAM (MASTED)		
SEMESTRE: Primero	TIPO: Básico	CRÉDITOS: 1 ECTS	DEDICACIÓN: 25 horas	TUTORÍAS: 4 horas/semana
IDIOMA: Portugués/Inglés				

OBJETIVOS	
Generales	Comprender y aplicar el marco teórico del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de implementar el método ABP en un caso de aprendizaje auténtico. • Crear un diseño de aprendizaje según el ABP que se complete en varios entornos de aprendizaje, como en el aula, en línea y utilizando nuevas tecnologías, incluso cuando todos estos entornos de aprendizaje se utilicen en el mismo proceso de enseñanza y aprendizaje. • Establecer un proyecto con objetivos claros, un cronograma y recursos. • Diseñar un proceso de aprendizaje donde los estudiantes resuelvan problemas del mundo real.
CONTENIDO	
<p>El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un modelo pedagógico que promueve un aprendizaje activo y centrado en el estudiante al presentarles problemas complejos del mundo real. Según este modelo pedagógico, mientras encuentran respuestas a los problemas, los estudiantes son llevados a problematizar, reflexionar y atribuir significado a su aprendizaje.</p> <p>Con esta acción, se pretende que los participantes tengan, a través del modelo teórico del Aprendizaje Basado en Problemas y las metodologías de enseñanza abordadas, contribuciones y estructuras para sus prácticas docentes. La evaluación del profesor, la evaluación entre pares y la autoevaluación son integrales en esta acción. La asignatura incluirá: Paradigma de enseñanza versus paradigma de aprendizaje; El papel del profesor en el aprendizaje basado en problemas; cómo funciona el ABP en la práctica y herramientas de Canvas (en línea) para apoyar la creación de un diseño de aprendizaje.</p>	
COMPETENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> • C1: Desarrollar conocimientos y comprensión en pedagogía. • C2: Desarrollar habilidades cognitivas y procedimentales avanzadas asociadas con el desarrollo y creación de conocimiento. • C5: Desarrollar la evaluación para evidenciar el aprendizaje y mejorar el proceso de enseñanza y prácticas educativas. • C6: Desarrollar la habilidad de prestar atención a la diversidad y la igualdad para favorecer la inclusión de todos los estudiantes. • C7: Desarrollar la habilidad de establecer relaciones efectivas con las familias, cooperar con colegas y otras instituciones de la comunidad. • C9: Integrar el conocimiento teórico adquirido a lo largo del curso con la práctica en el campo. • C14: Desarrollar competencias digitales avanzadas. • C15: Desarrollar competencias en pedagogía digital para usar, planificar e implementar nuevas tecnologías. • C19: Desarrollar competencias para la comunicación intercultural. 	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento curricular. • Conocimiento del marco de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y su aplicación en el aula.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para crear un diseño de aprendizaje para sus prácticas docentes reales, donde tengan en cuenta el proceso de aprendizaje de sus estudiantes en situaciones de aprendizaje auténticas (siguiendo el ABP). • Capacidad para establecer objetivos claros, un cronograma y recursos para el proyecto en sí.

	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para establecer un proyecto de desarrollo/producción/investigación del mundo real como contexto del ABP.
Actitudes/Valores	<ul style="list-style-type: none"> Compromiso para promover el aprendizaje de todos los estudiantes. Disposición para examinar, discutir, cuestionar las propias prácticas. Mejora de actitudes de investigación, innovación, colaboración, aprendizaje autónomo. Disposición a la flexibilidad y al aprendizaje continuo. Disposición a ser crítico, autocrítico y reflexionar sobre los aspectos éticos y profesionales de la profesión, así como sobre la propia práctica.
METODOLOGÍA	
<p>Las metodologías de enseñanza siguen el modelo dialógico, digital y de aprendizaje profundo (Ruhalahti, 2019). Los principios de diseño que se siguen son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formación dialógica para construir una comunidad de aprendizaje colaborativa. Autenticidad: definir preguntas sobre qué hay que aprender. Orientación y reflexión a ritmo propio sobre los temas. Construcción de un proceso de andamiaje para los participantes. Uso de herramientas y entornos digitales para el proceso de aprendizaje. <p>El diseño de aprendizaje detallado con andamiaje se crea en función del alcance de la unidad curricular y los objetivos de aprendizaje. Las actividades de enseñanza y andamiaje se realizan en el aula y en línea. Se utilizan herramientas digitales para el aprendizaje basadas en el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje (Wheeler, 2015).</p> <p>Los participantes tendrán, mediante las metodologías de enseñanza elegidas, insumos y marcos para sus propias prácticas auténticas de enseñanza que pueden utilizar dentro del método de aprendizaje basado en problemas. La orientación y el andamiaje se proporcionan también después de las clases de contacto. La evaluación del profesor, la evaluación entre pares y la autoevaluación son una parte fija del proceso de formación. El programa de formación en pedagogía relacionado con esta propuesta de proyecto se divide en tres fases, y en la fase final se introduce la metodología de enseñanza utilizada como uno de los principios de diseño pedagógico futuros.</p>	
EVALUACIÓN	
La evaluación se lleva a cabo durante todo el proceso de aprendizaje.	
REQUISITOS PREVIOS	
Ninguno	
DEPARTAMENTOS	Ciencias de la educación
PROFESORES	Sara Cruz
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ruhalahti, S. (2019). Redesigning a Pedagogical Model for Scaffolding Dialogical, Digital and Deep Learning in Vocational Teacher Education, Acta electronica Universitatis Lapponiensis 257. Upola, S. (2019). Työelämäorientoitunut projektioppiminen ammatillisen koulutuksen kontekstissa. Acta electronica Universitatis Lapponiensis. Wheeler, S. (2015). Learning with 'e's Educational theory and practice in the digital age. Llandysul: Gomer Press.