**UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**DIDACTICA Y CURRICULUM**

**Modulo 3**

En la enseñanza, los **enfoques didácticos** son los marcos teóricos y prácticos que guían las decisiones del docente sobre *qué* enseñar, *cómo* enseñar y *cómo* evaluar. Reflejan las creencias pedagógicas subyacentes sobre cómo aprenden los estudiantes y cuál es el rol del maestro.

A lo largo de la historia de la educación, y en la actualidad, coexisten diversos enfoques. Aquí te presento los principales, clasificados para mayor claridad:

**Enfoques Didácticos en la Enseñanza**

Los enfoques didácticos pueden entenderse como las diferentes "lentes" a través de las cuales se mira y se planifica la enseñanza, cada una con sus propias implicaciones para el aula.

**I. Enfoques Tradicionales (Centrados en el Contenido/Docente)**

1. **Enfoque Conductista:**
   * **Idea Central:** El aprendizaje se ve como un cambio observable en el comportamiento, que se logra a través de estímulos, respuestas y refuerzos (premios o castigos).
   * **Rol del Docente:** Transmisor de información, controlador del ambiente de aprendizaje, diseñador de estímulos y recompensas.
   * **Rol del Alumno:** Receptor pasivo, reacciona a los estímulos.
   * **Didáctica:** Repetición, memorización, ejercicios drill. La evaluación se centra en la reproducción del conocimiento.
   * **Ejemplo en el aula:** Clases magistrales, repetición de tablas de multiplicar, ejercicios de completación con una única respuesta correcta.

**II. Enfoques Contemporáneos (Centrados en el Estudiante/Proceso)**

Estos enfoques se asocian a menudo con las "metodologías activas" de las que ya hemos hablado.

1. **Enfoque Cognitivista:**
   * **Idea Central:** El aprendizaje es un proceso mental activo donde los estudiantes construyen significado a través de la organización y procesamiento de la información. Se enfoca en la memoria, percepción, resolución de problemas y otras operaciones mentales.
   * **Rol del Docente:** Diseñador de situaciones que estimulan el pensamiento, facilitador de estrategias cognitivas.
   * **Rol del Alumno:** Procesador activo de la información, elaborador de esquemas mentales.
   * **Didáctica:** Mapas conceptuales, resolución de problemas, estrategias de estudio, metacognición (aprender a aprender).
   * **Ejemplo en el aula:** Análisis de casos, ejercicios que requieren inferencia, uso de organizadores gráficos.
2. **Enfoque Constructivista:**
   * **Idea Central:** El conocimiento no se "transmite", sino que se **construye** activamente por el estudiante a partir de sus experiencias previas y su interacción con el entorno. El aprendizaje es un proceso de adaptación y reconstrucción de esquemas mentales.
   * **Rol del Docente:** Guía, facilitador, creador de ambientes ricos en desafíos, promotor de la reflexión.
   * **Rol del Alumno:** Constructor activo de su propio conocimiento, explorador, experimentador.
   * **Didáctica:** Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, investigación, experimentación, resolución de situaciones auténticas.
   * **Ejemplo en el aula:** Diseño de maquetas, proyectos de investigación, debates.
3. **Enfoque Socio-Constructivista (o Sociocultural):**
   * **Idea Central:** Extiende el constructivismo, enfatizando que el aprendizaje es fundamentalmente un **proceso social**. La interacción con otros (pares, docentes, comunidad) y el contexto cultural son cruciales para la construcción del conocimiento. Se basa en la "Zona de Desarrollo Próximo" de Vygotsky.
   * **Rol del Docente:** Mediador, colaborador, promotor de la interacción social y el diálogo.
   * **Rol del Alumno:** Co-constructor del conocimiento, aprende interactuando con los demás.
   * **Didáctica:** Aprendizaje colaborativo, trabajo en grupo, proyectos en comunidad, discusiones guiadas.
   * **Ejemplo en el aula:** Trabajos en equipo, proyectos de servicio comunitario, debates en clase.
4. **Enfoque por Competencias:**
   * **Idea Central:** El aprendizaje se orienta al desarrollo de capacidades complejas que permiten al estudiante movilizar conocimientos, habilidades, procedimientos y actitudes para resolver problemas y actuar de forma efectiva en diversos contextos del mundo real (ya lo desarrollamos en la pregunta anterior).
   * **Rol del Docente:** Diseñador de situaciones de aprendizaje auténticas, evaluador de desempeño, facilitador del desarrollo integral de habilidades.
   * **Rol del Alumno:** Constructor activo de competencias, aplicador de conocimientos, solucionador de problemas.
   * **Didáctica:** Aprendizaje basado en retos, estudio de casos, simulaciones, proyectos que culminan en productos o acciones concretas.
   * **Ejemplo en el aula:** Crear una campaña de concientización, desarrollar un prototipo tecnológico, organizar un evento.

Estos enfoques no son mutuamente excluyentes; de hecho, en la práctica pedagógica contemporánea, muchos docentes adoptan un **enfoque ecléctico**, combinando elementos de varios de ellos para responder a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes. La elección del enfoque depende de los objetivos de aprendizaje, el contexto, la disciplina y las características de los alumnos.

**Parte 2- ENFOQUE POR COMPETENCIAS**

El **enfoque por competencias** es un modelo educativo que ha ganado mucha relevancia en las últimas décadas, marcando una clara diferencia con los modelos tradicionales de enseñanza.

En esencia, el **enfoque por competencias** se centra en el **desarrollo de habilidades y capacidades prácticas** en los estudiantes, más allá de la simple acumulación de conocimientos teóricos. No se trata solo de que el alumno "sepa" información, sino de que "sepa hacer" con esa información y "sepa ser" en diferentes contextos. Es decir, busca que los estudiantes sean capaces de **movilizar e integrar conocimientos, habilidades, procedimientos y actitudes** para resolver problemas y actuar de manera efectiva en situaciones reales y complejas.

**Características clave de este enfoque:**

1. **Centrado en el Estudiante:** El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje. Se fomenta su autonomía, participación activa y responsabilidad en la construcción de su conocimiento.
2. **Orientado a la Acción y la Práctica:** El aprendizaje se concibe como un proceso activo donde los estudiantes aplican lo que aprenden en situaciones concretas y significativas. Se valora el "aprender haciendo".
3. **Desarrollo de Habilidades Integrales:** No solo se busca la adquisición de conocimientos disciplinares, sino también el desarrollo de una serie de habilidades transversales (o "blandas") que son cruciales para la vida y el mundo laboral actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad, la comunicación efectiva, la colaboración y la conciencia ética.
4. **Contextualizado y Relevante:** Los contenidos y actividades se presentan en situaciones que tienen sentido para los estudiantes y que se relacionan con su entorno real. Esto les permite ver la utilidad y aplicabilidad de lo que están aprendiendo.
5. **Evaluación Basada en el Desempeño:** La evaluación no se limita a exámenes memorísticos, sino que se enfoca en observar cómo el estudiante demuestra la movilización de sus competencias en tareas y proyectos auténticos.
6. **Flexibilidad y Adaptabilidad:** Permite que los estudiantes progresen a su propio ritmo y que el proceso de enseñanza se adapte a sus necesidades individuales y estilos de aprendizaje.

En resumen, el enfoque por competencias busca formar individuos capaces de enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio, no solo con conocimientos, sino con la capacidad de actuar de manera competente en diversas situaciones, aplicando lo que saben de forma creativa y colaborativa.

CRITICAS AL ENFOQUE EDUCATIVO BASADO EN COMPETENCIAS

La crítica de que el enfoque por competencias responde a un **modelo de educación economicista** es una perspectiva muy común y relevante en los debates pedagógicos contemporáneos. Esta visión sostiene que, si bien el enfoque por competencias tiene ventajas innegables, su origen y énfasis pueden estar demasiado ligados a las **demandas del mercado laboral y la lógica empresarial**, a veces en detrimento de objetivos educativos más amplios y humanistas.

Aquí te detallo las razones principales por las que se le atribuye esta característica:

**¿Por Qué el Enfoque por Competencias se Considera un Modelo Economicista?**

1. **Origen en el Ámbito Laboral y Empresarial:**
   * El concepto de "competencia" se popularizó inicialmente en el mundo empresarial y de la gestión de recursos humanos. Surgió de la necesidad de identificar y desarrollar las habilidades y características que hacían a un empleado "competente" o de alto rendimiento en un puesto de trabajo específico.
   * Al ser adoptado por el sistema educativo, esta concepción se trasladó, generando la percepción de que la educación se está "empresarializando" o adaptando a una lógica de producción.
2. **Énfasis en la Empleabilidad y la Productividad:**
   * Uno de los principales argumentos a favor del enfoque por competencias es que prepara mejor a los estudiantes para el mundo laboral, dotándolos de las habilidades que las empresas demandan. Esto se traduce en un foco en la "empleabilidad" como resultado principal de la educación.
   * Desde una perspectiva economicista, la educación se ve como una **inversión en "capital humano"**. Se invierte en la formación de individuos para que estos puedan ser más productivos, eficientes y adaptables en el mercado, contribuyendo así al crecimiento económico. La calidad de la educación se mediría, entonces, por su capacidad de generar trabajadores "competentes" y por su impacto en el PIB.
3. **Utilitarismo y Reduccionismo del Conocimiento:**
   * Una crítica frecuente es que el enfoque por competencias puede llevar a una visión **utilitarista** del conocimiento, donde solo se valora aquello que tiene una aplicación práctica inmediata o que es directamente "útil" para el desempeño de una tarea o para el mercado.
   * Esto podría implicar un **reduccionismo** del contenido académico, priorizando habilidades funcionales sobre saberes teóricos profundos, el pensamiento crítico no instrumental, la cultura general, las artes o las humanidades, a menos que estas puedan ser directamente "competencializadas" para un fin económico. Se corre el riesgo de que la educación se centre en "saber hacer" sin un profundo "saber por qué" o "saber ser" en un sentido más amplio.
4. **Establecimiento de Estándares Externos y Homogeneización:**
   * Para asegurar que los egresados sean "competentes" para el mercado, a menudo se desarrollan marcos de competencias estandarizados, que pueden ser definidos por organismos internacionales o por las propias industrias.
   * Esta estandarización, aunque busca asegurar la calidad, a veces es criticada por no considerar suficientemente las particularidades culturales, sociales y contextuales de cada sistema educativo o comunidad, buscando una homogeneización que responda a modelos económicos globales.
5. **Evaluación Basada en Resultados Medibles:**
   * Aunque la evaluación auténtica es una ventaja del enfoque por competencias, la insistencia en resultados "medibles y observables" puede llevar a simplificar procesos educativos complejos a indicadores cuantificables que se alinean con métricas de eficiencia y rendimiento, similares a las del sector empresarial.

Es importante señalar que esta es una **crítica al enfoque por competencias**, no una descripción de sus únicas intenciones. Muchos defensores del enfoque por competencias argumentan que busca una formación integral del estudiante, dotándolo de herramientas para la vida, el desarrollo personal y la ciudadanía, y que la "empleabilidad" es solo una faceta de una formación más amplia. Sin embargo, la fuerte conexión con las demandas económicas y la teoría del capital humano es el principal argumento de quienes lo tildan de "economicista".

**DIDACTICA Y METODOLOGIAS ACTIVAS**

En el ámbito educativo, las **metodologías activas** representan un cambio de paradigma fundamental respecto a la enseñanza tradicional. No son simplemente técnicas aisladas, sino un **conjunto de enfoques pedagógicos que sitúan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje**, promoviendo su participación activa, su autonomía y la construcción significativa del conocimiento.

**¿A Qué Llamamos Metodologías Activas?**

Las metodologías activas son estrategias didácticas que buscan transformar el rol del alumno de un receptor pasivo de información a un **constructor activo de su propio aprendizaje**. En este modelo, el foco se desplaza desde lo que el docente "enseña" hacia lo que el estudiante "aprende" y "hace".

**Características Clave de las Metodologías Activas:**

1. **Protagonismo del Estudiante:**
   * El alumno es el **centro** del proceso de enseñanza-aprendizaje.
   * Participa activamente en la búsqueda, análisis, elaboración y aplicación del conocimiento.
   * Asume un rol de investigador, solucionador de problemas, creador o diseñador.
2. **Aprendizaje por Descubrimiento y Experiencia:**
   * Se promueve que el estudiante aprenda **haciendo, experimentando y descubriendo** por sí mismo.
   * El conocimiento se construye a partir de la interacción con el entorno, los problemas y los compañeros, no solo de la memorización de contenidos.
3. **Contextualización y Relevancia:**
   * El aprendizaje se conecta con situaciones y problemas **reales y significativos** para el estudiante.
   * Esto permite que el alumno perciba la utilidad y aplicabilidad de lo que aprende en su vida diaria y futura profesión.
4. **Desarrollo de Habilidades y Competencias (Más Allá del Contenido):**
   * Además de la adquisición de conocimientos, el objetivo principal es el desarrollo de **competencias transversales o blandas** (también conocidas como habilidades del siglo XXI).
   * Estas incluyen:
     + **Pensamiento Crítico y Reflexivo:** Cuestionar, analizar, evaluar información y situaciones.
     + **Resolución de Problemas:** Identificar, abordar y proponer soluciones a desafíos complejos.
     + **Creatividad e Innovación:** Generar ideas originales y diferentes enfoques.
     + **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Interactuar, negociar, cooperar y aprender de los demás.
     + **Comunicación Efectiva:** Expresar ideas de forma clara y persuasiva.
     + **Autonomía y Autorregulación:** Gestionar el propio aprendizaje, establecer metas, monitorear el progreso y reflexionar.
5. **Rol del Docente como Facilitador y Guía:**
   * El profesor deja de ser el "transmisor de conocimiento" para convertirse en un **facilitador, mediador, orientador y motivador**.
   * Diseña experiencias de aprendizaje, plantea desafíos, guía la investigación, fomenta el debate y ofrece retroalimentación constructiva.
6. **Fomento de la Motivación Intrínseca:**
   * Al involucrar al estudiante en procesos significativos y desafiantes, se estimula su interés y deseo genuino por aprender.
   * Se valoran los errores como oportunidades de aprendizaje y se celebra el progreso.
7. **Uso de la Tecnología como Herramienta:**
   * Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), incluyendo la Inteligencia Artificial, son herramientas poderosas que facilitan y potencian las metodologías activas, permitiendo el acceso a información, la colaboración, la personalización y la creación.

**Ejemplos Comunes de Metodologías Activas:**

* **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Los estudiantes trabajan en un proyecto para resolver un problema o crear un producto.
* **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** Los estudiantes analizan y resuelven un problema real o hipotético.
* **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** Los estudiantes abordan un gran desafío del mundo real, buscando soluciones con impacto.
* **Aula Invertida (*Flipped Classroom*):** Los estudiantes acceden a los contenidos teóricos en casa y utilizan el tiempo de clase para actividades prácticas, debates y resolución de dudas.
* **Gamificación:** Integración de elementos de juego en el proceso de aprendizaje.
* **Aprendizaje Cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar objetivos comunes.
* **Design Thinking:** Metodología para la resolución creativa de problemas centrada en el usuario.

En resumen, las metodologías activas buscan formar individuos autónomos, críticos, creativos y colaborativos, capaces de aplicar sus conocimientos para resolver los problemas del mundo real y adaptarse a un entorno en constante cambio. Son el motor de una educación que va más allá de la mera instrucción y se enfoca en el desarrollo integral del ser humano.

***PROFUNDIZAREMOS EN*** este momento en algo que realizamos conjuntamente con la Catedra de Informática I, desde una perspectiva experiencial, sabemos que no es habitual plantear estas metodologías en el camino de su desarrollo profesional, por ello tomamos el desafió de realizarlo

El **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)** es, efectivamente, una estrategia didáctica fundamental dentro de las **metodologías activas** y se alinea perfectamente con el **enfoque por competencias** por varias razones clave.

Volviendo a la fundamentación que ya hemos conversado, la esencia del ABR es justamente movilizar al estudiante hacia la acción y la resolución de problemas auténticos.

**Por qué el ABR es una Estrategia Didáctica Activa y su Conexión con el Enfoque por Competencias**

El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) se clasifica como una **metodología activa** y es altamente efectivo para el **desarrollo de competencias** debido a las siguientes razones interconectadas:

**I. Como Metodología Activa:**

1. **Protagonismo del Estudiante:** En el ABR, el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino el **agente principal de su propio aprendizaje**. Es él quien investiga, analiza, propone soluciones, las implementa y evalúa. Esta implicación directa y profunda es la característica distintiva de las metodologías activas.
2. **Aprendizaje Vivencial y Experiencial:** El ABR se basa en la experiencia directa con un problema del mundo real. El conocimiento no se adquiere de forma teórica y abstracta, sino a través de la vivencia, la experimentación y la reflexión sobre la acción. Este "aprender haciendo" genera un conocimiento más duradero y significativo.
3. **Movilización de la Curiosidad y la Motivación Intrínseca:** Los retos son, por definición, situaciones que despiertan el interés y la curiosidad. Al ser problemas auténticos y relevantes para el estudiante o su entorno, generan una motivación interna para buscar soluciones, lo que impulsa el compromiso y la perseverancia, elementos clave para un aprendizaje activo y profundo.
4. **Rol del Docente como Facilitador y Guía:** El maestro en el ABR no "enseña" en el sentido tradicional de transmitir contenido, sino que **facilita, acompaña, orienta, formula preguntas desafiantes y provee los recursos** necesarios para que el estudiante construya su propio conocimiento. Es un mentor que dinamiza el proceso, en lugar de ser la fuente exclusiva de información.
5. **Construcción Activa del Conocimiento:** Los estudiantes deben buscar información, interpretarla, aplicarla a un contexto específico y, en muchos casos, crear algo nuevo. Este proceso de construcción activa del conocimiento es el núcleo de las pedagogías constructivistas, a las que el ABR adhiere plenamente.

**II. Desde el Enfoque por Competencias:**

El ABR es una metodología ideal para el desarrollo de competencias porque las aborda de forma **integral y aplicada**:

1. **Desarrollo Holístico de Competencias:**
   * No se enfoca en la memorización de datos aislados, sino en la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones concretas y complejas.
   * ), el ABR impulsa competencias fundamentales como:
     + **Pensamiento Crítico y Analítico:** Al diagnosticar el problema y evaluar soluciones.
     + **Resolución de Problemas Complejos:** Al diseñar e implementar soluciones innovadoras.
     + **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Al trabajar con pares y actores externos.
     + **Comunicación Efectiva:** Al presentar ideas y soluciones a diferentes audiencias.
     + **Creatividad e Innovación:** Al idear respuestas originales a los retos.
     + **Autonomía y Autorregulación:** Al gestionar su propio proceso de investigación y acción.
     + **Conciencia Ética y Ciudadanía Global:** Al considerar el impacto de sus soluciones en la comunidad.
2. **Aprendizaje Situado y Contextualizado:** Las competencias se desarrollan de forma más efectiva cuando se aplican en contextos reales y significativos. Los "retos" del ABR están directamente vinculados a problemas del mundo real (sociales, ambientales, tecnológicos), lo que permite a los estudiantes ver la relevancia y utilidad de lo que aprenden y cómo sus habilidades pueden generar un impacto.
3. **Integración de Saberes:** Los retos suelen ser interdisciplinarios, lo que obliga a los estudiantes a integrar conocimientos de diversas áreas (matemáticas, ciencias, humanidades, tecnología) para construir una solución completa. Esto rompe con el tradicional modelo fragmentado de asignaturas y fomenta una visión más holística del conocimiento, propia del enfoque por competencias.
4. **Evaluación Auténtica de Competencias:** La evaluación en ABR se centra en el proceso y en el producto o solución final. Permite observar cómo el estudiante moviliza sus competencias en situaciones desafiantes, no solo lo que sabe, sino lo que *sabe hacer* con lo que sabe. Se utilizan rúbricas y criterios de evaluación que miden el desempeño de las competencias directamente.

En conclusión, el ABR es una estrategia didáctica activa por excelencia porque coloca al estudiante en el centro de un proceso dinámico de resolución de problemas. Esta naturaleza activa y su foco en retos auténticos lo convierten en una herramienta pedagógica sumamente potente para el desarrollo integral y aplicado de las competencias que los estudiantes necesitan para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

**Trabajo Practico:**

**1-A partir de la lectura del Diseño Curricular de la Provincia de Jujuy, Ciclo Orientado /orientación en Informática, seleccionar un ESPACIO CURRICULAR, especifico de 4to y 5to**

**a-Identificar las competencias (capacidades y habilidades y destrezas del espacio seleccionado).**

**b- Elija tres competencias y proponga un Proyecto de trabajo integrado con al menos dos espacios curriculares a partir de un eje del espacio seleccionado, de acuerdo al item anterior.**

**c-Esbocen una presentación creativa e innovadora para invitar a los docentes de los espacios elegidos a trabajar colaborativamente.**

**RUBRICA DE EVALUACION**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **EXCELENTE**  **9.10** | **MUY BUENO**  **7-8** | **BUENO**  **4-5 Y 6** | **CONTINUAR TRABAJANDO** |
| **Identifican las competencias (capacidades y habilidades y destrezas del espacio seleccionado).** |  |  |  |  |
| **Proponen un Proyecto de trabajo integrado con al menos dos espacios curriculares a partir de un eje del espacio seleccionado,** |  |  |  |  |
| **Esbozan una presentación creativa e innovadora para invitar a los docentes de los espacios elegidos a trabajar colaborativamente.** |  |  |  |  |