



DIPLOMATURA EN

Metodologías activas de aprendizaje:

**¿Cómo diseñar e implementar
propuestas movilizadoras
y significativas?**



Duración: 184 horas (60 horas sincrónicas, 134 horas asincrónicas).

Días y horarios*:

Del 04 de abril al 20 de septiembre de 2025.

1 viernes por mes de 18:00 a 22:00 Hs. +

1 sábado por mes de 10:00 a 13:00 Hs.

(*) ver calendario de encuentros.

Modalidad y localización: Virtual. (Sincrónica y asincrónica).

Aranceles:

Externos:

Matrícula: \$92.000.-

Contado: \$430.000.- o 6 cuotas de \$120.000.-

Comunidad UAI:

Matrícula: \$92.000.-

Contado: \$310.000.- o 6 cuotas de \$90.000.-

Reglamento interno

Artículo 35: Modificación de los aranceles: La Universidad se reserva el derecho de modificar los aranceles de acuerdo a los incrementos que se produzcan en su estructura de costos y/o nuevos impuestos o contribuciones que pudieran afectar a la actividad con los límites que, en su caso, pudieran fijar las autoridades nacionales. Los aranceles especiales y gastos administrativos que fueran expresados en el presente Reglamento en valores constantes en pesos, sufrirán idéntico ajuste al que se determine para los aranceles de las carreras respectivas.

Dirigido a:

- Docentes de todas las áreas, niveles y modalidades del sistema educativo de Gestión Estatal y Gestión Privada.
- Responsables de gestión de las instituciones educativas.
- Integrantes de Equipos de Orientación (Psicopedagogos. Psicólogos. Orientadores Sociales, otros, miembros de gabinetes psicotécnicos).
- Estudiantes de carreras afines a la Educación.

Objetivos:

Se espera que el/la estudiante:

- Implemente metodologías de enseñanza activa en las intermediaciones didácticas y el entramado vincular escolar.
- Utilice estrategias y recursos digitales a fin de incentivar la actividad del estudiante en su proceso de aprendizaje.

- Elabore propuestas educativas institucionales y de aula de acuerdo al paradigma educativo de las metodologías activas.

Beneficios:

La diplomatura permitirá al participante transformar su práctica educativa, dotándolo de herramientas innovadoras que potenciarán el compromiso y el aprendizaje de sus estudiantes. Al dominar metodologías interactivas y centradas en el alumno, el docente adquirirá una ventaja distintiva para crear experiencias de enseñanza más efectivas, inspiradoras y alineadas con los desafíos educativos actuales.

Resultados de aprendizaje:

Al finalizar la diplomatura, se espera que el participante:

- Diseñe propuestas educativas centradas en el alumno, empleando metodologías activas como la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje basado en proyectos, que respondan a los desafíos de los entornos de aprendizaje contemporáneos.
- Implemente estrategias de enseñanza innovadoras, adaptando los contenidos a las necesidades y características del grupo de estudiantes, con el fin de fomentar una participación activa y colaborativa en el aula.
- Evalúe el impacto de las metodologías activas en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, aplicando criterios específicos que permitan medir su efectividad y realizar ajustes para optimizar los resultados educativos.

Competencias a desarrollar:

- Comprender los lineamientos generales de las metodologías de enseñanza activa.
- Promover la capacidad de diseñar, implementar y evaluar proyectos educativos institucionales y de aula de acuerdo al paradigma educativo de las metodologías activas.
- Fomentar habilidades para el adecuado uso estrategias y recursos digitales en el marco de propuestas educativas centradas en el estudiante.

Impacto:

El objetivo de la diplomatura se orienta a enriquecer el perfil docente y su capacidad de diseñar, implementar y evaluar propuestas formativas centradas en el estudiante a partir del uso de metodologías activas y de las distintas tecnologías con el fin de mejorar la calidad de las prácticas educativas e institucionales.

Enfoque general:

La diplomatura se centra en el abordaje de diversas metodologías interactivas que favorezcan el diseño e implementación de intermediaciones educativas centradas en el alumno, como lo son, entre otros, la gamificación, el aprendizaje basado en problemas, el uso del aula invertida, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos.

El objetivo de este trayecto formativo se orienta a enriquecer el perfil docente y su capacidad de diseñar, implementar y evaluar propuestas formativas centradas en el estudiante a partir del uso de metodologías activas y de las distintas tecnologías con el fin de mejorar la calidad de las prácticas educativas e institucionales.

Fundamentación:

Las nuevas demandas sociales, el avance de la tecnología y el mayor grado de integración del contexto internacional en las culturas locales, interpelan a la educación y al cuerpo docente a generar respuestas y propuestas formativas adecuadas para desarrollar las competencias y habilidades transversales que demanda el Siglo XXI.

En tal sentido, resulta necesario desarrollar dinámicas de enseñanza y aprendizaje que promuevan itinerarios formativos que se alejen de los métodos memorísticos clásicos y se centren en la actividad y vivencialidad del proceso de cada estudiante y pongan en juego todas las dimensiones de su inteligencia, interpelándolos a mejorar en su construcción personal en el marco de desafíos globales.

Por ello, la diplomatura se centra en el abordaje de diversas metodologías interactivas que favorezcan el diseño e implementación de intermediaciones educativas centradas en el alumno, como lo son, entre otros, la gamificación, el aprendizaje basado en problemas, el uso del aula invertida, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos

Contenidos:

Unidad 1: Nociones fundamentales del paradigma de las metodologías activas de aprendizaje.

Unidad 2: El aula invertida y el trabajo cooperativo.

Unidad 3: Competencias digitales: El uso de la tecnología para la generación de propuestas atractivas e interactivas de aprendizaje.

Unidad 4: Aprendizaje basado en juegos, gamificación y propuestas lúdicas de enseñanza y aprendizaje.

Unidad 5: Aprendizaje basado en proyectos y basado en problemas.

Unidad 6: Taller de trabajo de integración final.

Unidad 1: Nociones fundamentales del paradigma de las metodologías activas de aprendizaje.

- Fundamentación teórica de las metodologías activas de aprendizaje, con especial énfasis en las pedagogías críticas actuales, como el aprendizaje significativo (Ausubel), el enfoque sociocultural (Vigotsky) y las bases de la pedagogía experiencial (Dewey).
- Estudio de los principios esenciales de estas metodologías, que incluyen la autonomía del estudiante, la reflexión crítica, y la aplicación práctica del conocimiento en el aprendizaje.
- Análisis de las ventajas y desafíos asociados con la implementación de metodologías activas en entornos educativos, considerando su adaptabilidad a diferentes niveles y contextos de enseñanza.
- Estrategias para la integración de las metodologías activas en la práctica docente, priorizando el aprendizaje colaborativo, el trabajo autónomo y el enfoque en la resolución de problemas.
- Revisión de los avances recientes y de las investigaciones actuales que fundamentan la eficacia de las metodologías activas como promotoras de aprendizajes significativos y duraderos.

Bibliografía:

Coll, C. (2013). "El constructivismo en el aula". *Revista de Educación*, 17(4), 45-66.

Díaz-Barriga, F. (2019). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.

Dewey, J. (2020). *Experiencia y educación*. Editorial Losada.

Rosaen, C. & Calandra, B. (2016). "Learning to see: Scaffolding reflective thinking in video-based teacher education." *Teaching and Teacher Education*, 59, 176-188.

Unidad 2: El aula invertida y el trabajo cooperativo.

- Conceptualización del aula invertida como una metodología que fomenta el aprendizaje autónomo y sitúa al estudiante como protagonista de su propio proceso educativo, mediante el estudio previo al trabajo en el aula.
- Análisis del trabajo cooperativo en el aula, con un enfoque en los beneficios, teorías y prácticas que sustentan el aprendizaje colaborativo y sus implicancias para el desarrollo de competencias socioemocionales.
- Diseño de actividades de aula invertida, que permitan al docente crear recursos y planificar dinámicas de trabajo que incentiven la preparación previa y el intercambio de conocimientos en el aula. Rol del docente en la facilitación de la retroalimentación efectiva y en la orientación del trabajo en equipo en un entorno de aula invertida.
- Estrategias de evaluación que permiten valorar la eficacia del modelo de aula invertida y del trabajo cooperativo, atendiendo tanto al proceso como a los resultados del aprendizaje.

Bibliografía:

García Aretio, L. (2017). El aula invertida como estrategia para la mejora del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 15-30.

Zabalza, M. A. (2019). *El aula invertida en la universidad: Del diseño a la implementación*. Madrid: Narcea Ediciones.

Bergmann, J., & Sams, A. (2017). *Flipped Learning: Gateway to Student Engagement*. International Society for Technology in Education.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. (2018). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(4), 85-112.

Mattis, K. V. (2015). "Flipped Classroom versus Traditional Classroom Instruction: Assessing Student Performance." *Journal of Research & Practice for K-12 Online Learning*, 7(1), 1-23.

Unidad 3: Competencias digitales para la generación de propuestas de aprendizaje atractivas e interactivas.

- Desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes como habilidades clave para el diseño de experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas en entornos educativos.
- Exploración y análisis de herramientas tecnológicas de enseñanza, con un enfoque en aplicaciones, plataformas y software que facilitan la creación de actividades interactivas.
- Desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes para el uso efectivo de herramientas tecnológicas en el diseño de experiencias de aprendizaje atractivas e interactivas, fomentando una adaptación constante a los cambios tecnológicos en la educación.
- Introducción a la inteligencia artificial en el ámbito educativo, incluyendo aplicaciones y plataformas de IA que permiten personalizar el aprendizaje mediante la adaptación del contenido y la retroalimentación en tiempo real, fortaleciendo el proceso formativo de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes.
- Análisis del modelo educativo STEAM como un enfoque interdisciplinario que integra Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas, promoviendo el desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, y la resolución de problemas. Se aborda su aplicación en la educación para estimular el interés por estas disciplinas y la adquisición de habilidades transferibles. Beneficios de la educación STEAM en la adquisición de herramientas tecnológicas, el fomento de la imaginación y el aprendizaje comprensivo mediante situaciones cotidianas, así como en el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación en el entorno escolar. Evaluación de competencias digitales y de los conocimientos adquiridos en inteligencia artificial y STEAM, mediante técnicas que consideren tanto el impacto de estas habilidades en los resultados educativos como su aplicación práctica en diversos escenarios de aprendizaje.
- Métodos de evaluación de las competencias digitales adquiridas y su impacto en el proceso de aprendizaje y en los resultados educativos.

Bibliografía:

Prendes, M. P. (2017). Competencias digitales en los docentes: ¿se pueden enseñar o se deben desarrollar? *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 88, 105-119.

Area Moreira, M. (2018). *La integración de las TIC en los centros educativos*. Madrid: Síntesis.

Cabero Almenara, J., y Ruiz-Palmero, J. (2018). *La inteligencia artificial aplicada a la educación: experiencias, aplicaciones y retos*. *Revista de Educación a Distancia*, (56).

Cabero, J. y Valencia-Ortiz, R. (2022). Competencias digitales para el profesorado. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 221-236.

Fuentes Durán, L. & Villalobos Solís, M. (2020). La educación STEAM y sus aportaciones al aprendizaje en el contexto escolar. *Innovación Educativa*, (30), 45-58.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). "Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Theoretical Framework and Development." *Educational Technology*, 49(4), 17-25.

Redecker, C. & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. EU Science Hub.

Prendes, M. P. (2017). "Competencias digitales en los docentes: ¿se pueden enseñar o se deben desarrollar?". *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 88, 105-119.

Unidad 4: Aprendizaje basado en juegos, gamificación y propuestas lúdicas de enseñanza y aprendizaje.

- Fundamentos de la gamificación como estrategia educativa, sus principios y la aplicación de sus elementos en el contexto de enseñanza-aprendizaje.
- Definición y análisis del aprendizaje basado en juegos (ABJ), destacando las diferencias y relaciones con la gamificación y su impacto en el proceso de aprendizaje.
- Exploración de los beneficios y desafíos que presenta la implementación de estrategias lúdicas en el aula, incluyendo aspectos como la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades.
- Desarrollo de actividades de aprendizaje basadas en juegos y de dinámicas gamificadas, orientadas a promover un aprendizaje activo y comprometido.
- Estrategias de evaluación adaptadas a los entornos lúdicos, que permiten valorar tanto las competencias específicas como el rendimiento y la participación en actividades gamificadas.

Bibliografía:

Gros Salvat, B. (2018). *El Aprendizaje Basado en Juegos: Reflexiones y experiencias prácticas*. Barcelona: Graó.

Ruiz, P., & Beltrán, J. (2021). *Gamificación en el aula: Estrategias y técnicas para motivar el aprendizaje*. Madrid: Narcea Ediciones.

Gee, J. P. (2020). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2018). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

Kapp, K. M. (2017). "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education". *Pfeiffer*, 5(1), 83-95.

Unidad 5: Aprendizaje basado en proyectos y basado en problemas.

- Conceptualización y diferencias entre el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje basado en problemas (ABP), dos metodologías que sitúan al estudiante en el centro de la construcción de conocimiento.
 - Técnicas para la planificación y diseño de proyectos y problemas, orientadas a identificar temas relevantes, estructurar actividades y definir los recursos necesarios para su implementación.
- Rol del docente en el acompañamiento y seguimiento de los estudiantes durante el desarrollo de proyectos y la resolución de problemas, promoviendo la autonomía y el pensamiento crítico.
- Estrategias de evaluación que contemplan tanto el proceso como el resultado en las metodologías de proyectos y problemas, centrándose en competencias, habilidades y logros específicos.

- Casos prácticos de aplicación en diversas áreas disciplinares, con ejemplos de implementación que ilustran los beneficios del ABP y el aprendizaje basado en problemas.

Bibliografía:

- González Pérez, A. y Vargas-Madriz, R. (2018). *Proyectos y aprendizaje basado en problemas: Metodologías para la enseñanza activa en el aula*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos para el siglo XXI: El rol del docente en el cambio educativo*. Barcelona: Editorial Graó.
- Boss, S., & Larmer, J. (2018). *Project Based Teaching: How to Create Rigorous and Engaging Learning Experiences*. ASCD.
- Savery, J. R. (2019). "Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions." *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 3(1), 5-9.
- Bell, S. (2019). "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future." *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 82(2), 39-43.

Unidad 6: Taller de trabajo de integración final.

- Asesoramiento en la selección y desarrollo del proyecto de integración final, guiando a los estudiantes en la identificación de un tema de interés y en la construcción de un proyecto coherente y bien fundamentado.
- Orientación en los principios de redacción académica y presentación de ideas, abordando la organización estructurada de los argumentos y el uso adecuado de las convenciones de escritura académica.
- Análisis e interpretación de datos y resultados, con un enfoque en el desarrollo de habilidades para la evaluación crítica y la interpretación fundamentada de la información.
- Estrategias para una comunicación efectiva y una presentación oral convincente del proyecto final, promoviendo la claridad y la coherencia en la exposición.
- Evaluación integral del proyecto final a través de autoevaluación y coevaluación, fomentando el desarrollo de competencias metacognitivas en los estudiantes.

Bibliografía:

- Ruiz Bolívar, C. (2018). *El trabajo de investigación educativa: Guía para su elaboración y presentación en contextos académicos*. Caracas: Editorial Académica Española.
- Ramos, A. (2019). *Manual de redacción académica y científica: Escribir en la universidad*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Caffarella, R. S., & Baumgartner, L. M. (2020). *Planning Programs for Adult Learners: A Practical Guide*. Jossey-Bass.
- Swales, J. M., & Feak, C. B. (2020). *Academic Writing for Graduate Students: Essential Tasks and Skills*. University of Michigan Press.
- Costa, A., & Kallick, B. (2019). *Assessment Strategies for Self-Directed Learning*. Corwin Press

Calendario de encuentros:

04/04/2025, 05/04/2025, 02/05/2025, 03/05/2025, 13/06/2025, 14/06/2025, 11/07/2025, 12/07/2025, 08/08/2025, 09/08/2025, 19/09/2025, 20/09/2025.

Evaluación y criterios de acreditación:

La acreditación de la Diplomatura comprende la asistencia y participación a los encuentros sincrónicos y la elaboración de un trabajo final que integre los temas abordados durante el curso.

Directora:

Mg. Viviana Fátima Afonso. Mg. En Políticas y Administración de la Educación.

Viviana Afonso es Doctoranda en Educación (PIDE: UNTREF, UNSAM Y UNLA), Magister en Políticas y Administración de la Educación (UNTREF), Especialista en Gestión y Evaluación de Instituciones Educativas (UNTREF) y Especialista en Educación y TICs (INFOD), Profesora Universitaria en Ciencias de la Educación (UAI), Profesora de Educación Primaria (CONSUDEC) y Abogada (UBA).

Actualmente se desempeña como Directivo en el Colegio Leonardo da Vinci. Es Directora de la Diplomatura en Gestión Estratégica de Instituciones Educativas, de la Diplomatura en Enseñanza y Aprendizaje Situado de la Universidad de San Isidro y Coordinadora del Programa de Formación Permanente de la Universidad de San Isidro "Dr. Plácido Marín".

Es profesora de nivel superior tanto en grado como en posgrado en diversas universidades y en institutos de formación pedagógica. Capacitadora y formadora de formadores para Escuela de Maestros y el Ministerio de Educación.

También es investigadora de la Universidad de San Isidro "Dr. Plácido Marín", del Centro de Altos Estudios en Educación (CAEE) de la Universidad Abierta Interamericana (UAI) y del Programa de Investigación Científica y Tecnológica de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF). Es miembro de la Sociedad Argentina de Educación Comparada (SAECE).

Es autora de numerosos artículos, notas, materiales educativos relativos al campo de la educación y del libro "La mejora escolar a partir de la deconstrucción de sus procesos".

Ha integrado equipos de gestión escolar en los distintos niveles educativos y a nivel de gestión educativa ministerial desempeñándose como Coordinadora Pedagógica de la Dirección de Educación Artística del Ministerio de Educación del GCBA.

Docentes participantes:

- **Eduardo Humphreys.** Doctorando en Educación. Profesor Universitario en Ciencias de la Educación. Abogado, Profesor Universitario en Educación Secundaria y Superior. **Área:** Educación.
- **Geraldine Perozziello.** Lic. en Psicología, Profesora Univ. para la Enseñanza Secundaria y Superior y Diploma de posgrado en Metodologías de Enseñanza Situada. **Área:** Educación.

Contacto:

uai.extension@uai.edu.ar



Envianos un mensaje en WhatsApp:



+ 54 9 11 5594 9903

+ 54 9 11 2660 3030

Universidad Abierta Inter
UAI