



Sílabo del curso

Indagación para el aprendizaje en el nivel de educación secundaria

1 Datos generales

Dirigido a	Programa de formación docente para el desarrollo de competencias en el marco de las metodologías STEAM
Duración	48 horas.
Modalidad	A distancia.

2 Sumilla

Este curso virtual tiene como propósito fortalecer las competencias profesionales de las y los docentes que les permita diseñar **proyectos de aprendizaje integrados** considerando la **metodología de indagación para el nivel de educación secundaria**.

Para cumplir con este propósito, se ha organizado el curso en una unidad denominada “**Metodología de la indagación**”, la cual comprende dos sesiones: 1. “**Fundamentos de las metodologías STEAM**”; 2. “**La indagación en el diseño de proyectos de aprendizaje integrados**”. En dichas sesiones se brindan las herramientas necesarias para que las y los docentes propicien en las y los estudiantes la indagación, pues están orientadas al desarrollo de la curiosidad, imaginación y búsqueda de diferentes soluciones a un problema.

3 Competencias priorizadas

Competencia del Marco de Buen Desempeño Docente - MBDD:

Competencia 2

- Planifica la enseñanza de forma colegiada, garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.

Competencia del Diseño Curricular Nacional de Formación Inicial Docente – DCN FID

Competencia 11

- Gestiona los entornos digitales, y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de las y los estudiantes y los contextos socioculturales, y permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa.



4 Resultado esperado

Al finalizar el curso, se espera que la o el docente del nivel de educación secundaria logre lo siguiente:

- Diseña un proyecto de aprendizaje interdisciplinario considerando la metodología de indagación.

5 Contenidos del curso

La estructura de contenidos de este curso se plantea de la siguiente manera:

Inicio del curso			Duración
<ul style="list-style-type: none"> • Video de bienvenida al curso • Sílabo y guía del participante • Cuestionario de entrada • Situación retadora 			2 horas
Unidad	Sesiones	Contenidos	Duración
Unidad 1 Metodología de la Indagación	Sesión 1 Fundamentos de las metodologías STEAM	1.1 Metodologías STEAM <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es STEAM? • ¿Por qué aplicar STEAM? 1.2 ¿Cómo desarrollar la metodología STEAM en el marco del CNEB? <ul style="list-style-type: none"> • Aportes de STEAM para el desarrollo de competencias 1.3 El aprendizaje basado en la metodología de la indagación	20 horas
	Sesión 2 La indagación en el diseño de proyectos interdisciplinarios	2.1 La indagación en los proyectos de aprendizaje interdisciplinario para el nivel secundaria <ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de aprendizaje interdisciplinario con la metodología de la indagación • Aprovechamiento de las TIC en la indagación 	20 horas
<ul style="list-style-type: none"> • Producto: Proyecto de aprendizaje interdisciplinario considerando la metodología de Indagación, para el nivel secundaria • Cuestionario de salida • Encuesta de satisfacción 			6 horas



6 Metodología

Para generar aprendizajes en el desarrollo del curso, se plantean actividades organizadas en una secuencia formativa: **sensibilización, experiencia práctica, argumentando para actuar, práctica reflexiva - diferenciada y aplicación en la práctica.**

A continuación, se describe la secuencia formativa del curso:

El curso presenta una situación retadora que aborda una problemática vinculada a los resultados esperados. En cada sesión se analizan aspectos relevantes del caso propuesto (**sensibilización y experiencia práctica**), relacionado con la práctica pedagógica. Con base en supuestos y referentes teóricos, así como en el conocimiento generado de la experiencia docente, se evalúan alternativas de solución frente a la problemática identificada. Las y los participantes tienen la posibilidad de plantear alternativas de solución (**argumentando para el actuar y práctica reflexiva - diferenciada**) que aporten a la mejora de su práctica como docentes de acuerdo al contexto en el que se encuentran. Asimismo, con el propósito de generar cambio, aplican la innovación (**aplicación en la práctica**) como resultado de su aprendizaje.

Las actividades planteadas coadyuvan a la reflexión sobre lecciones aprendidas de forma individual y entre pares.

7 Medios y recursos

El curso está compuesto por medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. En la plataforma SIFODS se realizan todas las interacciones entre las y los participantes, y se puede acceder a las actividades, materiales y recursos.

Las y los participantes cuentan con los siguientes recursos:

- a) **Guía del participante:** ofrece una orientación general sobre la organización del curso y la obtención de la constancia.
- b) **Materiales de estudio:** aquí se consideran los contenidos preparados para el curso, como lecturas, organizadores gráficos, casos, actividades propuestas, videos con modelados, entre otros.
- c) **Lecturas y recursos complementarios:** presenta una recopilación de lecturas y material audiovisual seleccionados especialmente para el curso, a los que las y los participantes tendrán acceso a través de la caja de herramientas.

Estos materiales han sido diseñados y preparados teniendo en cuenta los tiempos y ritmos de trabajo promedio de las y los docentes.

8 Evaluación

Tiene un enfoque formativo, y es considerada un proceso sistemático y permanente.

Las actividades, todas obligatorias, permanecen activas durante el desarrollo de cada sesión, de manera que las y los participantes puedan desarrollarlas en cualquier momento.

Por último, las y los participantes elaboran un producto final considerando lo desarrollado en el curso.



9 Constancia

Al culminar el curso, las y los participantes que hayan realizado todas las actividades y que aprueben el cuestionario de salida con nota igual o mayor a 12 obtendrán una constancia por 48 horas cronológicas.

10 Bibliografía

Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). Designpedia. LID.

Institute of Design at Stanford (s.f.). *Miniguía: una introducción al Design Thinking*.

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (2014). *Marco de la innovación y de las buenas prácticas educativas en el Perú*. Ruta Pedagógica Editora.

Fundación Romero. (2011). *Creo y dirijo mi propio negocio*.

Fundación Telefónica. (2015). *Pensamiento computacional: un aporte para la educación de hoy*. <https://bit.ly/2TM64i2>

Ministerio de la Producción. (2015). *Innovate*. Autor.

Observatorio de Innovación Tecnológica – Tecnológico de Monterrey. (2017). *Edu Trends: Radar de Innovación Educativa 2017*. <https://bit.ly/3kTVTUh>

Sánchez, A. y Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163-184. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>