

UN VIAJE A LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI

Mirar, comprender, proponer y producir
conocimientos para aprender en contexto

Una experiencia que articula docencia,
investigación y proyección social

Dr. Horacio Ademar Ferreyra
UCC – Argentina 



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CÓRDOBA
Universidad Jesuita



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

EL VIAJE EMPIEZA



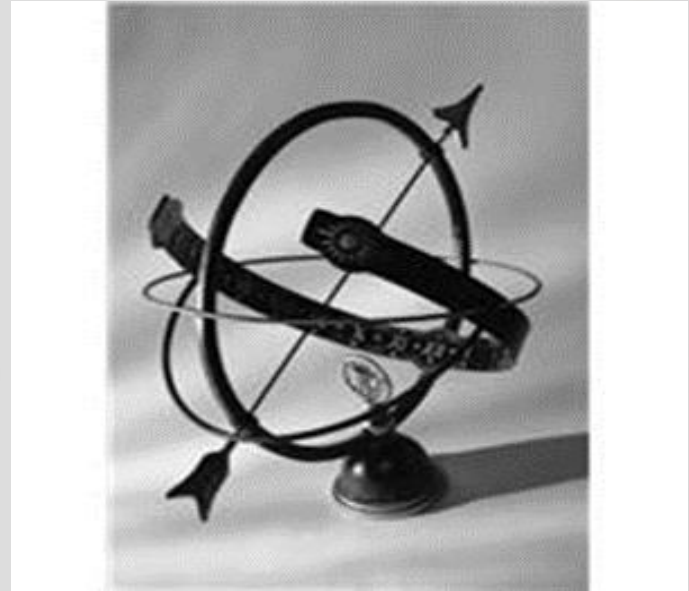
Para emprender el viaje, lo primero que dejamos atrás fueron un montón de ideas preconcebidas, como por ejemplo: si una Universidad es un aula con sillas o es simplemente cualquier lugar en el que se aprende.



UNIVERSIDADES DISTINTAS CONSTRUYEN VIDAS DISTINTAS

“El mundo, *la Universidad que habitamos*, sería un lugar mejor si su gente lograra una **mediocridad activa** en vez de una **erudición pasiva**”

(Perkins, 2010).



UNA UNIVERSIDAD QUE CONECTE CON EL MUNDO Y PREPARE PARA LA VIDA



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA



PROBLEMA(S)

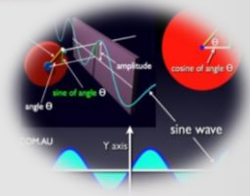
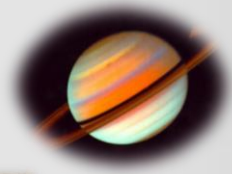
📌 Enseñar por
elementos para
después integrar
(elementitis).



<https://bit.ly/2o1jWbJ>



$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$



FRAGMENTACIÓN – APRENDIZAJE MEMORÍSTICO Y REPETITIVO

PROBLEMA(S)

📌 Dar información
sobre algo sin
llegar a hacer algo
(acerquitis).





¿Cómo hacer para que los **aprendizajes y contenidos** sean **más accesibles**?

¿Qué **prácticas motivadoras** podemos proponer para que nuestros estudiantes puedan **comprender**?



INNOVAR ES HACER EXTRAORDINARIO LO COTIDIANO



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

JUGAR EL JUEGO COMPLETO DEL APRENDIZAJE



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

PRINCIPIOS QUE MOVILIZAN



Cuando se aprende no siempre se juega de una manera profesional. Se busca una versión simplificada pero total de ese aprendizaje.



El aprendizaje debe ser eso: un acercamiento progresivo pero total de lo que se quiere aprender.

(Bruner, 1980) (Perkins, 2010).



CONCEPTOS QUE INSPIRAN



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

CONECTAR

Currículum

PRODUCTO

Final

META

Reto

ACTIVIDADES POTENTES

Variadas

TEORÍA

Telón de fondo

ITINERARIOS

Diversos

GAMIFICACIÓN

Lúdico

DIGITALIZACIÓN

Aprendizaje

APERTURA

Entorno

RECURSOS DE APRENDIZAJE

Analógicos/ digitales





MIRAR



COMPRENDER



PROPONER



PRODUCIR



<https://bit.ly/2o1jWbJ>



**GESTAR
IDiT-EduC**

investigación,
desarrollo,
innovación y
transferencia en
contextos
socioeducativos

CARRERAS Y MATERIAS VINCULADAS

- Licenciatura en Ciencias de la Educación
- Profesorado Universitario
- Profesorado en Ciencias de la Educación
- Licenciatura en Gestión Educativa
- Licenciatura en Psicopedagogía
- Maestría en investigación educativa
- Doctorado e Educación

- Psicología Evolutiva y del Aprendizaje
- Enseñanza y Currículum
- Educación de Adultos
- Teorías Psicológicas del Aprendizaje
- Investigación Educativa
- Sistematización de Prácticas
- Tecnología Educativa
- Sociología de la Educación
- Políticas Educativas
- Sociedad y Sistema Educativo
- Didáctica
- Seminario de diseño, gestión y evaluación de proyectos de formación de personal



EXPERIENCIAS POTENTES



Ponen en cuestión el modelo único y homogéneo.



Proponen el análisis y la redefinición del currículum por parte de los actores involucrados a partir de la propia experiencia, de la lectura seria y comprometida del diseño curricular de cada carrera y el análisis del contexto social/cultural.



Suponen distintos modos de apropiación de los saberes, de organización del trabajo docente, de uso de los recursos y de los ambientes de aprendizaje.



Experiencia A

MODELO DE ENLACE, RUEDA DEL APRENDIZAJE

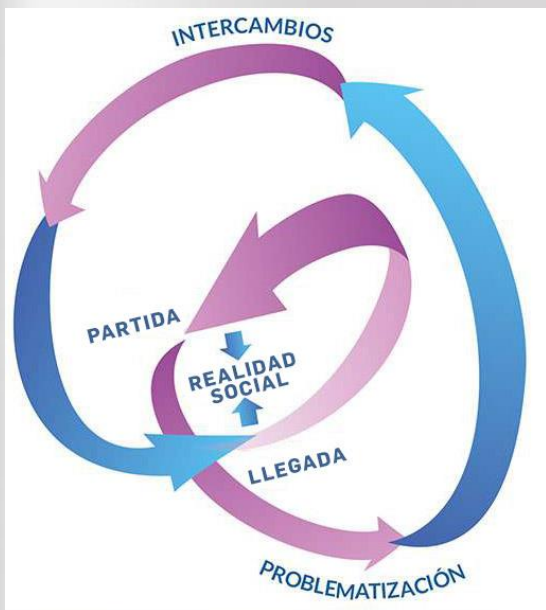


<https://bit.ly/2o1jWbJ>



Experiencias B

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS Y LAS TECNOLOGÍAS



1. PARTIDA

Percepción ciudadana C y T.

2. PROBLEMATIZACIÓN

Comunicación de los resultados de la investigación.

3. INTERCAMBIOS

Saberes y conocimiento respecto de la comunicación en C y T.

4. LLEGADA

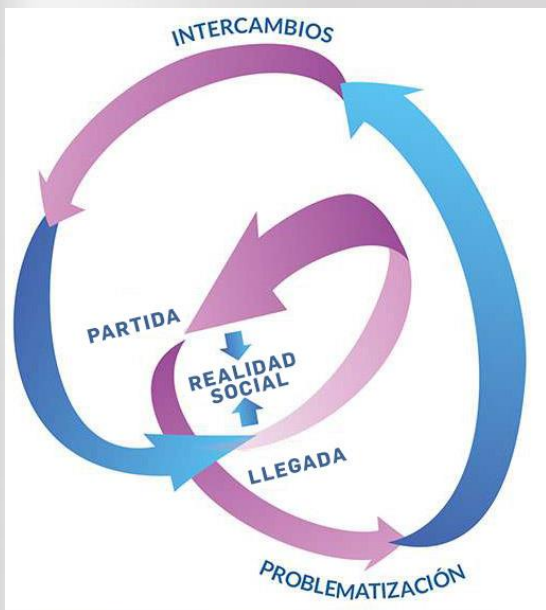
Informe de investigación tradicional / Infografía.



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

Experiencias B

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS Y LAS TECNOLOGÍAS



1. PARTIDA

Educación en ciencia(s) y tecnología(s).

2. PROBLEMATIZACIÓN

Enseñanza de las ciencias y las tecnologías.

3. INTERCAMBIOS

Saberes y conocimiento respecto de la formación y las prácticas.

4. LLEGADA

Diplomatura en enseñanza de las ciencias y tecnologías. Cubo científico y tecnológico



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

Experiencias B

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS Y LAS TECNOLOGÍAS

1. PARTIDA

Formación docente.

2. PROBLEMATIZACIÓN

Propuestas de enseñanza.

3. INTERCAMBIOS

Enseñanza: proyectos, planificaciones, secuencias, integración de saberes.

4. LLEGADA

Rescate, edición y publicación de secuencias didácticas conocimiento abierto.



1. PARTIDA

Lúdico.

2. PROBLEMATIZACIÓN

Dinámicas del aprendizaje.

3. INTERCAMBIOS

Comunicativos en torno al Cubo/ temas emergentes.

4. LLEGADA

Transferencia a otros campos del conocimiento.



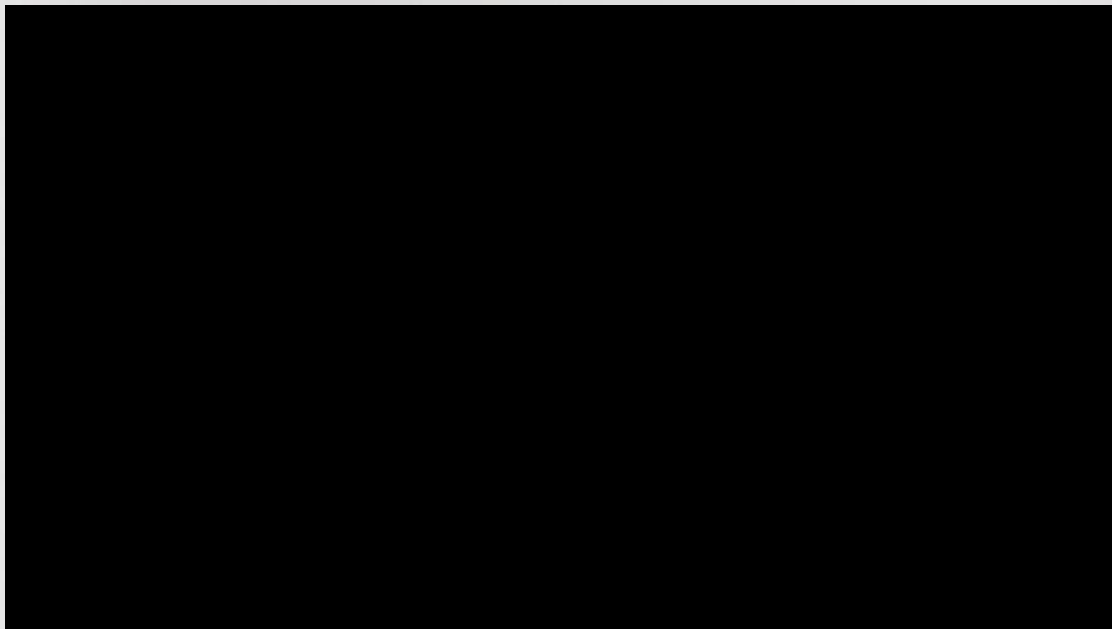
Experiencia C

PRÁCTICAS de ENSEÑAJE



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

MIRADAS DENTRO Y FUERA DE LA ESCUELA



<https://bit.ly/2o1jWbJ>

<https://bit.ly/2LK3ITa>

EXPERIENCIAS EN CURSO

**Mesas de trabajo por
tópicos generativos**
(Prospectiva en
educación) (Aula
Moodle).

**Expedición de
datos** (Análisis y
proyección de
innovaciones).



GPS de la planificación
(Gamificación).

Ideatón Educativo
(Concurso de Ideas).

Hackatón de Investigación
(Proyectos de investigación)



IDEAS QUE INSPIRAN EXPERIENCIAS TRANSFORMADORAS

PROTAGONISMO

APRENDIZAJE PLENO

**INTELIGENCIAS
MÚLTIPLES**

TRABAJO EN EQUIPO

GAMIFICACIÓN

TECNOLOGÍAS

CONOCIMIENTO ABIERTO

LOGROS EDUCATIVOS- PROYECTOS VITALES



UNIVERSIDADES DISTINTAS CONSTRUYEN VIDAS DISTINTAS

El desafío está en pensar, sentir y hacer una Universidad diferente para **transformar las realidades** que no nos ilusionan, donde todos **los protagonistas puedan construir con otros un proyecto vital**” (HAF, 2019).



HACER CIENCIA, CON CONCIENCIA Y COMPROMISO





MUCHAS GRACIAS

Dr. Horacio Ademar Ferreyra

www.horacioaferreyra.com.ar

E-mail: Dr.horacio.ferreyra@gmail.com