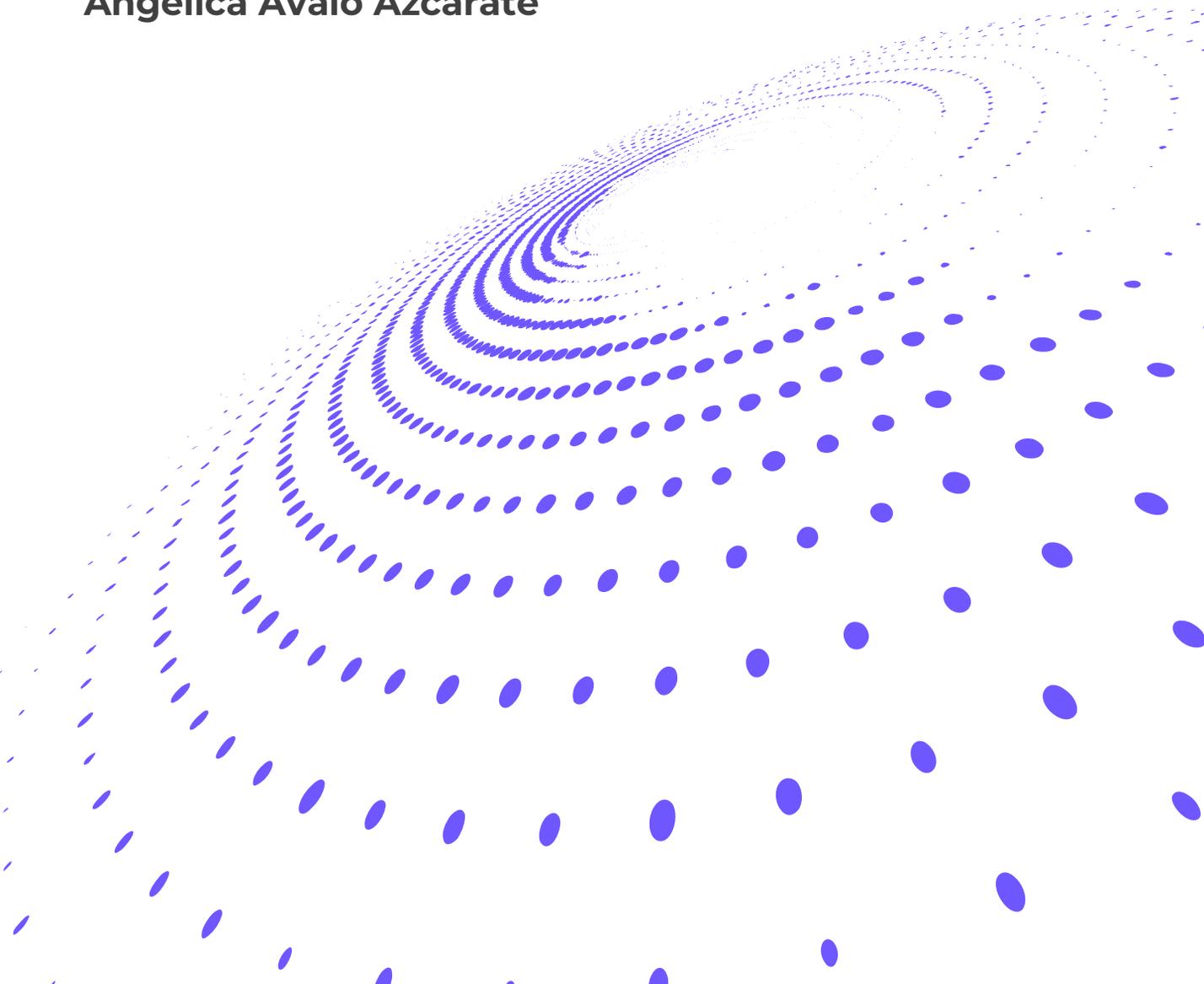


Vicerrectoría  
**Académica**



# DISEÑO DE RETOS EDUCATIVOS

**Orientadora:**  
**Angélica Ávalo Azcárate**





# JUSTIFICACIÓN



El aprendizaje basado en retos es una estrategia pedagógica que permite potencializar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, busca promover el involucramiento activo del estudiante en un contexto con problemáticas reales, las cuales son relevantes y permiten vincular al estudiante con el entorno. Desarrollar estrategias metodológicas basada en retos implica la definición y delimitación de una situación problema y la construcción de un prototipo e implementación de una solución.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar este proceso cada uno de los participantes estará en capacidad de:

- Reconocer los elementos que determinan y potencian una experiencia de aprendizaje basada en retos desde la perspectiva curricular, pedagógica y tecnológica.
- Diseñar y desarrollar una actividad de aprendizaje basada en retos para el fomento de la autonomía, el aprendizaje activo y la interacción.
- Reflexionar sobre las potencialidades e intencionalidades de la estrategia basada en retos educativos en el contexto de un curso y de la práctica docente.

## CONTENIDO

- Contexto sobre la innovación educativa basada en retos.
- Estado actual y estado ideal del diseño basado en retos.
- Exploración de oportunidades para la creación de retos educativos.
- Diseño y desarrollo de una actividad educativa basada en retos.
- Socialización de productos y reflexión colectiva sobre el diseño de desarrollo de retos educativos.



# MOMENTO 1: CONTEXTO

El propósito de este momento es hacer explícitas las experiencias docentes desde las que se parte para iniciar el proceso de formación. Consiste en un análisis y reflexión sobre la metodología de retos educativos a partir de la experiencia de los participantes.

## Sesión presencial (2h /Semana 1):

Contexto sobre la innovación educativa basada en retos:

**Reflexión:** se espera promover una reflexión alrededor de las potencialidades de la metodología de diseño educativo basada en retos.

- ¿Qué percepción tiene de lo que significa la innovación educativa basada en retos para profesores y estudiantes?

**Presentación:** elementos de análisis sobre la innovación basada en retos.

- ¿Cuál es la realidad actual de la innovación educativa basada en retos?
- Características y oportunidades de la innovación educativa basada en retos en educación superior.

## Sesión presencial (3h / Semana 1):

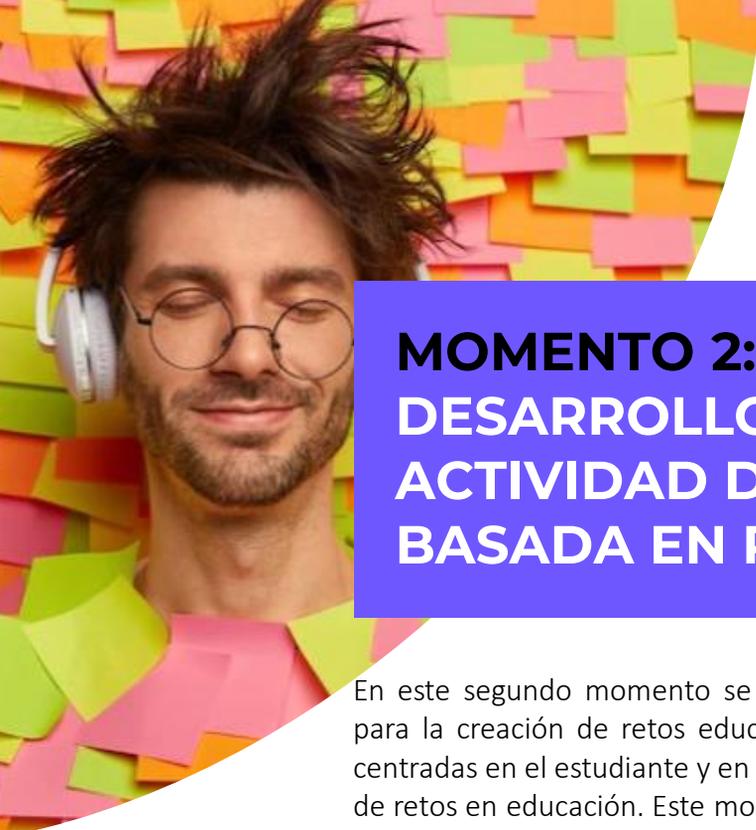
Estado actual y estado ideal del diseño basado en retos (diagnóstico):

- Se espera que cada profesor participante llegue a puntualizar las oportunidades de creación de retos educativos en el aula de clase, realizando un diagnóstico de cuáles son los componentes que quiere promover en una actividad educativa basada en retos.

## Sesión presencial (3h / Semana 1):

Estado actual y estado ideal del diseño basado en retos (diagnóstico):

- Se espera que cada profesor participante llegue a puntualizar las oportunidades de creación de retos educativos en el aula de clase, realizando un diagnóstico de cuáles son los componentes que quiere promover en una actividad educativa basada en retos.



## MOMENTO 2: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE BASADA EN RETOS

En este segundo momento se realizará una exploración de oportunidades para la creación de retos educativos, a partir de experiencias pedagógicas centradas en el estudiante y en un uso de la tecnología como apoyo al diseño de retos en educación. Este momento incluye encuentros de socialización de experiencias y desarrollo de metodologías para diseñar y desarrollar una actividad educativa basada en retos. También se busca facilitar y acompañar el diseño de la innovación que espera impulsar cada profesor en su contexto de aula, dar lugar a las nuevas reflexiones y comprensiones que esta experiencia aporta.

# 1

Sesión presencial  
(4h /Semana 3):

- Socialización y análisis de experiencias educativas innovadoras basadas en retos.
- Ejercicio práctico sobre el diseño de una actividad basada en retos y mediado por tecnología: alineación entre resultados de aprendizaje de la actividad, la evaluación y las acciones educativas de la actividad.

# 2

Sesión sincrónica virtual:  
asesoría individual  
(1h por profesor / Semana 4):

Diseño detallado de la actividad de aprendizaje basada en retos: Estructura del reto, secuencia de acciones (momentos de adquisición, investigación, colaboración, práctica, discusión y producción), definición de los espacios de evaluación formativa y sumativa e integración de tecnologías digitales en cada acción de la actividad.

# 3

Trabajo individual e interacción  
asincrónica (6h / Semana 5):

Continuar con el diseño detallado de la actividad de retos y compartir comprensiones, inquietudes y comentarios, en un espacio colaborativo asincrónico.

# MOMENTO 3: SOCIALIZACIÓN Y REFLEXIÓN

Este momento tiene como propósito la socialización de los diseños y el cierre.  
Sesión presencial (2h /Semana 6):

**Encuentro de socialización y de cierre:**

- Socialización de productos y reflexión colectiva sobre el diseño de desarrollo de retos educativos.



# CRONOGRAMA

## SESIÓN PRESENCIAL

# 1

**Miércoles 15 de febrero: 3:30 p.m.-5:30 p.m.**

Contexto sobre la innovación educativa basada en retos y elementos de análisis sobre la innovación basada en retos.

**Viernes 17 de febrero: 2:00 p.m.-5:00 p.m.**

Estado actual y estado ideal del diseño basado en retos (diagnóstico)

**Trabajo individual e interacción asincrónica**

Explorar recursos de estudio y compartir entendimientos, inquietudes y comentarios, en espacio colaborativo asincrónico.

## SESIÓN PRESENCIAL

# 2

**Miércoles 15 y viernes 17 de marzo: 3:30 p.m.-5:30 p.m.**

Socialización y análisis de experiencias educativas innovadoras basadas en retos.

Ejercicio práctico sobre el diseño de una actividad basada en retos y mediado por tecnología.

**Sesión sincrónica:** Asesoría individual

Diseño detallado de la actividad de aprendizaje basada en retos.

**Sesión asincrónica:** Continuar con el diseño detallado de la actividad de retos y compartir entendimientos, inquietudes y comentarios, en espacio colaborativo asincrónico.

## SESIÓN PRESENCIAL

# 3

**Miércoles 19 de abril: 3:30 p.m.-5:30 p.m.**

Encuentro de socialización y de cierre:

Socialización de productos y reflexión colectiva sobre el diseño de desarrollo de retos educativos.

# COMPROMISOS DE LOS PARTICIPANTES

Asistencia puntual, y participación activa a las sesiones presenciales, sincrónicas y asincrónicas.

Asistencia a las sesiones de asesoría.

Firma de las garantías establecidas por la universidad, para la condonación de la inversión.

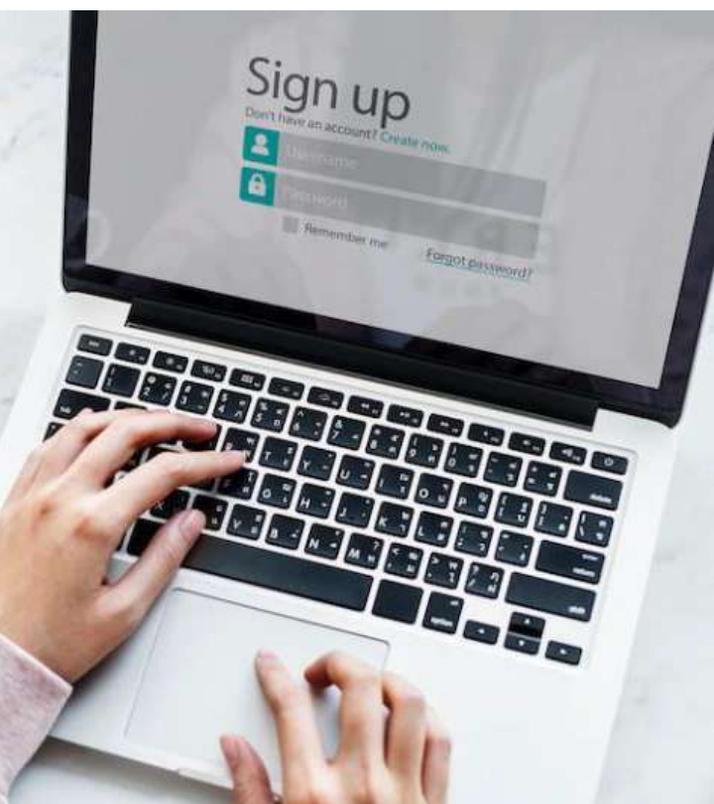
Asistir por lo menos al 80% de las sesiones presenciales.

Los profesores de planta deben coordinar su plan de trabajo semestral con los Directores de docencia con el fin de garantizar su asistencia a las sesiones presenciales y sincrónicas virtuales de acuerdo al cronograma.

Cada participante es responsable de revisar los recursos propuestos, así como de aportar por lo menos una vez por semana en los espacios colaborativos para hacer anotaciones a partir de los contenidos abordados. Además, cada participante debe diseñar y desarrollar una actividad de aprendizaje basada en retos.

# DESTINATARIOS Y CUPO

Profesores de planta y de cátedra.  
Cupo máximo: 20 profesores.



## INSCRIPCIONES Y PUNTAJE DEL MÓDULO

Los profesores de planta que cumplan con los compromisos establecidos tendrán cinco (5) puntos para movilidad en el Escalafón docente. Las inscripciones se harán entre el 21 de diciembre de 2022 y 27 de enero de 2023, en el siguiente enlace:

[HAZ CLIC AQUÍ](#)



# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Baloian, N., Hoeksema, K., Hoppe, U., y Milrad, M.** (2006). Technologies and educational activities for supporting and implementing challenge-based learning. En D. Kumar y J. Turner (eds.), *Education for the 21st Century—Impact of ICT and Digital Resources* (pp. 7-16). EUA: Springer.

**Johnson, L., y Adams, S.** (2011). *Challenge Based Learning: The Report from the implementation Project*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

**Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., y Varon, R. K.** (2009). *Challenge-Based Learning: An Approach for Our Time*.

MIT (2015). MIT Ideas Global Challenge. Recuperado de: <http://globalchallenge.mit.edu/problems>

**Santiago, R.** (2014). 8 cosas que deberías saber sobre Aprendizaje Basado en Retos. The Flipped Classroom. Recuperado de: <http://www.theflippedclassroom.es/8-cosas-que-deberias-saber-sobre-aprendizaje-basado-en-retos/>

**Swiden, C. L.** (2013). Effects of challenge based learning on student motivation and achievement (Tesis de Maestría). Montana State University. Recuperado de: <http://scholarworks.montana.edu/xmlui/handle/1/2817>

Vicerrectoría  
Académica

