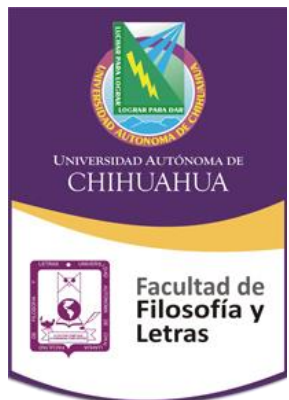


**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA**



UNIDAD ACADÉMICA

**PROGRAMA DE LA UNIDAD DE
APRENDIZAJE:**

**DISEÑO DE AMBIENTES DE
APRENDIZAJE**

**DR. JESÚS ADOLFO TRUJILLO
HOLGUÍN**

DES:	Educación y Cultura
Programa(s) Educativo(s):	Maestría en Innovación Educativa
Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
Clave de la materia:	MIE302
Semestre:	3
Área en plan de estudios (G, E, O):	Específico
Créditos	6
Total de horas por semana:	3
<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	3
<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
<i>Prácticas:</i>	0
<i>Trabajo extra-clase:</i>	3
Créditos Totales:	6
Total de horas semestre (x 16 sem):	48
Fecha de actualización:	17 junio 2015
Prerrequisito (s):	NA

Propósito del curso :

El estudiante diseñará ambientes de aprendizaje innovadores en un contexto educativo caracterizado por constantes cambios, para posibilitar el aprendizaje en sus alumnos y el desarrollo de competencias.

COMPETENCIAS (Tipo y nombre de las competencias)	DOMINIOS COGNITIVOS (Objetos de aprendizaje, temas y subtemas)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Específica. Cambio e Innovación Educativa.</p> <p>Diseña y pone en práctica ambientes virtuales y presenciales para el aprendizaje a partir de la generación de escenarios, estrategias, materiales y metodologías didácticas donde los actores del proceso de enseñanza aprendizaje se realicen como personas y desarrollen sus potencialidades cognitivas, actitudinales, valorativas y sociales para su propia autogestión y autorregulación.</p>	<p>OBJETO DE ESTUDIO I. Ambientes de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto y elementos que conforman un ambiente de aprendizaje. • Diseño de secuencias didácticas centradas en el aprendizaje • Enseñanza eficaz: consideraciones del contexto económico, escolar y de aula • Competencias en educación y sus implicaciones para el trabajo en el aula 	<p>Diseña situaciones de aprendizaje efectivas y eficientes.</p>
	<p>OBJETO DE ESTUDIO II. Principios del método didáctico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias, técnicas y actividades didácticas • Metacognición • Aprendizaje significativo 	<p>Aplica estrategias y técnicas didácticas que propician el aprender a aprender <i>in situ</i>.</p>
	<p>OBJETO DE ESTUDIO III. Las TIC y los ambientes de aprendizaje virtuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los nuevos ambientes de aprendizaje • Las TIC en educación • Los ambientes de aprendizaje virtuales • Las fuentes del aprendizaje en el diseño de ambientes virtuales educativos • Materiales didácticos digitales • Plataformas virtuales, Redes sociales como escenarios educativos y comunidades de 	<p>Diseña, selecciona y utiliza dispositivos didácticos con el apoyo de recursos técnicos y tecnológicos que favorecen el aprendizaje.</p>

	aprendizaje.	
	OBJETO DE ESTUDIO IV. Diversidad social y multiculturalismo <ul style="list-style-type: none"> • Ambientes de aprendizaje y colaboración intercultural • Andragogía • Motivación para el aprendizaje • Escuela democrática y efectiva 	Genera un clima de confianza y de oportunidad considerando la diversidad y multiculturalidad administrando espacios, tiempos y materiales.

OBJETO DE APRENDIZAJE	METODOLOGIA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
OBJETO DE ESTUDIO I. Ambientes de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Concepto y elementos que conforman un ambiente de aprendizaje. • Diseño de secuencias didácticas centradas en el aprendizaje • Enseñanza eficaz: consideraciones del contexto económico, escolar y de aula • Competencias en educación y sus implicaciones para el trabajo en el aula 	<p>Investigación en bases de datos electrónicas para identificar diferentes conceptualizaciones.</p> <p>Diseño de secuencias didácticas.</p> <p>Análisis de experiencias personales y estudios de caso.</p> <p>Exposición de los estudiantes y del docente</p>	<p>Organizadores gráficos con las conceptualizaciones de diferentes autores.</p> <p>Secuencia didáctica con los elementos revisados.</p> <p>Ensayo reflexivo.</p> <p>Elaboración de presentaciones innovadoras.</p>

<p>OBJETO DE ESTUDIO II. Principios del método didáctico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias, técnicas y actividades didácticas • Metacognición • Aprendizaje significativo <p>OBJETO DE ESTUDIO III. Las TIC y los ambientes de aprendizaje virtuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los nuevos ambientes de aprendizaje • Las TIC en educación • Los ambientes de aprendizaje virtuales • Las fuentes del aprendizaje en el diseño de ambientes virtuales educativos • Materiales didácticos digitales • Plataformas virtuales <p>OBJETO DE ESTUDIO IV. Diversidad social y multiculturalismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambientes de aprendizaje y colaboración intercultural • Andragogía • Motivación para el aprendizaje • Escuela democrática y efectiva 	<p>Lectura de textos.</p> <p>Participación en debates grupales.</p> <p>Búsqueda, análisis y síntesis de la información.</p> <p>Uso de herramientas web para promover el aprendizaje</p> <p>Diseño de materiales para la enseñanza con el uso de las TIC</p> <p>Trabajo con plataformas virtuales</p> <p>Debates grupales</p> <p>Trabajo en equipos</p> <p>Elaboración de proyectos grupales</p>	<p>Reportes de lectura.</p> <p>Redacción de conclusiones generales.</p> <p>Mapas mentales.</p> <p>Elaboración de materiales virtuales: blogs, videos.</p> <p>Propuesta de incorporación de las TIC en la enseñanza</p> <p>Elaboración de una actividad de enseñanza en plataformas virtuales</p> <p>Escrito con reflexiones del tema</p> <p>Propuesta de trabajo para motivar a los alumnos</p> <p>Proyecto para una escuela efectiva</p>
---	---	---

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)
<p>Duarte, J. (2003). "Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual", en <i>Revista Iberoamericana de Educación</i>. Consultado el 15 de julio de 2012 en http://www.rieoei.org/rec_dist1.htm</p> <p>Guerra, J. (2003). "Metacognición: Definición y Enfoques Teóricos que la Explican", en <i>Revista Electrónica de Psicología Iztacala</i>, Vol. 6 No. 2. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Consultado en http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/volumen2/Metacognicion.html</p> <p>Herrera, M. (2006). "Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje", en <i>Revista Iberoamericana de Educación</i>, num. 38/15. Consultado en http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf</p> <p>Morrissey, Jerome (s/f). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos. Disponible en: http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/morrissey.pdf</p>	<p>La calificación final se asignará con base en las siguientes ponderaciones:</p> <p>Trabajo individual: reportes de lectura, elaboración de esquemas, mapas conceptuales..... 30%</p> <p>Trabajo en equipo: exposiciones y proyectos colaborativos..... 40%</p> <p>Trabajo en clase..... 15%</p> <p>Exámenes parciales..... 15%</p> <p>Se utilizarán formatos para la coevaluación, rúbricas para la valoración del trabajo individual, listas de cotejo y exámenes de opción múltiple y tipo ensayo.</p>

Cronograma del Avance Programático

Objeto de estudio	Semanas																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1. Ambientes de aprendizaje	X	X	X	X													
2. Principios del método didáctico					X	X	X	X									
3. Las TIC y los ambientes de aprendizaje virtuales									X	X	X	X					
4. Diversidad social y multiculturalismo													X	X	X	X	