


<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p>FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>SEMINARIO DISCIPLINAR I-IV (Diseño de ambientes de aprendizaje)</p> <p>Elaborado por: Dra. Aixchel Cordero Hidalgo</p>	DES:	Educación y Cultura
	Programa académico	Maestría en Innovación Educativa
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
	Clave de la materia:	MIESD-301
	Semestre:	1-4
	Área en plan de estudios (B, P y E):	Específica
	Total de horas por semana:	6
	<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):	96
Fecha de actualización:	Septiembre, 2022	
<i>Prerrequisito (s):</i>	N/A	

DESCRIPCIÓN 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 A DESARROLLAR:

DISEÑO DE AMBIENTES EDUCACIONALES (Competencia Específica)

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.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
Genera un clima de confianza y de oportunidad considerando la diversidad y multiculturalidad administrando espacios,	<p>OBJETO DE ESTUDIO I. Conceptualización de los ambientes de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto, elementos y dimensiones de un 	Integra los elementos de un ambiente de aprendizaje multicultural y diverso.	Exposición de los estudiantes y del docente Lectura de textos. Participación en debates grupales	Propuesta de un ambiente de aprendizaje que incluya diversidad y multiculturalidad

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
tiempos y materiales.	<p>ambiente de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos y nuevos de ambientes de aprendizaje. • Desarrollo de competencias en un ambiente de aprendizaje multicultural y diverso. 			
Diseña situaciones de aprendizaje efectivas y eficientes.	<p>OBJETO DE ESTUDIO II. Aspectos pedagógicos de los ambientes de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación y aprendizaje significativo • Modelos de enseñanza apoyados en TIC/TAC • Innovación y tendencias pedagógicas en los ambientes de aprendizaje • Educación inclusiva y Derechos Humanos 	Formula un modelo de enseñanza que promueva el aprendizaje efectivo y eficiente.	Exposición de los estudiantes y del docente Construcción de un modelo de enseñanza	Modelo de enseñanza apoyado en TIC/TAC basado en la educación inclusiva.
Aplica estrategias y técnicas didácticas que propician el aprender a aprender <i>in situ</i> .	<p>OBJETO DE ESTUDIO III. Estrategias y técnicas didácticas para ambientes de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencias didácticas centradas en el aprendizaje • Materiales didácticos innovadores 	Construye una secuencia didáctica que incluya estrategias y técnicas didácticas	Integración de una secuencia didáctica Diseño de material didáctico multimedia	Secuencia didáctica que incluya materiales didácticos innovadores multimedia.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
Diseña, selecciona y utiliza dispositivos didácticos con el apoyo de recursos técnicos y tecnológicos que favorecen el aprendizaje.	OBJETO DE ESTUDIO IV. Diseño de un ambiente de aprendizaje virtual <ul style="list-style-type: none"> • Actores que intervienen • Rol del docente • Estilos de docencia en la modalidad educativa virtual • Rol del estudiante • Buenas prácticas en la educación virtual • Herramientas de evaluación • Proyecto de diseño de un ambiente de aprendizaje virtual 	Construye un ambiente de aprendizaje virtual con dispositivos didácticos tecnológicos	Lectura comentada Diseño instruccional de plataforma.	Diseño de un ambiente de aprendizaje virtual en plataforma con todos los elementos que corresponde, basado en una secuencia didáctica, que incluya materiales didácticos innovadores.

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
<p>Araceli, L., & Puente, M. (2021). Estrategias didácticas que favorecen la motivación escolar en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Baque, P. G. C., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. <i>Dominio de las Ciencias</i>, 6(3), 56-77.</p> <p>Catro, MC. (2019) Ambientes de aprendizaje. <i>Sophia</i>, 15 (2); 40-54.</p> <p>Conde Jiménez, J. (2017). La mediación de las TIC en la creación de ambientes de aprendizaje y el logro de competencias digitales.</p>	<p>Exposición individual10%</p> <p>Propuesta de ambiente de aprendizaje multicultural y diverso10%</p> <p>Modelo de enseñanza apoyado en TIC/TAC basado en la educación inclusiva.....10%</p> <p>Secuencia didáctica15%</p> <p>Material didáctico multimedia innovador10%</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
<p>Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. <i>UNAM, México, consultada el 28 de septiembre 2022, 10(04), 1-15.</i></p> <p>Espinoza Núñez, Leonor Antonia, & Rodríguez Zamora, René. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. <i>RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 7(14), 110-132.</i> https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.276</p> <p>Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. (2010). <i>LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO.</i> Monterrey, N.L.</p> <p>Martín, M. M., Hernández-Suárez, C. A., & Mendoza-Lizcano, S. M. (2017). Ambientes de aprendizaje basados en herramientas web para el desarrollo de competencias TIC en la docencia. <i>Revista Perspectivas, 2(1), 97-104.</i></p> <p>Medina, G. M. R. (2018). Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje. <i>REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 17(35), 91-103.</i></p> <p>Oramas Méndez, M.A (2015), La taxonomía de Bloom, una herramienta imprescindible para enseñar y aprender, Gobierno de Canarias.</p> <p>Paredes Daza, J.D. y Sanabria Becerra, W.M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. <i>Revista de Investigaciones UCM, 15(25), 144-158.</i> http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i1.39</p> <p>Rubio, J. G. (2017). Evolución legislativa de la educación inclusiva en España. <i>Revista de Educación Inclusiva, 10(1), 251-264.</i></p> <p>Subdirección de Currículum y Evaluación, Dirección de Desarrollo Académico, Vicerrectoría Académica de Pregrado, Universidad Tecnológica de Chile INACAP. (2017). <i>Manual de Estrategias Didácticas: Orientaciones para su selección.</i> Santiago, Chile: Ediciones INACAP.</p> <p>Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). <i>Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias</i> (Vol. 1, p. 216). México: Pearson educación.</p> <p>Vidal, M. N. V. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos</p>	<p>Proyecto de diseño instruccional en plataforma educativa40%</p> <p>Participación en clase5%</p> <p>Se utilizarán rúbricas y formatos para la coevaluación, heteroevaluación y autoevaluación, y para la valoración del trabajo individual.</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
de COVID-19. <i>Revista Cubana de Educación Médica Superior</i> , 34(3).	

Cronograma del avance programático

Objetos de aprendizaje	Semanas																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Conceptualización de los ambientes de aprendizaje	X	X	X														
Aspectos pedagógicos de los ambientes de aprendizaje				X	X	X	X										
Estrategias y técnicas didácticas para ambientes de aprendizaje								X	X	X	X						
Diseño de un ambiente de aprendizaje virtual												X	X	X	X	X	X