



Universidad Veracruzana
Facultad de Arquitectura Córdoba

**PRIMER REPORTE DE EVALUACION DE LA EE APLICANDO LA
METODOLOGIA DE PROYECTO AULA**

Universidad: **Universidad Veracruzana**

Área: **Técnica**

Entidad Académica: **Facultad de Arquitectura Córdoba**

Nombre del Programa Educativo: **Lic. En Arquitectura**

Modelo Educativo: **Modelo Educativo Integral Flexible**

Área del Plan de Estudios a que pertenece: **AFBG**

Academia: **DEL AFBG**

Nombre de la Experiencia Educativa: **Taller de habilidades de pensamiento crítico y creativo**

Nombre del Catedrático: **Carolina Valerio Mateos**

Periodos de aplicación de la metodología **Febrero-Agosto20 10**

Núm. de estudiantes atendidos, primer periodo: **9**

INTRODUCCIÓN

El presente reporte de evaluación tiene por objetivo dar cuenta de la experiencia desarrollada dentro y fuera del aula a partir de la implementación de la metodología instruccional en una experiencia educativa, a partir del proyecto aula, este proyecto trata de una estrategia institucional que busca orientar la atención del maestro a reflexionar continuamente sobre su práctica docente con la intención de, a partir del conocimiento de la situación y contexto de sus alumnos, proponer nuevas acciones que respondan mejor a las condiciones de aprendizaje que requieren. Acciones que lleven a los alumnos a motivarse y responsabilizarse de sus aprendizajes, como individuos y como grupo; que los lleven a vincular sus aprendizajes con la realidad, a reconocer su responsabilidad de responder "conciencia", con propuestas novedosas y compromiso a las situaciones y problemáticas de su entorno, y por último, que los lleven a hacerlo a partir de los últimos avances de los campos disciplinar y profesional.

OBJETIVO GENERAL DEL REPORTE:

Compartir entre académicos universitarios, un espacio de reflexión, autobservarse como diseñador instruccional para ir perfeccionando lo planteado e ir implementando otras experiencias educativas a partir de esta experiencia.

EN EL DISEÑO INSTRUCCIONAL.

Estrategia didáctica general:

Diseño de una Experiencia Educativa con base en tareas/ proyectos de aprendizaje, siguiendo los cinco pasos que a continuación se enuncian:

- Paso uno: contexto de la EE, unidad de competencia y subcompetencias.
- Paso dos: tareas/ proyectos de aprendizajes, clases de tareas, objetivos de desempeño.
- Paso tres: información de apoyo, procedimental y práctica de parte de las tareas
- Paso cuatro: andamiaje de la tarea/ proyecto de aprendizaje
- Paso cinco: evaluación de la resolución/ ejecución de la tarea/ proyecto de aprendizaje

PERFIL DE EGRESO.

El egresado de la licenciatura en Arquitectura deberá ser un profesional con dominio en el proyecto y en la construcción de obras arquitectónicas, con conocimientos y habilidades en las siguientes áreas: **Proyecto Arquitectónico, Construcción, Urbanismo, Humanidades.**

Respecto al perfil de egreso la experiencia educativa tiene una relación vertical y horizontal, teniendo en cuenta que se encuentra como parte de la formación del área básica general por lo que su importancia permea en todo el

plan de estudios de la carrera, por lo que existe una relación transversal de gran peso en todo el plan de estudios.

EN LAS TAREAS O PROYECTOS.

En el diseño de las tareas / proyectos de aprendizajes, clases de tareas, objetivos de desempeño, información de apoyo, procedimental y práctica de parte de las tareas, andamiaje de la tarea/ proyecto de aprendizaje, evaluación de la resolución/ ejecución de la tarea/ proyecto de aprendizaje, se implementaron actividades y ejercicios innovadores llevándolos siempre hacia la aplicación de una práctica hacia la vida real con espíritu innovador el manejo de la información e investigación como medio de construcción del conocimiento personal contribuye a aplicar las reglas de expresión verbal y escrita para argumentar correctamente sobre sus propuestas, discutir las y contrastarlas.

En las tareas se hace énfasis en que el estudiante requiere una propuesta metodológica construida por él con la asesoría oportuna del facilitador, y demanda de habilidades para asociar consecuentemente los conceptos y desencadenar los objetivos de desempeño.

Se requiere de ir incrementando el nivel de complejidad en las actividades diseñadas para cada objetivo de aprendizaje, el uso adecuado y pertinente de las tecnologías de la información y comunicación promoviendo un dominio en el discernimiento del análisis de la información y manejo eficiente de los instrumentos para recabarla dentro y fuera de la universidad.

El manejo del trabajo colaborativo lleva a los estudiantes a que creen y se apropien de las rúbricas que generan una coevaluación motivando a todo el grupo a elevar sus niveles de competitividad, creatividad en el desarrollo de sus actividades y mejores resultados en las evaluaciones y coevaluaciones.

El diseño adecuado de la tarea permite tener evaluaciones intermedias ya que cada actividad desarrollada se evalúa y favorece la retroalimentación, pero igualmente permite ir mejorando las estrategias desarrolladas en cada tarea e ir las perfeccionando.

EN LA EXPERIENCIA COMO DISEÑADOR INSTRUCCIONAL.

Como diseñador instruccional experimente en un principio, un gran abismo entre la teoría ya la práctica, aviso que poco a poco fui cerrando al desarrollar el trabajo, y que fue un acompañamiento de parte de los facilitadores desde el inicio hasta el fin, debo decir que a esta tarea no le encontraba fin, ya que fui descubriendo la metodología paso por paso, misma que fui desarrollando según mi entender, para después retroceder e ir la modificando acorde a las necesidades de aplicación del área de conocimiento de nuestros estudiantes universitarios, se fue generando paulatinamente un cambio de actitud y de aptitud incluso los cuales ambos fui potencializando a lo largo del desarrollo del mismo mejorando la calidad de desempeño de los productos obtenidos por los estudiantes y por el facilitador, potencializando la creatividad el manejo de las tecnologías, el pensamiento complejo y la investigación.

Dificultades encontradas:

No conocer la estrategia adecuada para dar a conocer la forma de trabajar hacia los estudiantes de facilitador hacia estudiante. (Falta algo de psicología educativa).

El manejo del tiempo, mucho tiempo invertido en el desarrollo

Para desarrollar el diseño, seguimiento, evaluación y retroalimentación del mismo, el manejo inapropiado del tiempo.

Los medios de comunicación virtuales no están funcionando al 100%

Las redes sociales no se ocupan adecuadamente por los estudiantes.

La información que maneje rebasa los tiempos de los estudiantes.

Omití algunas actividades secundarias

Mejoramiento e Innovación en mi práctica docente en el desarrollo de mi proceso enseñanza aprendizaje.

- Mayor comunicación con el estudiante
- Información clara y oportuna para el estudiante
- La Planeación integral.
- Manejo de un calendario de tiempos
- La entrega oportuna al estudiante de una guía instrucciones.
- Niveles de complejidad en el desarrollo de actividades
- Desarrollo de productos de aprendizaje reales en la práctica de su área
- Resolución paulatina y creativa ante la complejidad en el nivel del área de formación básica general iniciación.
- Se incrementó el aprendizaje autónomo y colaborativo.

- Se potencializaron las Tic's como herramientas para: Organizar información, apoyo en el desarrollo de su creatividad, como un recurso didáctico así como para sus prácticas.
- Desarrollo del pensamiento complejo en actividades de sencillo desarrollo
- Con tareas creadoras los estudiantes generan, planifican y producen, fomentando la transversalidad con otras experiencias educativas.
- Construcción de criterios claros y definidos para evaluar tareas.
- Interés por la investigación.
- Promoción de la conciencia en el conocimiento, manejo e interés por el internet.

Observaciones finales.

- El diseño instruccional presenta grandes ventajas en el aula universitaria para dar seguimiento continuo al diseño instruccional, se deberá programar el tiempo dedicado a este trabajo para no ser rebasado, así como actualizar las tareas en base al análisis de los resultados obtenidos en la evaluación.
- Como experiencia requiere antes de empezar a diseñar la metodología, conocer los elementos indispensables teórico metodológico de estas, manejo de tic'c, plataformas virtuales, pensamiento complejo etc.
- Mi experiencia en el diseño de la unidad de aprendizaje eleva la calidad en el aula en mi desempeño como docente, con los alumnos y con mis compañeros de trabajo, la planeación y la documentación de las tareas nos permite compartir, comparar y generar estrategias para lograr la

transversalidad y un aprendizaje integral, el cual nos lleva a obtener mejores resultados de aprendizaje.

- El uso de las rúbricas genera mejores formas de evaluar y coevaluar en todo sentido el desarrollo integral del estudiante.
- La retroalimentación y actualización es de suma importancia para ir perfeccionando el trabajo en el aula.