

Diseño de actividades de aprendizaje situado

Curso-Taller

Modalidad virtual, distribuido o semipresencial
30 horas
15 horas prácticas
15 horas teoría
3 Créditos

DESCRIPCIÓN

Se enfoca en el desarrollo de estrategias de aprendizaje situado, generando mediante modelos de diseño y mediación pedagógica, actividades que permiten vivir la experiencia de aprender de manera autónoma y autorregulada.



Informes:

www.uv.mx/dgda/formacion-academica
dca@uv.mx (228) 818-19-64 Ext. 18600

 /profauv
 @dcaprofa



Programa de estudios de la experiencia educativa

Formato PEE2

1. Nombre de la experiencia educativa	2. Código
Diseño de actividades de aprendizaje situado	DAAS13

3. Características de la experiencia educativa				
3.1 Modalidad	3.2 Categoría	3.3 Eje	3.4 Nivel	
Curso-taller	Pedagógica	Gestión	Básico	
3.3 Horas de teoría	3.4 Horas de práctica	3.5 Total de horas	3.6 Valor en créditos	
15	15	30	3	
3.7 Periodo	3.8 Ambiente de aprendizaje	3.9 Duración	3.10 Horas con docente	3.11 Horas independientes
3.7.1 Semestral	Virtual	6 semanas	0	30
3.7.2 Intersemestral	Virtual	3 semanas	0	30
	Distribuido o semipresencial		20	10
Experiencias educativas asociadas				
3.12 Trayectoria	3.13 Previas	3.14 Paralelas	3.15 Posteriores	
<ul style="list-style-type: none"> Libre 	<ul style="list-style-type: none"> Identidad del académico Aprender a pensar, sentir y expresarse 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de ambientes de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> El aprendizaje basado en problemas como estrategia de enseñanza-aprendizaje Diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa 	
Catálogo general				
<ul style="list-style-type: none"> Estructurada 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión del aprendizaje sustentable Lectura crítica y escritura argumentativa 			
Diplomado Transformación Innovadora de la Práctica Docente				

4. Datos de la solicitud y aprobación	
4.1 Entidad que solicita	4.2 Fecha
Departamento de Formación Académica	10 de octubre 2013
Nombre de los académicos que participaron y fechas	
4.3 Elaboración	4.5 Modificación
Estela Acosta Morales Carlos Alonso Pulido Ocampo Rubén Hernández Ruiz María del Rosario Rodríguez Mota	
4.4 Fecha de elaboración	4.6 Fecha de modificación
09 de octubre del 2013	
4.7 Fecha de aprobación por la Subcomisión mixta de revisión de programas y material didáctico	

5. Descripción

El curso-taller *Diseño de actividades de aprendizaje situado*, a partir del constructo gestión del aprendizaje sustentable, se enfoca en el desarrollo de estrategias de aprendizaje situado, generando mediante modelos de diseño y mediación pedagógica, actividades que permiten vivir la experiencia de aprender de manera autónoma y autorregulada, por lo tanto sustentable. Comprende los siguientes aspectos:

- La conceptualización de complejidad, recursividad y estrategia como elementos de la gestión del aprendizaje sustentable.
- Modelos de diseño de experiencias de aprendizaje.
- Mediación pedagógica.
- Aprendizaje situado.
- Rol del gestor del aprendizaje a partir del diseño estratégico y la mediación pedagógica.

Pertenece al Catálogo general del ProFA, se puede cursar tanto en el ambiente de aprendizaje virtual y distribuido. Consta de 3 créditos correspondientes a 30 horas distribuidas en sesiones dirigidas por un docente o independientes según el ambiente de aprendizaje. Se producen tres evidencias de aprendizaje, un Diario de vida y aprendizaje que da cuenta de los procesos de observación, autoobservación, metacognición y reflexión, en general, procesos relativos al pensar, sentir y expresarse en diversos contextos durante el periodo del curso-taller; y dos diseños de experiencias de aprendizaje situado, que hacen tangible la función de planeación y organización de la práctica docente, uno con el modelo de Van Merriënboer y otro basado en el de Peñalosa, en ambos casos considerando aspectos de mediación pedagógica propuestos por Gutiérrez y Prieto.

6. Justificación

La gestión del aprendizaje sustentable (GAS), entre otros elementos, toma en cuenta lo que algunas políticas educativas internacionales proclaman, por ejemplo, propiciar en las escuelas aprendizajes para la vida. Extendiendo la política para vincularla y soportarla en lo pedagógico y no solamente en lo económico y social, GAS considera, a partir de lo que propone Assmann, entre otros, que vivir es aprender. Se enfoca en aprender a vivir viviendo y no tan sólo en aprender para vivir. Así, su intencionalidad es el desarrollo de la conciencia del ser, estar y actuar en el mundo a partir de la reflexión y la acción del ser en el hacer, de tal forma que hagan sustentable el aprendizaje, tanto del docente como del estudiante, ambos como coaprendientes porque hay conciencia de lo que se aprende y del por qué y para qué se aprende. Ya Dewey afirmaba “toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia” Hernández (2007), considerando otros referentes concluye que “toda experiencia de vida es una experiencia de aprendizaje”.

Baquero (2002, en Barriga, 2006) concibe al aprendizaje, desde la perspectiva situada, “como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción.” En esa enculturación o gradual integración a una comunidad de prácticas sociales, el sujeto está en constante aprendizaje, es un aprendiente (Assmann) reflexivo sobre la acción y la práctica (Schön) que coevoluciona (Alvarado) en la enacción (Varela), en la realidad de su vivencia y en el darle sentido a lo que vive (Gutiérrez), en “prácticas educativas auténticas” en contraposición a prácticas educativas “sucedáneas, artificiales o carentes de significado” (Brown en Barriga).

Schön, en contra de la racionalidad técnica positivista afirma que los profesionales novatos o expertos no sólo enfrentan problemas instrumentales bien estructurados que resuelven con algoritmos o técnicas previamente aprendidas, sino problemas inciertos o azarosos que involucran incertidumbre, singularidad y conflicto de valores; en general, escenarios de la vida real que constituyen situaciones poco estructuradas y que a menudo implican dilemas cuya solución favorable para las partes requiere de estrategias y heurísticos. Por eso, es necesario crear ambientes de aprendizaje lo más cercanos a los contextos sociales, culturales y profesionales del aprendiente, y diseñar estrategias y actividades de aprendizaje que propicien la participación, tanto para mejorar su capacidad de adaptación y transformación social como para trascender en la misma expansión de la conciencia.

7. Unidad de competencia

Diseña actividades de aprendizaje situado para una experiencia educativa a partir de estrategias de aprendizaje y acciones de mediación pedagógica que implican análisis y resolución de problemas y casos, proyectos o realización de tareas integradoras para propiciar el aprendizaje autónomo y autorregulado, toma en cuenta los principios básicos de la gestión del aprendizaje sustentable, entre otros: la recursividad de la vida para el desarrollo de la conciencia del ser, estar y actuar en el mundo.

8. Articulación de los ejes

El participante vincula los principios de la gestión del aprendizaje sustentable con el modelo de diseño de Van Merriënboer, al analizar y resolver problemas, casos y proyectos implícitos en el mismo diseño de las actividades de aprendizaje situado de la experiencia educativa que cursa y en la mediación del gestor facilitador.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Gestión del aprendizaje sustentable <ul style="list-style-type: none"> • De la heteronomía a la autonomía • El método como estrategia • De la duda a la pregunta • De lo simple a lo complejo • De lo fácil a lo difícil • De la técnica a la estrategia • De la instrucción a la mediación • Mediación pedagógica <ul style="list-style-type: none"> • Modelos de diseño de los cuatro componentes de Van Merriënboer • Modelo Star legacy de Schwartz • Modelo de los Principios fundamentales de Merrill • Modelo de Peñalosa para el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje • Mediación pedagógica de Gutiérrez y Prieto • Mediación y ambientes multimodales de aprendizaje • Aprendizaje situado <ul style="list-style-type: none"> • Problemas • Casos • Proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de técnicas y estrategias de lectura crítica para la comprensión y transferencia de los principios básicos de la gestión del aprendizaje sustentable. ✓ Aplicación de técnicas y estrategias de lectura crítica y escritura narrativa, descriptiva, expositiva y argumentativa para la comprensión y transferencia de los modelos de diseño de experiencias de aprendizaje situado. ✓ Bosquejo de esquemas, secuencias y estrategias de aprendizaje situado ✓ Diseño de estrategias de aprendizaje ✓ Diseño de actividades de aprendizaje según diferentes modelos de diseño. ✓ Transferencia del diseño de un modelo de diseño a otro ✓ Mediación del aprendizaje, los saberes y las formas según los ambientes multimodales de aprendizaje ✓ Evaluación y coevaluación de diseños de experiencias de aprendizaje situado ✓ Observación y autoobservación ✓ Propiocepción y metacognición ✓ Aplicación de técnicas y estrategias de escritura narrativa, descriptiva y expositiva para la expresión de las vivencias del estar aprendiendo. ✓ Creación del sentido (conciencia del ser, estar y actuar) al comprender y aplicar técnicas y estrategias cognitivas, socioafectivas y metacognitivas para encontrar nuevos contenidos, contrastarlos con conocimientos previos y en la deconstrucción / reconstrucción / construcción de saberes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apertura al aprendizaje mediante la lectura y escritura con propósitos académicos y profesionales. ✓ Apertura a la reflexión y el pensamiento creativo. ✓ Disciplina para el pensamiento crítico. ✓ Perseverancia metodológica para la investigación-acción. ✓ Responsabilidad y compromiso para la solución de problemas, casos, proyectos y tareas integradoras. ✓ Reconocimiento del otro como legítimo otro. ✓ Disposición e interés hacia el diálogo y el trabajo en comunidades de aprendizaje. ✓ Reconocimiento de los derechos de autor e ideas propias. ✓ Responsabilidad y compromiso para ejercer la función de gestor del aprendizaje en congruencia con el modelo de gestión del aprendizaje sustentable al diseñar experiencias de aprendizaje situado. ✓ Trascendencia al hallar el sentido de la pertinencia, relevancia y calidad de la gestión del aprendizaje sustentable y la función del gestor al diseñar experiencias de aprendizaje situado.

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas comentadas • Organizadores de información • Bitácoras y documentos académicos • Solución de problemas • Razonamientos e inferencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Preguntas detonadoras • Uso de metáforas y analogías • Exposición con apoyo tecnológico • Promoción de la lectura y escritura • Círculos de diálogo, grupos pequeños y plenarias

	<ul style="list-style-type: none"> • Creación y aplicación de andamiajes y apoyos • Aplicación de instrumentos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación
--	---

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Aulas • Internet • Plataforma educativa Eminus • Computadora con paquetería básica • Cañón proyector • Aulas 	<ul style="list-style-type: none"> • Archivos impresos y digitales con separatas de texto. • Textos, presentaciones de diapositivas y archivos de audio y video diseñados exprofeso • Documentos electrónicos y archivos de audio y video de licencia libre, disponibles en internet. • Sitios web sobre los temas • Listas de cotejo y rúbricas

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> • Caso: Planteamiento de una posible solución al caso de un diseño "tradicional" de actividades de aprendizaje de un curso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Relevancia ✓ Pertinencia ✓ Coherencia ✓ Cohesión ✓ Adecuación ✓ Estrategia 	Plataforma Eminus	25%
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto: Diseño o rediseño de experiencias y actividades de aprendizaje para una unidad de competencia aplicando el modelo de Cuatro componentes de Van Merriënboer a partir de problemas, casos, proyectos o tareas integradoras. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructura ✓ Secuencia ✓ Mediación 		25%
<ul style="list-style-type: none"> • Problema: Transferencia esquemática y operativa de un diseño de experiencias y actividades de aprendizaje para una subcompetencia, basado en el modelo de Van Merriënboer al modelo de Peñalosa. 			25%
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diario de vida y aprendizaje</i> como texto paralelo que relata y da cuenta de los procesos de observación y autoobservación para la cognición, metacognición y procesos socioafectivos de aprendizaje durante el curso taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pertinencia ✓ Coherencia ✓ Cohesión ✓ Adecuación 		25%
Total			100 %

13. Acreditación

- Entregar todas las evidencias de desempeño
- Obtener una calificación global mínima de 7
- Asistir a un mínimo de 80% de las sesiones presenciales para los ambientes de aprendizaje presencial y semipresencial

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Díaz Barriga, F. (2003) Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). Consultado el 02 de octubre de 2013 en <http://redie.ens.uabc.mx/index.php/redie/article/view/85/151>

_____ (2006) Enseñanza Situada: Vinculo entre la escuela y la vida. México: McGraw-Hill.

Gutiérrez, Francisco (1995) Mediación Pedagógica en la Elaboración de Libros de Textos. Costa Rica: Unesco San José.

Gutiérrez, Francisco y Prieto D. (1999) La mediación Pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa. Argentina: CICCUS.

Hernández, R. (2013) Mediación para la gestión del aprendizaje sustentable en ambientes multimodales de aprendizaje situado. Inédito.

Mendoza Nuñez, Alejandro (2003) El estudio de casos: un enfoque cognitivo. México: Trillas.

Monereo, Carles, et al (2007) Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. México: Colofón-Graó.

Morin, Edgar, et al (2002) Educar en la era planetaria. Barcelona, España: Gedisa.

Peñalosa Castro, Eduardo (2013) Estrategias docentes con tecnologías: guía práctica. México: Pearson Educación.

Van Merriënboer, Jeroen J. G. y Kirschner Paul A (2010) Diez pasos para el aprendizaje complejo: Un acercamiento sistemático al diseño instruccional de los cuatro componentes. México: Innova CESAL. Consultado el 03 de octubre del 2013 en http://dspace.ou.nl/bitstream/1820/3172/1/06_diez_pasos_4C.pdf

_____ (2010) Tutorial Ten steps to complex learning. Consultado el 1 de octubre de 2013 en <http://www.tensteps.info/>

_____ (2013) Ten steps to complex learning. Consultado el 03 de octubre de 2013 en <http://books.google.com.mx/books?id=ItoGz0fANqYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

14.2 Complementarias

Abarca y Gilabert (1990) Comprender para aprender: un programa para mejorar la comprensión y el aprendizaje de textos informativos. Consultado el 2 de septiembre 2013 en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=126190>

Chan, Ma. Elena y Tiburcio Silver Adriana (2002) Guía para la elaboración de materiales educativos orientados al aprendizaje autosugestivo. Sistema de Universidad Virtual. Universidad de Guadalajara. Consultado el 05 de septiembre del 2013 en <http://portalacademico.cch.unam.mx/sites/default/files/Elaboracion%20de%20Objetos%20CHAN.pdf>

Flores Davis Luz Emilia (2012) Mediación pedagógica para la autonomía en la formación docente. Revista electrónica educare. Consultado el 2 de septiembre 2013 en <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/4770>

Gutiérrez Francisco y Maldonado, Edith R. (1994) El texto paralelo: una propuesta metodológica para la educación y el aprendizaje. Guatemala: IIME.

Hernández, R. y A. Ramírez (2007) Mediación pedagógica para aprender a pensar, sentir y expresarse en ambientes virtuales de aprendizaje. TELEDU2007. Bogotá, Colombia.

Mercado, R. (Coord.), R. Hernández (Coautor), et al. (2007) Guía para el diseño de cursos en línea. Universidad Veracruzana Virtual. Xalapa, Ver. México: Universidad Veracruzana. ISBN: 978-834-814-7. Consultado el 30 de septiembre de 2013 en <http://colaboracion.uv.mx/iesca/LIBROS/GUIA%20DISE%C3%91O%20CURSOS%20EN%20LINEA.pdf>

Ramírez, A. y R. Hernández. (2008) Mediación lingüística para el cuidado del aprendiente virtual. 3er Foro de Investigación Educativa. Construcción colaborativa del conocimiento. 10 y 11 de abril 2008. Instituto Politécnico Nacional. México, D. F. Consultado el 30 de septiembre de 2013 en http://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/3302/89_-_89-RamirezCamposAndreaLeticia.pdf?sequence=1 Diapositivas consultadas el 04 de octubre de 2013 en <http://www.calameo.com/read/00220918235828b232e62>

Valero García Miguel (2008) Aprendizaje basado en problemas. Guías rápidas sobre nuevas tecnologías. Servicio de Innovación Educativa. Universidad Politécnica de Madrid. Consultado el 2 de septiembre 2013 en http://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf