



Diseño de actividades de aprendizaje colaborativo

La presente experiencia educativa tiene la finalidad de brindar al docente universitario las herramientas conceptuales y metodológicas para desarrollar el Aprendizaje Invertido en sus Experiencias Educativas. Se entiende al Aprendizaje Invertido como el enfoque que promueve en el estudiante actividades autónomas antes de las sesiones presenciales, así como ejercicios prácticos y colaborativos durante las clases presenciales.



Total de horas //
30 HRS. (15 hrs. Teóricas y 15 hrs. Prácticas)



Modalidad //
Presencial.



Valor de créditos //
3



Unidad de competencia //

El participante será capaz de desarrollar actividades de aprendizaje (individuales y/o colaborativas) que propicien los aprendizajes clave de las experiencias educativas a su cargo, facilitando la adquisición de competencias dentro de un marco actitudinal y de acción previamente definido por el docente.



Saberes // Teóricos

- Competencias clave de mi experiencia educativa
- Identificación de rutas de aprendizaje para adquirir las competencias clave
- Criterios para el Diseño de materiales de autoaprendizaje
- Evaluación bajo el enfoque de competencias
- ¿Cómo preparo una práctica o una simulación en el aula que estimule la transferencia de conocimiento?
- Condiciones para crear una estrategia didáctica de dramatización que propicie el aprendizaje reflexivo

Saberes // Heurísticos

- Analizar una de las experiencias educativas a su cargo e identificar los aprendizajes clave de esta.
- Revisar e identificar cada una de las rutas de aprendizaje requeridas por la Experiencia Educativa.
- Revisar y evaluar los materiales didácticos utilizados hasta ahora y proponer mejoras para convertirlos en material de autoaprendizaje.
- Establecer los criterios objetivos de evaluación de cada una de las competencias a desarrollar en el alumnado.
- Autoevaluar el diseño de la Experiencia Educativa con base en los resultados obtenidos.



Evaluación de desempeño //

- Principios de la Planeación y evaluación Didáctica Inversa. (25%)
 - Reflexión: cambio de rol del Docente a Facilitador. (20%)
 - Exposición en equipos de propuesta de Práctica Profesional. (20%)
 - Exposición en equipos de propuesta de dramatización de conflictos comunes en la profesión. (20%)
 - Criterios de evaluación y mejora de las actividades de la Experiencia Educativa.
- Total: (100%)



Acreditación //

Se acredita con un puntaje mayor del 70%