



Programa de estudio

Datos generales

0. Área Académica

Cualquiera

1. Programa educativo

Cualquiera

2. Facultad

Cualquiera

3. Código

INVP 00012

4. Nombre de la experiencia educativa

Construcción de escenarios de aprendizaje

5. Área curricular

5.1 Básica general	5.2. Iniciación a la disciplina	5.3. Disciplinar	5.4. Terminal	5.5. Electiva X
--------------------	---------------------------------	------------------	---------------	-----------------

6. Proyecto integrador.

7. Academia(s)

	Psicología y educación
--	------------------------

8. Requisito(s)

8.a. Prerrequisito(s):ninguno	8.b. Correquiso(s): ninguno
-------------------------------	-----------------------------

9. Modalidad

Taller

10. Características del proceso de enseñanza aprendizaje

10.1 Individual	10.2 Grupal X	10.2.1 Número mínimo: 15
		10.2.2 Número máximo: 20

11. Número de horas de la experiencia educativa

11.1 Teóricas: 1 hora	11.2 Prácticas: 3 horas
-----------------------	-------------------------

12. Total de créditos

5

13. Total de horas

60

14. Equivalencias

ninguna

15. Fecha de elaboración/modificación

15.a. mayo de 2003

15.b.

16. Fecha de aprobación

17. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

María Luz Márquez Barradas

18. Perfil del docente

Lic en psicología, en pedagogía algún y/o docentes de las ciencias sociales que cuenten con experiencia y cursos de actualización comprobables en actividades de enseñanza aprendizaje.

19. Espacio

Interfacultades

20. Relación disciplinar

Interdisciplinaria

21. Descripción mínima

Se ofrece, en el marco del área electiva con 60 horas de duración, 5 créditos (1 hora teórica y 3 horas prácticas). Es una experiencia educativa en la que se tratara de mostrar y experimentar que los escenarios para el aprendizaje son variados e ilimitados si se sabe hacer usos de una habilidad fundamental que es la observación para la racionalidad. Los escenarios de aprendizaje involucran el ambiente y la interrelación entre los actores partícipes de la sesión de aprendizaje. El estereotipo del escenario común, lo cotidiano de la imagen, hace que la estimulación y los mensajes no verbales pacen desapercibidos, un alumno entrenado en la observación puede visualizar todos estos estímulos para beneficio de su propio desarrollo personal.

22. Justificación

Lo estereotipado del escenario de aprendizaje se ha convertido mas en una limitante que en una ventaja para el aprendizaje, por eso, para un aprendizaje más creativo es recomendable variar los escenarios, es decir, hacer cambios y enriquecer los estímulos contextuales, de tal manera que el entrenamiento en las capacidades de observación y percepción contribuya a que los estudiantes valoren las distintas posibilidades de estimulación y recreen sus potencialidades para un mejor aprendizaje. Por medio de la variación de los escenarios y por lo tanto de la estimulación, el estudiante no solo será capaz de reconocer sus potencialidades de aprendizaje, sino también los elementos que intervienen en las relaciones interpersonales que se generan entre el maestro – alumno – alumnos, las que son más ricas en estimulación y recreación de lo que permite ver la relación estereotipada. Al final, tomando en cuenta todos los factores, ellos podrán organizar sus propios escenarios, diseñando una sesión de aprendizaje con su respectivo análisis.

23. Unidad de Competencia

Los alumnos utilizan los distintos conceptos y escenarios de aprendizaje, de manera responsable y recreativa, para que, con base al Modelo de Educación centrada en el aprendizaje, desarrollen sus potencialidades y lo ejerzan en sus ámbitos de competencia. Ellos tendrán que experimentar el cambio de estimulación y demostrar lo aprendido con una sesión de demostración.

24. Articulación con los ejes

Los ejes que propone el modelo – teórico, heurístico y axiológico – se articulan a través de la y desarrollo de los distintos tipos de aprendizaje. Sin embargo, el eje heurístico predomina en virtud del propósito de la experiencia. Así pues, en torno de los saberes heurísticos (observación, análisis y síntesis, etc.) se trabaja en los teóricos (conceptos y tipos de aprendizaje, entre otros) en un ambiente de colaboración, autonomía e imaginación, asumiendo cada uno su responsabilidad y mostrando respeto hacia los demás.

25. Saberes

25.1 Teóricos	25.2 Heurísticos	25.3 Axiológicos
Definición de aprendizaje Tipos de aprendizaje Escenario para el aprendizaje Contextos que favorecen el aprendizaje Contextos que obstaculizan el aprendizaje. Autoevaluación del aprendizaje	Observación Análisis y síntesis Asociación de ideas Aplicación de estrategias de comunicación. Reconocimiento de códigos no verbales. Transferencia. Validación.	Apertura. Autonomía. Colaboración. Imaginación. Iniciativa. Interés cognitivo. Respeto responsabilidad

26. Estrategias metodológicas

26.1 De aprendizaje:	26.2 De enseñanza:
Búsqueda de información. Lectura de síntesis e interpretación Imitación de modelos.	Tareas para el estudio independiente. Discusión dirigida. Objetivos o propósitos del aprendizaje.

<p>Repetición simple y acumulativa. Espaciales. Temporales. Taxonomías. Tipologías. Clasificaciones. Procedimientos. Palabras claves. Elaboración de bitácoras por sesión. Reporte por sesión de una reflexión acerca de su desempeño. Un ensayo sobre los distintos tipos de aprendizaje y su práctica. Discusión grupal. Reflexión escrita sobre sus propias limitaciones y ventajas para el aprendizaje.</p>	<p>Preguntas intercaladas. Aprendizaje basado en problemas. Organizador previo. Simulaciones. Escenificaciones. Pistas. Ilustraciones.</p>
---	--

27. Apoyos educativos

27.1 Materiales didácticos	27.2 Recursos didácticos
<p>Películas. Antología. Acetatos. Videos. Fotocopias.</p>	<p>Proyector. Instalación especial. Cámara de video. Grabadoras. Pintarrón. Plumones para pintarrón. Papel bond (pliegos) Lápices. Plumones de colores. Dados Figuras distintas. Imágenes variadas. Televisión Video</p>

29. Evaluación del desempeño

29.1 Evidencia(s) de desempeño	29.2 Criterios de desempeño	29.3 Campo(s) de aplicación	29.4 Porcentaje
Registro de actividad por sesión	Asistencia	Actividad en y fuera del aula. En su vida cotidiana.	10%
Registro de participación por sesión.	Participación por sesión.		10%
Sesión demostrativa.	Planeación y ejecución de la sesión demostrativa	En su actividad profesional, social y personal.	60 %
Diseño de materiales gráficos y tecnológicos.	Numero de materiales.	En su actividad profesional, social y personal.	20%

30. Acreditación

Cumplir con el 80 % de asistencia, el 50 del total de materiales y organizar y realizar la sesión demostrativa con un 80 % de rendimiento.
--

31. Fuentes de información

31.1. Básicas

Melot, A.M. y Nguyen, A. (1987):"El conocimiento de los fenómenos psicológicos" en Olewron, P: El niño, su saber y su saber hacer. Madrid. Ed.Morata-MEC, pp. 226-286.

Barr,R. and Tagg, J. (1995) "From teaching to learning, a new paradigm for undergraduate education – a new paradigmfor undergraduate education".

31.2. Complementarias

Yuste, C. (1994):"Los programas de mejora de la inteligencia". Madrid. CEPE.

Monereo, C. (comp.) (1993):"Un estudio sobre la formación de profesores estratégicos: consecuencias conceptuales, metodológicas e institucionales". en Las estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción. Barcelona. Ed. Domènech. pp. 149-168.

Maclure, S., y Davies, P. (1994):"Aprender a pensar, pensar en aprender". Barcelona. Ed. Gedisa.

Teberosky, A. (1992): "Aprendiendo a escribir". Barcelona. ICE - Horsori.

Bransford, J.D. y Stein, B.S. (1986):"Solución ideal de problemas". Barcelona. Ed. Labor.

Informe Crockcroft (1985):"Las Matemáticas sí cuentan". Barcelona. Ed. Paidós-MEC.