UNIVERSIDAD VERACRUZANA
Maestría en Gestión del Aprendizaje

DATOS GENERALES		
Nombre del curso		
Ambientes alternativos de aprendizaje		
Área de formación		Semestre en que se cursa
Básica		
Valor en créditos	Período escolar	
6 créditos		
Tiempo de duración		
60 horas (30 teóricas y 30 prácticas)		
Formación disciplinaria para impartir la materia		
Maestro en educación		
Programa elaborado por		
Comisión de diseño curricular		
Fecha de elaboración	Fecha de aprobación	
15 de noviembre de 2011	28-11-2011	

PRESENTACIÓN GENERAL
Importancia de la curso, dentro de la formación profesional
Normalmente las políticas educativas señalan las tendencias de los resultados de la educación y las directrices que deben seguir los sistemas educativos de los países, en función a diversos escenarios socioeconómicos locales y globales. A su vez, las teorías del aprendizaje tratan de explicar cómo aprende el estudiante y por lo tanto cómo debe actuar el enseñante. Este curso aporta elementos del saber hacer docente, incide en el cómo propiciar aprendizajes significativos y sustentables en los estudiantes a través de la planeación y diseño de estrategias de aprendizaje aplicables en diversos ambientes y modalidades educativas.
Papel que cumple el curso dentro del área a que pertenece
Se analizan diversas posibilidades y estrategias de aprendizaje en función a las características de los estudiantes, los saberes a desarrollar y los contextos donde se desempeñarán, generando posibles ambientes de aprendizaje en diversas modalidades educativas.
Materias correlacionadas
Paradigma del aprendizaje e innovación educativa. Diseño de proyectos de intervención educativa. Tecnologías para el aprendizaje

OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO
Planear ambientes de aprendizaje aplicables a diversas modalidades educativas, seleccionando estrategias de aprendizaje y enseñanza pertinentes para el desarrollo de un curso, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración.

UNIDADES, OBJETIVOS PARTICULARES Y TEMAS	
UNIDAD 1	No. de horas
Diseño de estrategias de aprendizaje y enseñanza	15
Objetivos particulares	
El participante identifica diversas estrategias de aprendizaje y enseñanza apropiadas a las características de sus estudiantes, ambientes y modalidades educativas para diseñar experiencias de aprendizaje.	
Temas	

• Criterios para el diseño instruccional de experiencias de aprendizaje • Criterios para seleccionar estrategias de aprendizaje • Criterios para seleccionar estrategias de enseñanza • Estrategias de aprendizaje y enseñanza basadas en tecnología educativa	
UNIDAD 2	No. de horas
Planeación de ambientes de aprendizaje	25
Objetivos particulares	
Planear un curso considerando diversas experiencias y estrategias de aprendizaje, alineadas a las de enseñanza, objetivos, ambientes y modalidades de aprendizaje.	
Temas	
• Elementos de un curso o experiencia educativa • Programa del curso o experiencia educativa • Guía del estudiante	
UNIDAD 3	No. de horas
Diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología de la información y la comunicación	15
Objetivos particulares	
Rediseñar su curso (presencial sin apoyos tecnológicos) para adaptarlo a ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa y aplicable a diversas modalidades.	
Temas	
• Elementos tecnológicos a considerar en un curso • Estrategias de incorporación de elementos tecnológicos • Proyecto de curso con aplicaciones tecnológicas	
UNIDAD 4	No. de horas
Gestión del aprendizaje desde el diseño y planeación de los ambientes de aprendizaje.	5
Objetivos particulares	
Identificar estrategias de gestión del aprendizaje desde el diseño y planeación de su curso.	
Temas	
• Retroalimentación recursiva • Oportunidad de la intervención, apoyos y andamiajes • Calidad y calidez de mensajes escritos en la gestión del aprendizaje • Diario de aprendizaje • Registros de evidencias de aprendizaje	
RECURSOS DIDÁCTICOS	
• Material educativo electrónico e impreso • Guía del estudiante • Programa educativo y material de una de sus experiencias educativas o cursos	
TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y ASPECTOS METODOLÓGICOS	
Se expondrán y abordarán los temas de manera recursiva dada su complejidad sistémica. Se analizarán lecturas clave, se propiciará el diálogo y el trabajo colaborativo en comunidades de aprendizaje sustentable. Se realizará la planeación y diseño de experiencias educativas para diversos ambientes y modalidades educativas. Se retroalimentarán las evidencias de aprendizaje a partir de una autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.	
EQUIPO NECESARIO	
• Computadora para proyectar • Cañón proyector de imágenes • Internet	

- Computadoras fijas o portátiles para los estudiantes

BIBLIOGRAFÍA

Bates, A.W. and Poole, G. (2003). Effective Teaching with Technology in Higher Education. San Francisco: Jossey-Bass.

Lozano Rodríguez, A. & Burgos Aguilar, V. (2007) (Comp.). Tecnología educativa: en un modelo de educación a distancia centrado en la persona. Distrito Federal, México: Limusa.

García-Valcárcel, A. (2003) Tecnología educativa: Implicaciones del desarrollo tecnológico. Madrid, España: La Muralla.

Burbules, N., Callister, T. (2006). Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Buenos Aires, Argentina.

Postman, N. (1992). De las herramientas a la tecnocracia. En Círculo de lectores (Ed.), Tecnópolis: La rendición de la cultura a la tecnología (pp. 35-57). Barcelona, España.

Tapscot, D. (1999). El salto generacional. En McGraw-Hill Interamericana (Ed.), Creciendo en un entorno digital (pp. 31-49). Santa Fe de Bogotá, Colombia.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Otros Materiales de Consulta:

Bates, A.W. (1999). La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia. México: Trillas.

Escamilla de los Santos, J. G. (2000). Selección y uso de tecnología educativa (3a Ed.). México: Trillas: ITESM, Universidad Virtual.

Peters, O. (2002). La Educación a Distancia. Nuevas Tendencias y Retos. México: Innova, Universidad de Guadalajara.

EVALUACIÓN

FORMATIVA

Se propiciará la evaluación formativa a través del monitoreo y retroalimentación recursiva de procesos y productos de aprendizaje.

SUMATIVA

	Concepto	Porcentaje
Forma de Evaluación	Participación en diálogos, comunidades de aprendizaje y diarios de aprendizaje correspondientes	35 %
	Planeación y diseño de un curso generando diversos ambientes de aprendizaje y aplicable a diferentes modalidades educativas	65 %
	Total	100 %

Escala de calificación	Mínima aprobatoria
De 1 a 100	80

Para acreditar el curso, el participante deberá haber presentado al menos el 80% de las actividades de aprendizaje señaladas y haber obtenido un mínimo de 70% de calificación promedio.