

PLANEACIÓN DOCENTE

MTRA. SANDRA ARELLANO DORADO

HAGAMOS
CLICK
DOCENTES
CAPACITACIÓN DE ESTUDIO ONLINE



UNIVERSIDAD
CUAUHTEMOC

DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUALES

- Un proceso de interacción o comunicación entre sujetos.
- Un grupo de herramientas o medios de interacción.
- Una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos.
- Un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades.

ES NECESARIO

TOMAR EN CUENTA:

- Programa del curso.
- Calendario de actividades y formas de evaluación.
- Vías de comunicación para el envío, recepción y retroalimentación de las actividades.
- Espacios para el intercambio de ideas y opiniones, centro de recursos.
- Recursos adicionales y ligas de interés.

Diseño

Instruccional

Bienvenida.

Exposición magisterial.

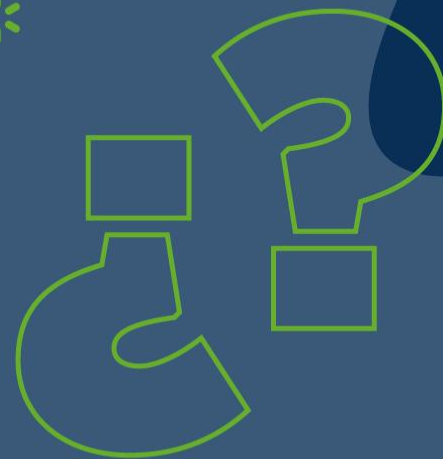
Actividad de aprendizaje.

Cierre.

OBJETIVO DE LA PLANEACIÓN DOCENTE

Debe llevar 5 preguntas básicas:

- ¿Qué?
- ¿Quién?
- ¿Cómo?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?



SYLLABUS Y LA PLANEACIÓN DOCENTE

Relación directa del syllabus con classroom en cuanto a:

- Tareas
- Tareas con cuestionarios
- Preguntas
- Materiales



DOSIFICACIÓN DEL TIEMPO



- **Tiempo por sesión:** exposición magisterial de máximo 45 minutos, Intermedio 10 minutos (opcional) actividad 20-25 minutos, cierre 10 min.
- **Tiempo de trabajo extra clase:** una tarea a la semana.
- **Recomendación:** Realizar ejercicios prácticos en el tiempo de clase que dejar tareas.

ELEMENTOS DE LA

PLANEACIÓN DOCENTE

- Fecha
- Temas y subtemas
- El objetivo de aprendizaje
- Objetivo específico
- Experiencias de aprendizajes
- Estrategias de aprendizaje
- Métodos de evaluación
- Bibliografía

Técnicas didácticas
Auxiliares didácticos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Modelo de aprendizaje basado en proyectos.

El Aprendizaje Basado en Proyecto, tiene una finalidad pedagógica concreta que es el aprendizaje mediante el cual los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen un aplicación en el mundo real más allá del aula de clase.

VENTAJAS DE TRABAJAR POR PROYECTOS

- **Cambia las relaciones entre los maestros y los estudiantes logrando aprendizajes significativos.**
- **Reduce la competencia entre los alumnos y permite a los estudiantes colaborar, más que trabajar unos contra otros.**
- **Cambia el enfoque del aprendizaje.**

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.

1

Punto de partida



- Tema principal
- Pregunta inicial (*driving question*)
- Qué sabemos (detección de ideas previas)

2

Formación de equipos colaborativos



3

Definición del reto final (con TIC)



- "Producto" a desarrollar
- Qué hay que saber (objetivos de aprendizaje)

Transversalidad



4

Organización y planificación



- Asignación de roles
- Definición de tareas y tiempos

9

Respuesta colectiva a la pregunta inicial



- Reflexión sobre la experiencia
- Uso de sistemas de mensajería instantánea

10

Evaluación y autoevaluación



Aprendizaje significativo



Intercambio de ideas



5

Búsqueda y recopilación de información



- Revisión de los objetivos
- Recuperación de los conocimientos previos
- Introducción de nuevos conceptos
- Búsqueda de nueva información

Colaboración



8

Presentación del proyecto



- Preparar la presentación
- Defensa pública
- Revisión con expertos

7

Taller / Producción



- Aplicación de los nuevos conocimientos
- Puesta en práctica de las competencias básicas
- Desarrollo y ejecución del producto final

Creatividad



6

Análisis y síntesis



- Puesta en común, compartir información
- Contraste de ideas, debate
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones

aulaPlaneta®

MODELO DE APRENDIZAJE POR PROBLEMAS

Es un método de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante donde adquiere conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real.

Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a los problemas dentro de la actividad profesional, integrando conocimientos y competencias profesionales.

PASOS:

Presentación y
lectura comprensiva
del escenario

Definición
del problema

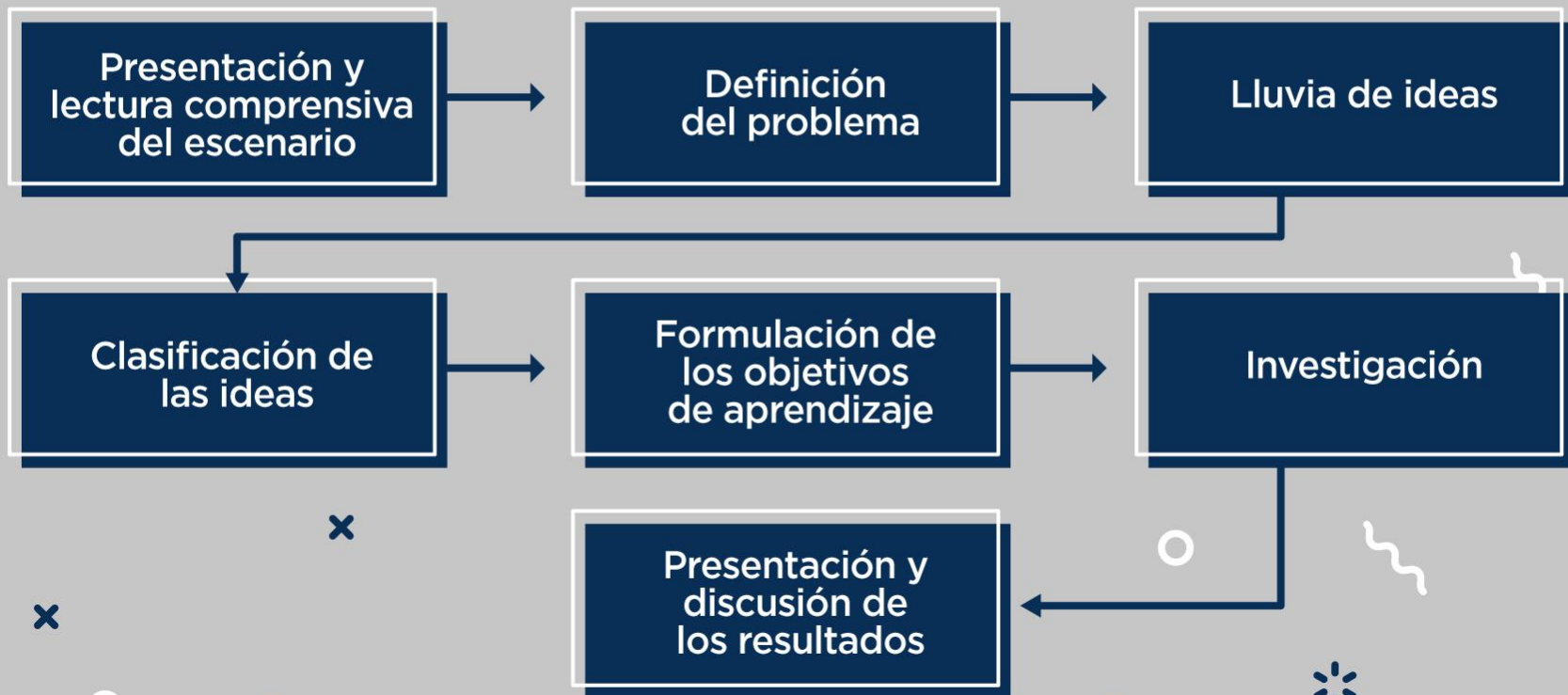
Lluvia de ideas

Clasificación de
las ideas

Formulación de
los objetivos
de aprendizaje

Investigación

Presentación y
discusión de
los resultados



VENTAJAS EN LOS ALUMNOS

- Alumnos con mayor motivación
- Un aprendizaje más significativo
- Desarrollo de habilidades para el aprendizaje
- Posibilita mayor retención de información
- Las habilidades que se desarrollan son perdurables
- Incremento de su autodirección
- Mejoramiento de la comprensión
- Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo
- Actitud automotivada

MÉTODO DE CASOS (SITUACIONES)

Los alumnos construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias y situaciones de la vida real.

Su aplicación como estrategia de aprendizaje reside en que no proporciona soluciones, sino datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo las posibles soluciones al caso que se presenta.

REQUISITOS DE UN BUEN CASO

- **Exactitud:** Fidelidad en la narración de los hechos.
- **Objetividad:** No hay lugar a opiniones ni a parcialidades
- **Claridad:** No debe darse ni ambigüedad ni confusión.
- **Lógica:** Orden cronológico en la redacción.

Sensibilidad a la importancia de los detalles

BENEFICIOS EN LOS ALUMNOS:

Aproxima a los individuos a las condiciones de la vida real, para prepararlo desarrollando talentos latentes de visión, autoridad, comunicación y liderazgo.



El aula invertida

El alumno estudia los temas a su propio ritmo, mediante videos, textos u otros materiales.



Antes de la clase

Se comparte información de manera colaborativa y se aplica lo aprendido en situaciones concretas (debate, proyectos colectivos).

Durante la clase

Docente: resuelve dudas y atiende las necesidades particulares de los alumnos.



EVALUACIÓN DEL

APRENDIZAJE

- Se acuerda en un inicio.
- Es un contrato entre alumno y docentes.
- Rubricas de evaluación.
- No negociable después de establecida.

Sin planificación no es posible
la buena educación

"El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron".

Jean Piaget (1896-1980)

¿DUDAS?





UNIVERSIDAD
CAUHTÉMOC