

IV Jornada de Experiencias de Innovación en la Docencia PUCP

16 y 17 de mayo 2019

DIRECCIÓN
ACADÉMICA DEL
PROFESORADO



PUCP

Cómo proponer y desarrollar una experiencia de innovación

Dra. María Soledad Ramírez Montoya

Chair de las Cátedras UNESCO e ICDE:

Movimiento educativo abierto para
América Latina

Tecnológico de Monterrey

Lima, Perú, 16 de mayo de 2019

Presentación:

tiny.cc/Taller-Marisol



Presentaciones

- ▶ Participantes (con datos profesionales y breve comentario de su interés en el curso taller :o)
- ▶ Facilitadora (con datos profesionales y breve comentario de su interés en el curso taller :o)
- ▶ Programa del curso taller.



Agenda

- Descripción del curso taller
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Agenda

- **Descripción del curso taller**

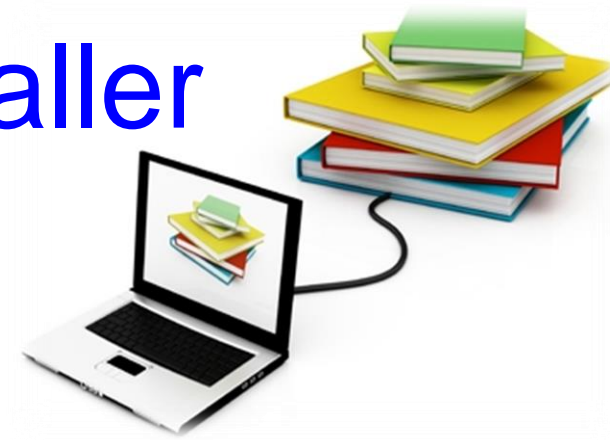
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Objetivo

El participante del curso diseñará una experiencia formativa con aprendizaje activo, a partir de trabajar en taller con metodologías activas de enseñanza y aprendizaje, así como tecnologías, recursos y evaluaciones, acorde con los objetivos de los planes académicos, con el fin de que proponga y desarrolle una innovación educativa dentro de su materia.



Contenido del curso taller

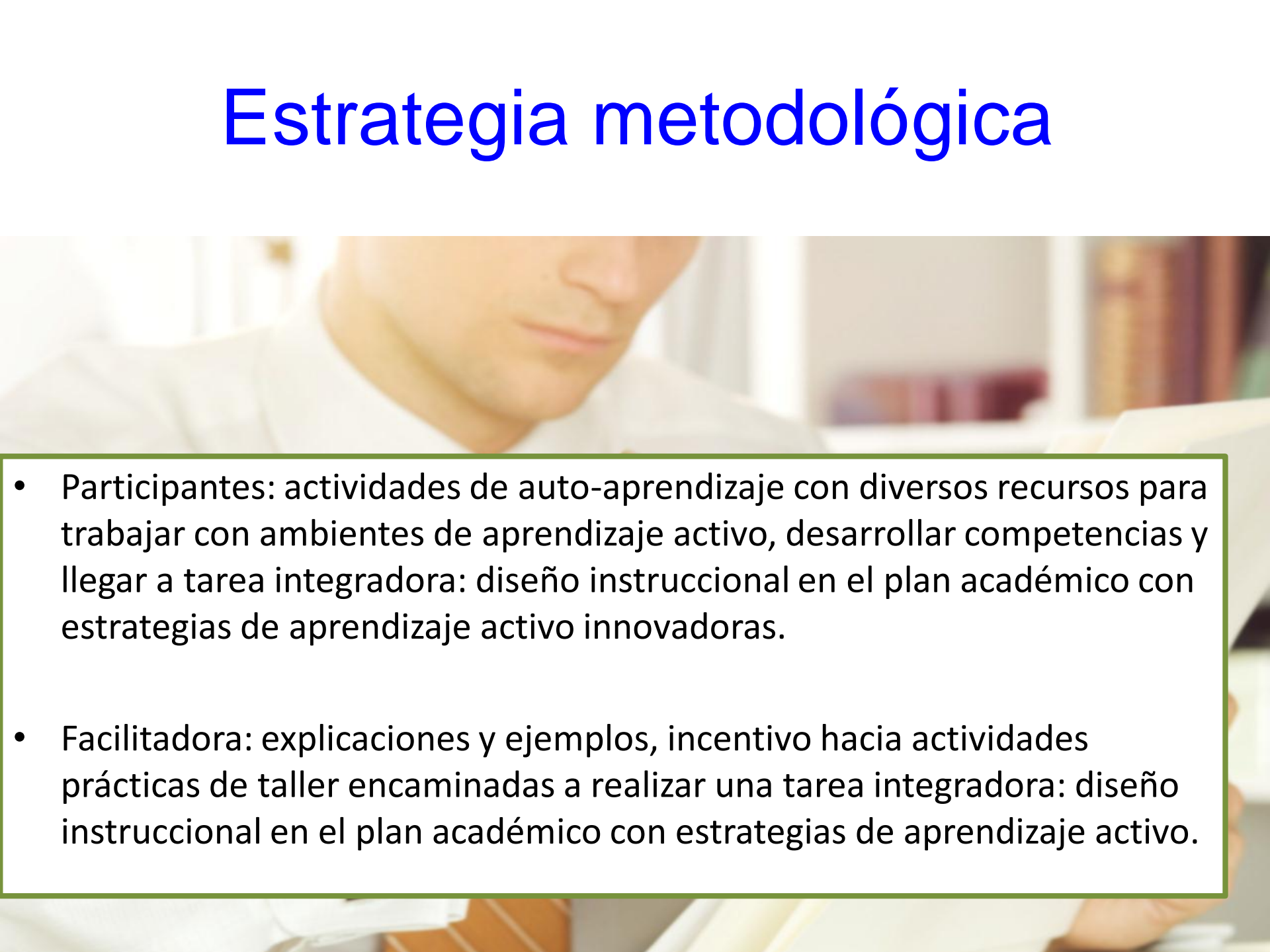


- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Competencias

- Competencia para el desarrollo del pensamiento crítico
- Competencia para el diseño de ambientes innovadores
- Competencia para el trabajo colaborativo
- Competencia para el uso de tecnologías de información y comunicación

Estrategia metodológica

- 
- Participantes: actividades de auto-aprendizaje con diversos recursos para trabajar con ambientes de aprendizaje activo, desarrollar competencias y llegar a tarea integradora: diseño instruccional en el plan académico con estrategias de aprendizaje activo innovadoras.
 - Facilitadora: explicaciones y ejemplos, incentivo hacia actividades prácticas de taller encaminadas a realizar una tarea integradora: diseño instruccional en el plan académico con estrategias de aprendizaje activo.

Evaluación



- Acreditación: diseño de un plan que integre innovación educativa.

Agenda

- Descripción del curso taller
- **Aprendizaje activo en ambientes innovadores**
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Actividad del Taller

Construcción de una conceptualización de Aprendizaje activo



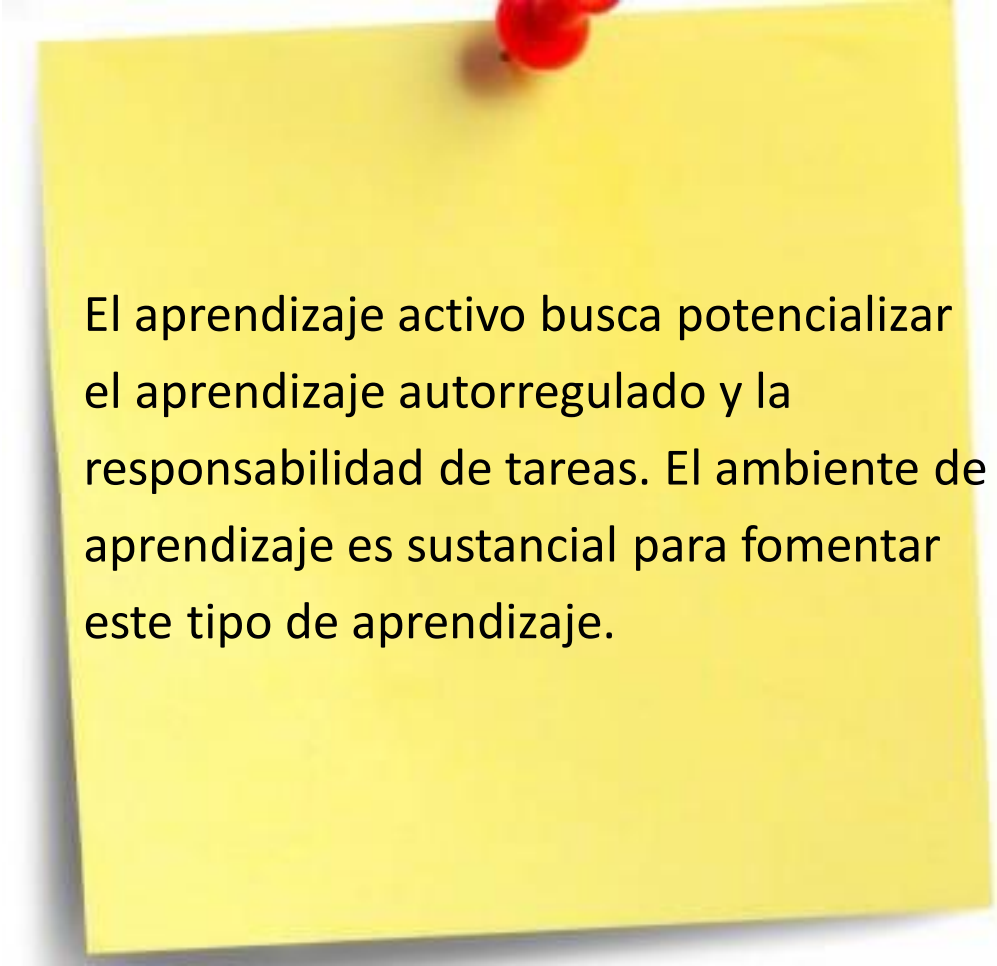
Ponte activo:

Técnica KWLH

What We Know	What We Want to Learn	What We Learned	How Can We Learn More

Construcción de una conceptualización de Aprendizaje activo

Modelo basado en el paradigma sociocultural (el conocimiento se construye socialmente en una conversación entre alumno-alumno y el alumno-docente) y cognitivo (se utilizan estrategias y técnicas, como el aprendizaje por descubrimiento y el reforzamiento positivo) respectivamente.



El aprendizaje activo busca potencializar el aprendizaje autorregulado y la responsabilidad de tareas. El ambiente de aprendizaje es sustancial para fomentar este tipo de aprendizaje.

Componentes de un ambiente innovador (Ramírez-Montoya, 2012)



Etapas en el proceso de aprendizaje activo (Koopmann, 2002)

- Observación y reflexión: Revisar, cuestionar e integrar la información producto de la experiencia.
- Formación de conceptos y reflexiones: Aprender creando teorías lógicas.
- Experimentación activa: Aplicar los conceptos en nuevas situaciones o toma de decisiones.
- Experiencia concreta: Involucrarse en nuevas experiencias.

Etapas en el proceso de aprendizaje activo (Watkins, 2003)

- Hacer. Las tareas estimulan la actividad de los estudiantes (discusión de casos, proyectos comunitarios, análisis y resolución de problemas sociales, simulaciones, juegos y dinámicas)
- Revisar. Los estudiantes se detienen para tomar conciencia de lo que ocurrió en el proceso, qué fue importante, cómo se sintieron.
- Aprender. Se explicitan las nuevas ideas y perspectivas que la actividad permitió generar.
- Aplicar. Se planean acciones futuras a la luz de los nuevos hallazgos o conocimientos. Se examina la posibilidad de transferir lo aprendido a otras situaciones.

Actividad del Taller

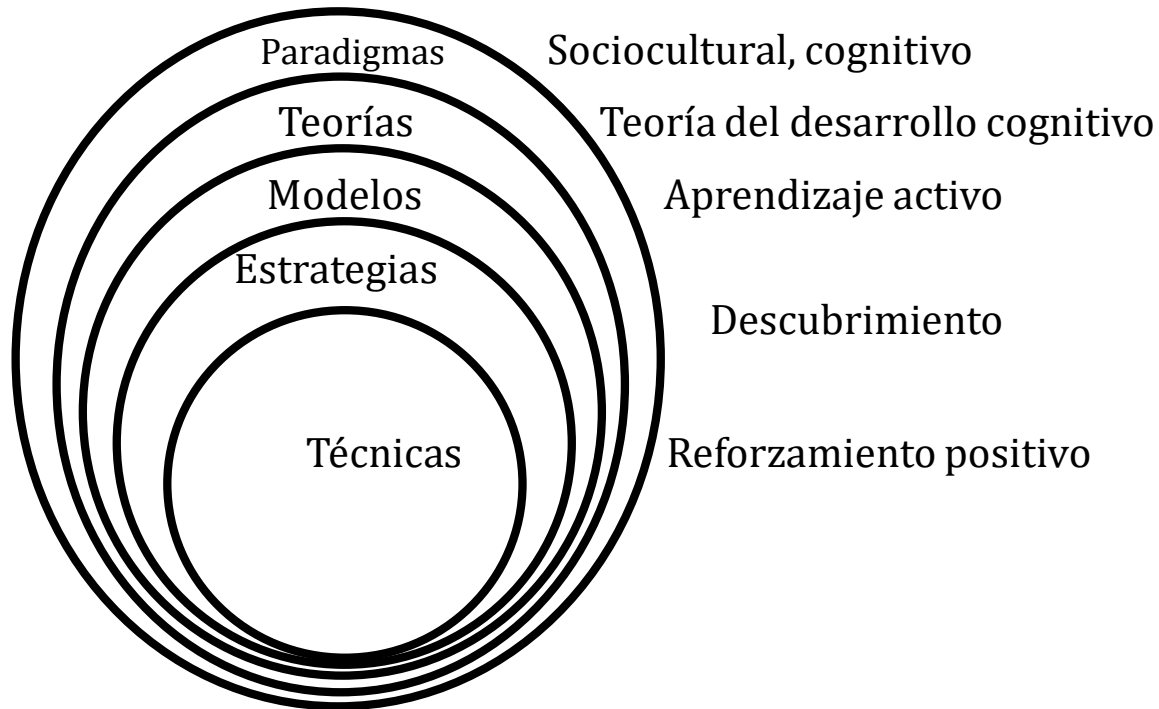
¿Su ambiente innovador con aprendizaje activo? (Ramírez-Montoya, 2012)



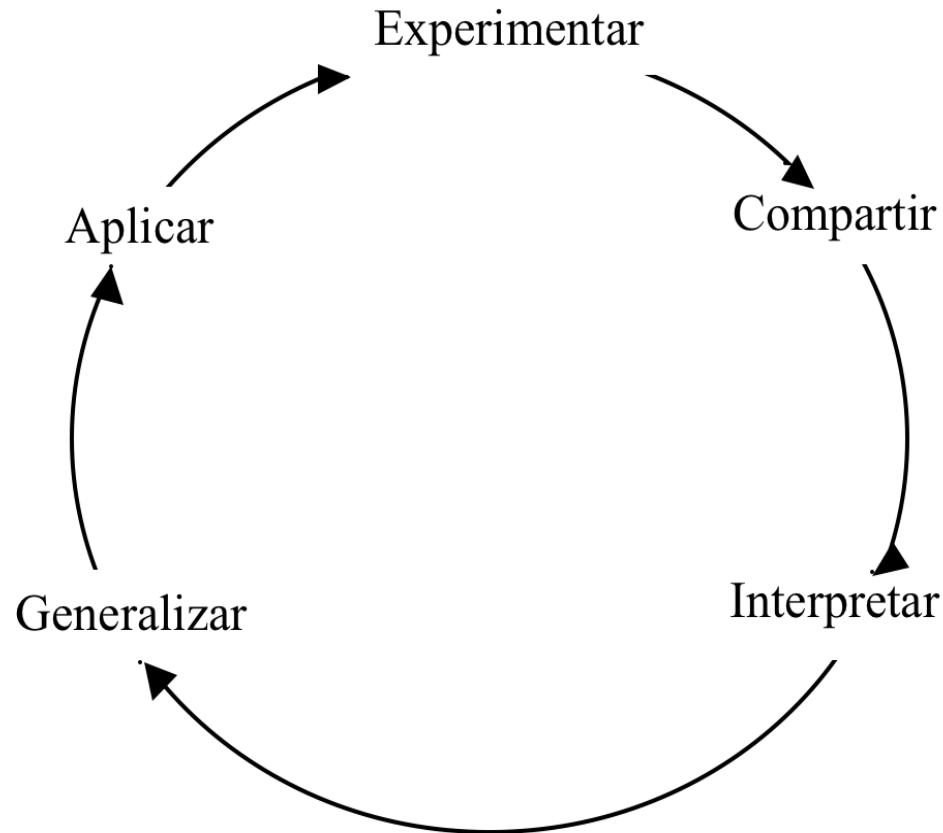
Agenda

- Descripción del curso taller
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- **Niveles de articulación para el aprendizaje activo**
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Diferentes niveles de articulación del conocimiento científico del aprendizaje activo (Glasserman, 2013)



Ciclo de aprendizaje por experiencias (Rebollo, 2001)



Actividad del Taller

¿En qué aspecto de tu curso se puede integrar una mejora?



Agenda

- Descripción del curso taller
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- **Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo**
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Ramírez-Montoya, M.S. (2017). Evidencias de aprendizaje para la vinculación [Video]. Disponible en el Tecnológico de Monterrey, en el sitio Web:

<https://www.youtube.com/watch?v=a5V0e-3Xq18&feature=youtu.be>

Actividad del Taller

- ¿Qué “entregable” puede aportar el estudiante en tu clase?
- ¿Con qué sector (académico-sociedad-empresa-gobierno) se vincula?
- ¿Cómo puede “ver la luz” más allá de la entrega en la clase?

Diseño de ambientes de aprendizaje activo (Ramírez-Montoya, 2012)

Conceptualizaciones y componentes

de

Ambientes de aprendizaje



Innovación como eje transversal

Cinco de quince estrategias :o)

Capítulo 2. Modelos y estrategias de enseñanza aprendizaje en el ámbito de la innovación educativa

1. **Modelos de enseñanza para el análisis con estrategias de construcción vinculadas al aprendizaje basado en problemas, debate y la argumentación**
2. **Modelos de enseñanza para la colaboración con estrategias contextualizadas vinculadas con el aprendizaje servicio, auténtico y situado**
3. **Modelos de enseñanza para la aplicación del conocimiento con estrategias de indagación vinculadas al aprendizaje basado en investigación, proyectos e innovación educativa basada en evidencia**
4. **Modelos de enseñanza para el sistema de pensamiento con estrategias de reflexión vinculadas al aprendizaje con casos, metacognición y portafolios electrónicos.**
5. **Modelos de enseñanza para el desarrollo de competencias digitales con estrategias mediadas por tecnología vinculadas al aprendizaje móvil, objetos de aprendizaje y uso de recursos educativos abiertos**

Referencia : Ramírez, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey

Aprendizaje basado en proyectos

1) Descripción-¿qué es? (definición y procedimiento)

Consiste en enfocar actividades individuales y en equipo, relacionadas con el "aprender a aprender juntos"; resolver problemas educativos reales, poniendo en práctica los conocimientos recién adquiridos y el buscar solucionar o desarrollar proyectos en forma integrada. Un proyecto es un esfuerzo que se lleva a cabo en un tiempo determinado para lograr el objetivo específico de crear un servicio o producto único. En términos generales, implica la realización de un proyecto a gran escala a lo largo de un período de tiempo bien definido y, admite que el proyecto pueda ser abordado en forma individual o en equipos.

El procedimiento para facilitar procesos de aprendizaje es a través de:

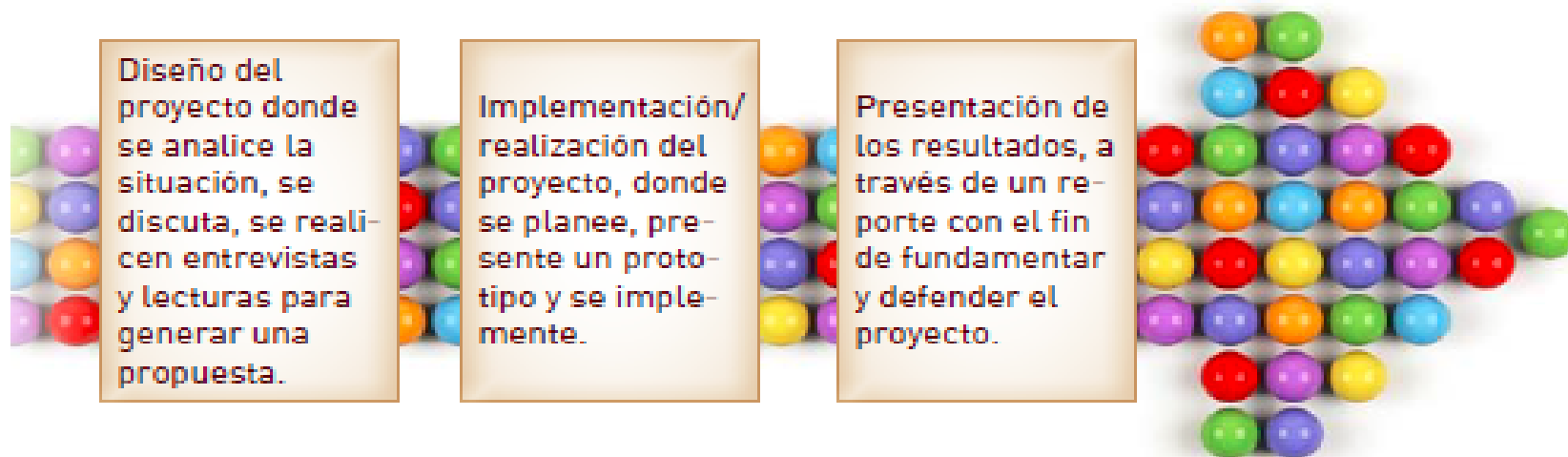


Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

Aprendizaje basado en problemas

(2) Lugares desdibujados-¿dónde? (espacios e infraestructura)

Se puede usar en ambientes presenciales, *b-learning* así como *e-learning* y *m-learning*, donde los espacios fomenten un aprendizaje colaborativo y, al mismo tiempo, se fomente el auto-aprendizaje.

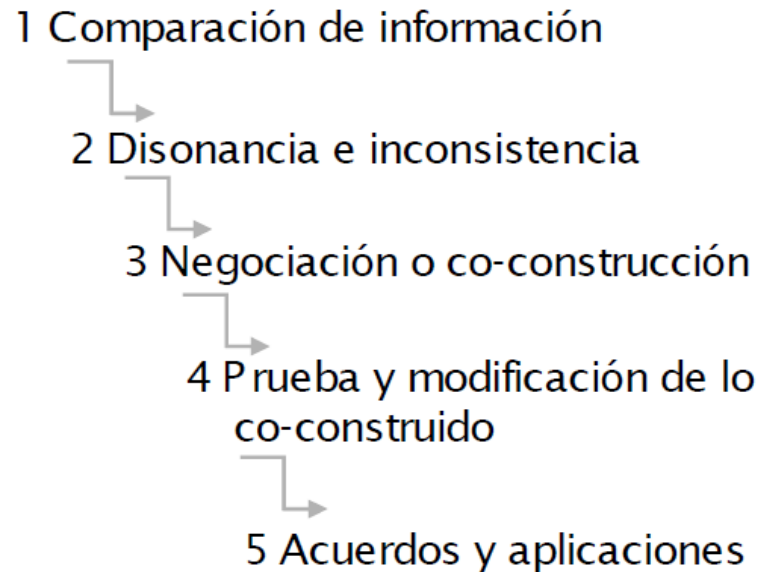
- 1 Proporcionar un problema real o ficticio (pero interesante y cercano a la realidad).
- 2 Formar grupos pequeños para que los estudiantes participen en una discusión.
- 3 Indicar una lectura individual al problema para, posteriormente, compartir la información con el grupo.
- 4 Fomentar la participación dentro de los grupos para que los alumnos desarrollen habilidades de comunicación y de aprendizaje auto-dirigido.
- 5 Invitar a los estudiantes a presentar sus soluciones a los problemas frente al grupo.

Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

Argumentación

Modelo para construir conocimiento*

Modelo para el análisis de la construcción social del conocimiento (Fases)



*Gunawardena, Ch., Lowe, C. & Anderson, T. (1997). Analysis of a global online debate and the development of an interaction analysis model for examining social construction of knowledge in computer conferencing conferencing. *Journal of Educational Computing Research*, 17(4) 395-429.

Debate

Debate

(1) Descripción-¿qué es? (definición y procedimiento)

Consiste en plantear una situación problemática e interesante para la conformación de una estructura de pensamiento que auxilie en la reflexión crítica de una realidad, donde se parte de preguntas detonantes para la discusión, se establece un proceso dialéctico y el fin es reestructurar el pensamiento inicial con una visión enriquecida.

El procedimiento para facilitar los procesos de aprendizaje es a través de:

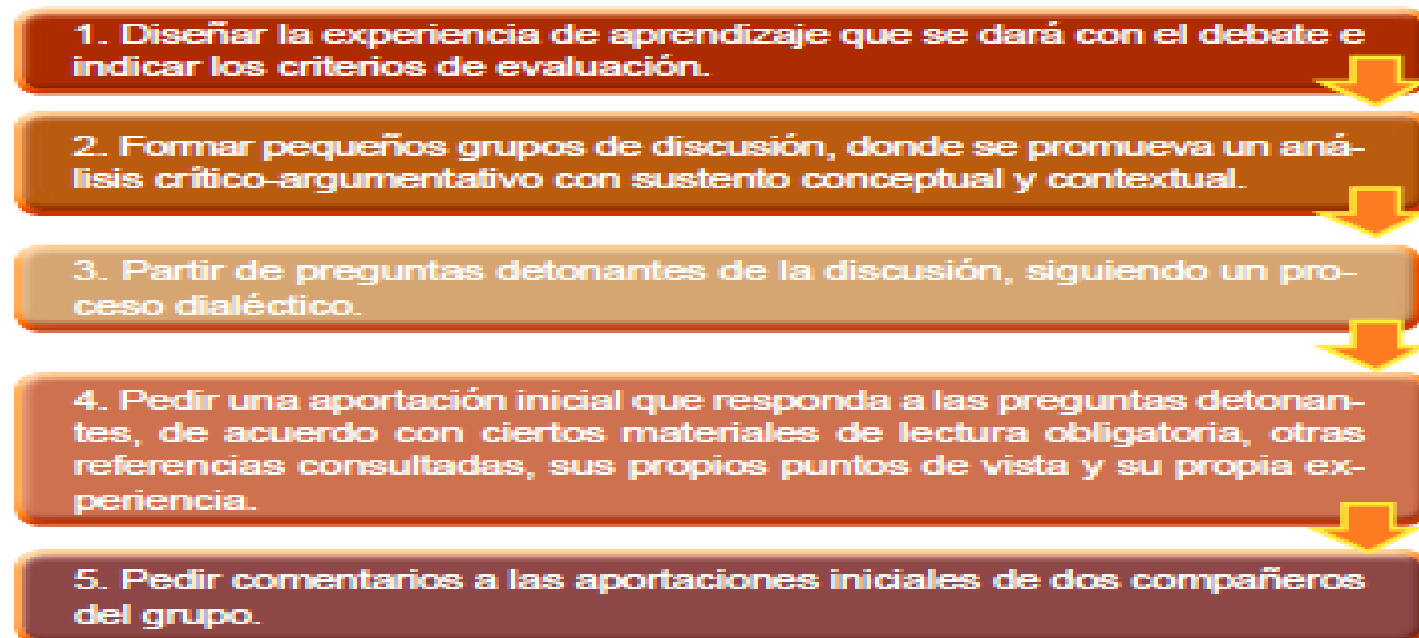


Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

Aprendizaje móvil



Fuente: http://ambitodelaeducacion.com/wp-content/uploads/2014/05/DATA_ART_44677.jpg

Aprendizaje móvil

(1) Descripción-¿qué es? (definición y procedimiento)

Consiste en usar recursos de la tecnología móvil para fomentar aprendizajes, donde se integran tres elementos fundamentales: flexibilidad en el tiempo, espacio y lugar; con la intención de fortalecer las capacidades de interacción y apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de comunicación en los distintos procesos del modelo educativo.

El procedimiento para facilitar procesos de aprendizaje es a través de:

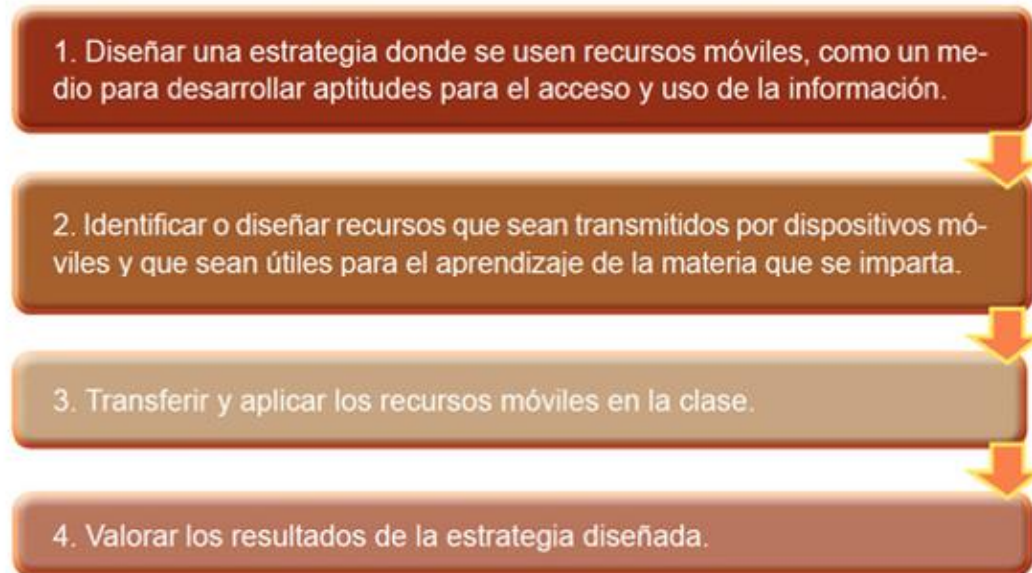


Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

Aprendizaje móvil (ejemplo)

- Técnica de Aprendizaje activo: Interrupción en la clase
- Estrategia: Prueba de concepto Felder y Brent (2009)
 1. Con una pregunta de opción múltiple se solicita a los estudiantes lanzar sus respuestas, ya sea con clickers o tarjetas con respuestas
 2. Mostrar las respuestas en histograma en la pantalla,
 3. Luego se agrupan en parejas y tratan de conciliar la respuesta y votan de nuevo,
 4. Finalmente explican el por qué la respuesta correcta es correcta y los distractores no lo son.
- Herramienta: Socrative



Requerimientos:

Instalar en sus dispositivos la app
Socrative student y Socrative Teacher

Uso de recursos educativos abiertos

(1) Descripción-¿qué es? (definición y procedimiento)

Consiste en apoyar los procesos formativos con recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o, que han sido liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su uso de forma pública y gratuita o, que permite la generación de obras derivadas por otros.

El procedimiento para facilitar procesos de aprendizaje es a través de:

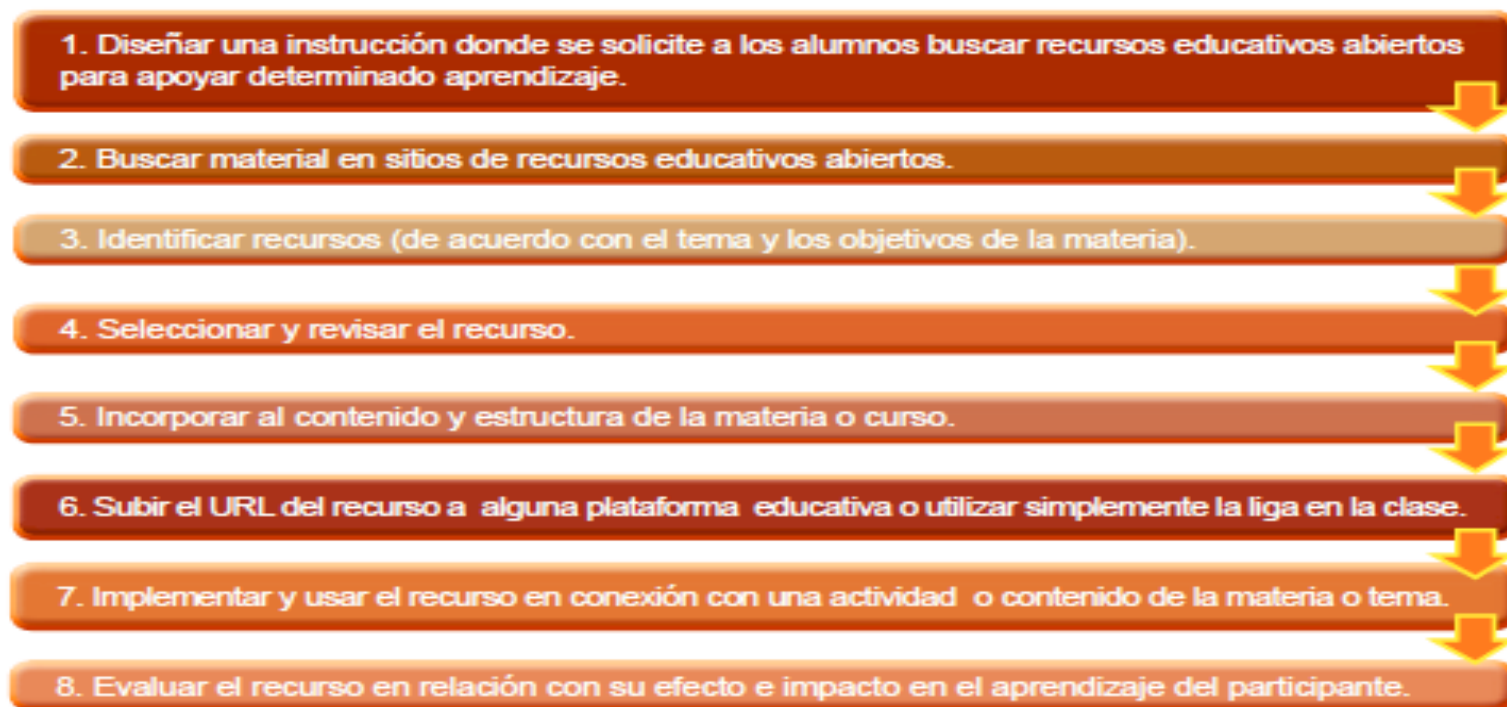


Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

www.temoa.info

Recursos educativos

Ver recursos por tema

- Arte y Arquitectura
- Negocios y Economía
- Ingeniería y Ciencias Aplicadas
- General
- Ciencias de la Salud
- Historia y Arqueología
- Periodismo y Comunicación
- Lenguajes y Literaturas
- Leyes, Política y Gobierno
- Música, Danza, Drama y Cine
- Filosofía y Religión
- Ciencias
- Ciencias Sociales

Navegar por todas las categorías disponibles

Consejos para una mejor búsqueda ▶



Enseña de forma diferente

"Eliminando las fronteras de la distancia, del tiempo y del costo de acceso al conocimiento"

Dra. Gabriela María Farías Martínez

[Leer testimonial](#) ▶

[Leer otros testimoniales](#) ▶

En temoa encontrarás:



Recursos educativos

Un portal, múltiples medios:

- ✓ Seguridad de que los recursos provienen de sitios valiosos y catalogados por bibliotecarios expertos.
- ✓ Acceso público y gratuito.
- ✓ Recomendaciones de uso para enseñar o aprender.



Cursos

Comparte conocimiento y trasciende con:

- ✓ Una herramienta que te ayudará a construir, en **forma individual o colaborativa**, cursos que puedes reutilizar.
- ✓ Un sitio que ofrece los **cursos en Internet**, sin requerir tecnología adicional.



Comunidades

Mantente actualizado:

- ✓ Contactando a personas de otros lugares.
- ✓ Participando colaborativamente para construir cursos.
- ✓ Evaluando y recibiendo reconocimiento por la comunidad.

Busca. Construye. Participa. [¡Únete!](#)

Charlas de innovación para conocer prácticas de aprendizaje activo

- Explora las charlas de innovación para detectar estrategias de aprendizaje activo:
- Se te invita cada miércoles a seguir en vivo las charlas de innovación:

Tecnológico de Monterrey (2019). Charlas de innovación [sesión en vivo-miércoles de 16 a 17 hora de Monterrey, México]. Disponibles en:

<http://livestream.com/TecDeMonterrey/InnovacionEducativa/>

Observatorio de Innovación Educativa

Productos Acerca de Suscríbete Social English

 **Tecnológico de Monterrey**

 **OBSERVATORIO**
de Innovación Educativa
Tecnológico de Monterrey





IDENTIFICAMOS Y ANALIZAMOS LAS TENDENCIAS EDUCATIVAS QUE ESTÁN MOLDEANDO EL APRENDIZAJE DEL FUTURO

Reporte semanal Profesores


Reporte semanal Líderes

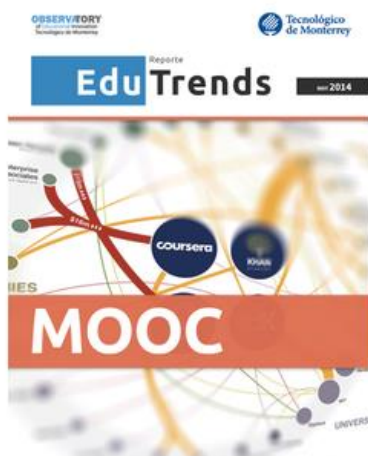

Reporte Edu Trends


Reporte Edu bits


Conference Watch


observatorioedu.com

Reporte EduTrends

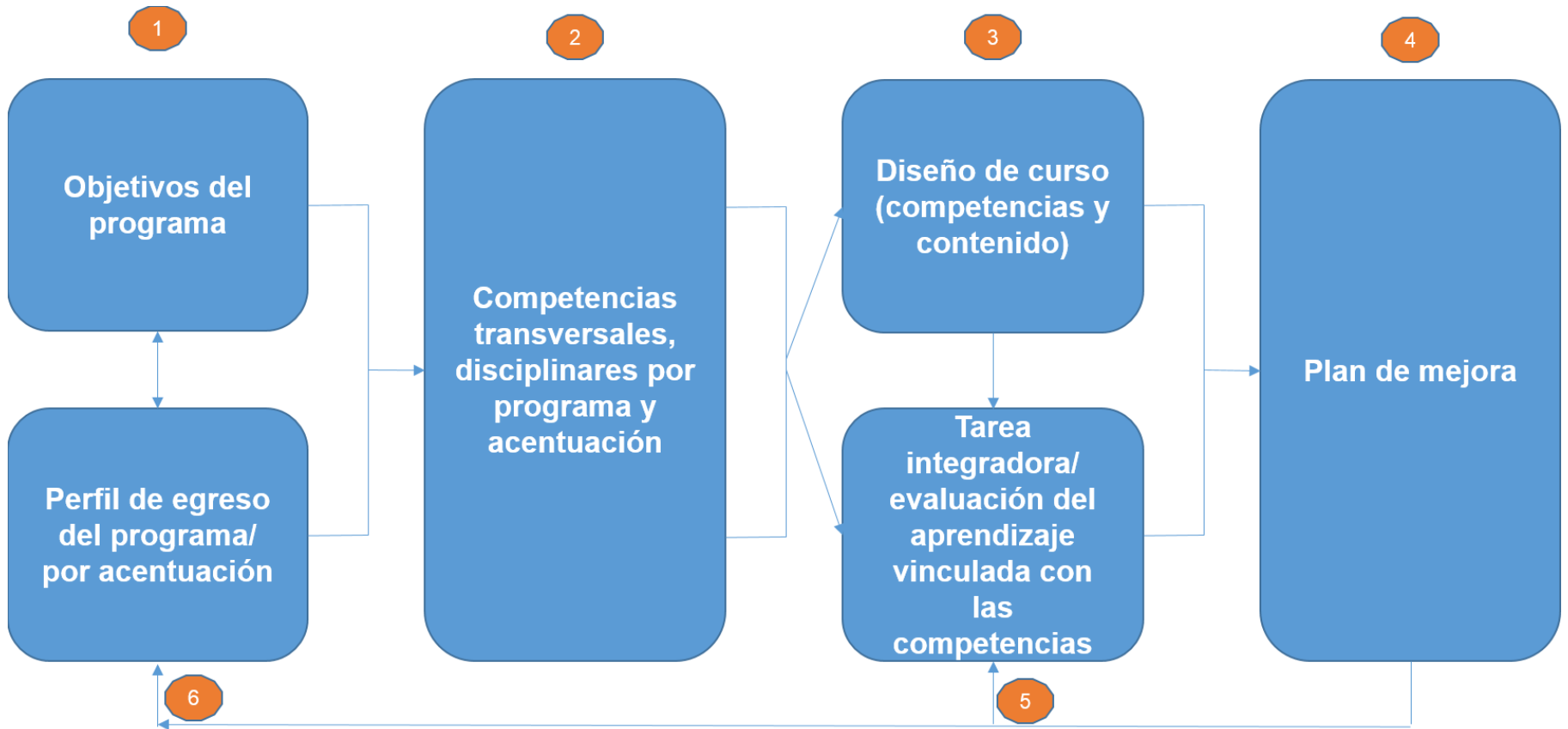


observatorioedu.com

Observatorio de innovación

Escamilla, J. G. (2015). Observatorio de innovación educativa. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=GQ68M6dvLtl&feature=youtu.be>

El diseño de curso, parte de un plan de estudios y sus competencias



Seis estrategias de aprendizaje activo para su ambiente



Ponte activo:

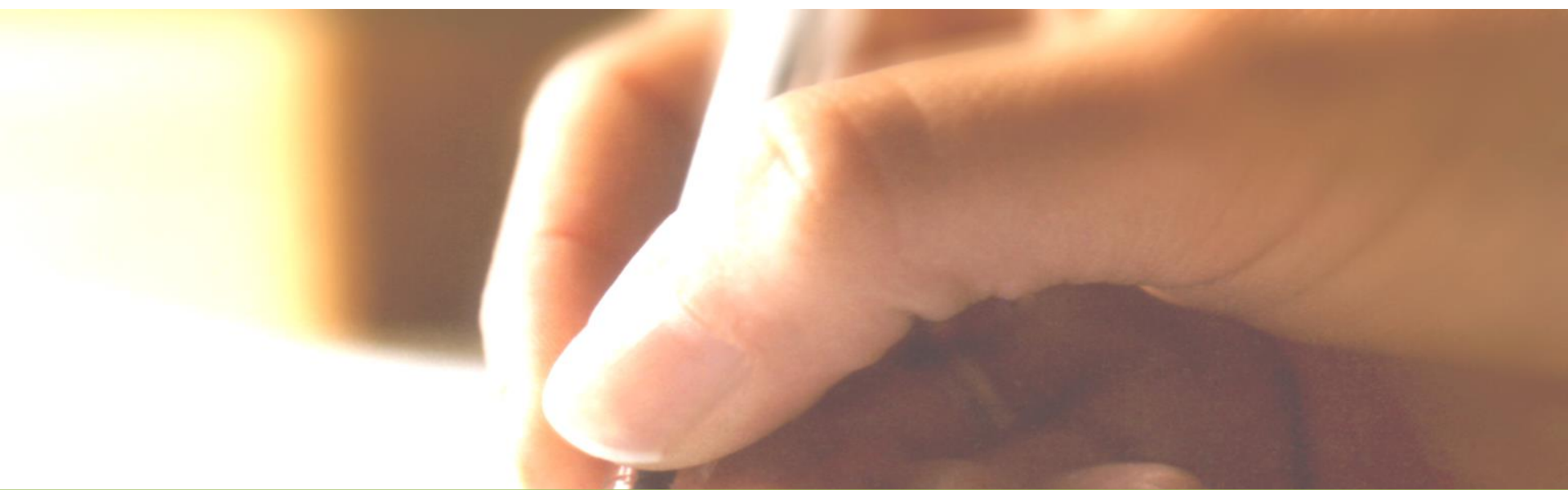
Cuadro comparativo

Estrategia Fuente (2 renglones de cada fuente, por favor)	Nombre de estrategia y conceptualización con fuente APA	Pasos de aplicación 1. 2. 3. n.	Aplicación en mi ambiente de aprendizaje
eBook u otras fuentes			
Edutrends del Observatorio.edu			
Charlas de Innovación			

Agenda

- Descripción del curso taller
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- **Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo**
- Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos

Estrategias y técnicas de aprendizaje activo requieren evaluaciones para el aprendizaje activo



- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Aprendizaje con debate
- Aprendizaje para argumentación
- Aprendizaje servicio
- Aprendizaje auténtico
- Aprendizaje situado
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje con proyectos
- Aprendizaje de innovación educativa basada en evidencia
- Aprendizaje con casos
- Aprendizaje para metacognición
- Aprendizaje con portafolios electrónicos
- Aprendizaje móvil
- Aprendizaje con objetos de aprendizaje


Estrategias y técnicas de aprendizaje activo con evaluación congruente

**Analizadas desde
6 dimensiones**




Integración de recursos y tecnologías en el aprendizaje activo

Tres estrategias de integración de tecnologías que pueden ser empleadas para crear ambientes de aprendizaje activo (Universidad de Illinois, 2012):



Diseñar actividades de interacción



Hacer que los estudiantes produzcan



Usar tecnología adaptativa

Integración de recursos y tecnologías

Algunos recursos digitales que se pueden integrar en los cursos:



* En la actualidad aproximadamente 16000 estudiantes de la UTPL (a distancia) tienen tablet

El 80% lo usan en su gran mayoría para leer libro y guía y

El 18% descarga aplicaciones educativas

Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos

El carácter más propio de la evaluación actual es el de la pluralidad: pluralidad de los enfoques, de los contenidos, de los métodos, de los instrumentos, de los agentes, de las audiencias, etc. trataremos, desde esta aceptación plural, de presentar de manera comparativa los enfoques tradicionales de la evaluación ante las alternativas emergentes.

Surgen movimientos que enfatizan el uso de métodos que facilitan la observación directa del trabajo de los alumnos y de sus habilidades. Este nuevo enfoque es conocido como **evaluación alternativa**.



Tiempo de Evaluación

Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos

Características de **evaluación alternativa**.

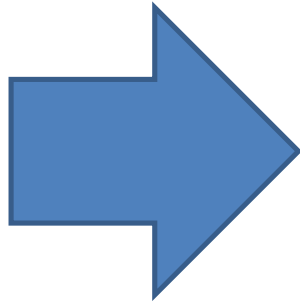
- ➡ Utiliza las muestras siguientes: experimentos de los alumnos, proyectos, debates, portafolios, productos de los estudiantes.
- ➡ Hace un juicio evaluativo basado en la observación, la subjetividad y en el juicio profesional.
- ➡ Focaliza la evaluación de manera individualizada sobre los alumnos a la luz de sus propios aprendizajes.
- ➡ Habilita al evaluador a crear una historia evaluativa respecto del individuo o del grupo.
- ➡ Tiende a ser idiosincrásica.
- ➡ Provee la información evaluativa de forma que facilita la acción curricular.
- ➡ Permite a los estudiantes participar en su propia evaluación.

Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos



Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos

Evaluación constructivista



En la actualidad se ha desarrollado una postura evaluativa representada por la evaluación constructivista, a la que se le vincula con evaluación de procesos.

Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos

Características de **evaluación constructivista**.

- ➡ Poner énfasis en la evaluación de los procesos de aprendizaje
- ➡ Evaluar la significatividad de los aprendizajes
- ➡ La asunción progresiva del control y responsabilidad lograda por el alumno
- ➡ Evaluación y regulación de la enseñanza
- ➡ Evaluar aprendizajes contextualizados
- ➡ La autoevaluación de los alumnos
- ➡ Evaluación diferencial de los contenidos de aprendizaje
- ➡ Coherencia entre las situaciones de evaluación y el proceso de aprendizaje enseñanza

Evaluación alternativa y evaluación constructivista para ambientes activos



Actividad del Taller

Proyecto integrador

- Diseñar sistemáticamente una unidad temática con estrategias activas, recursos de apoyo al aprendizaje activo y evaluación acorde con el aprendizaje activo en su plan académico y con innovación educativa.
- Formato. Utilizar su plan académico.

Agenda

- Descripción del curso taller
- Aprendizaje activo en ambientes innovadores
- Niveles de articulación para el aprendizaje activo
- Diseño instruccional con estrategias de aprendizaje activo
- Evaluación alternativa para ambientes de aprendizaje activo
- **Evaluación de componentes para desarrollar aprendizajes activos**

Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para valorar los ambientes de aprendizaje

Evaluación diagnóstica o inicial. Es la determinación de la presencia o ausencia en un alumno de capacidades, habilidades motrices o conocimientos.



Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para valorar los ambientes de aprendizaje

Evaluación Formativa: Este tipo de evaluación se ha realizado a lo largo de todo el proceso de desarrollo, y principalmente evaluando cada etapa según los objetivos específicos planteados.

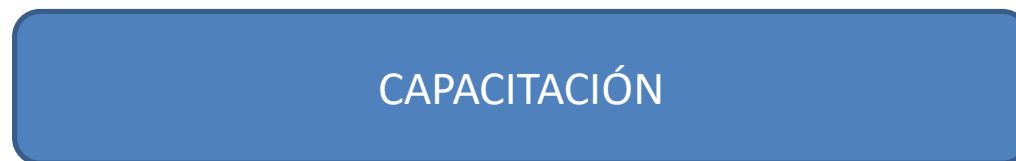
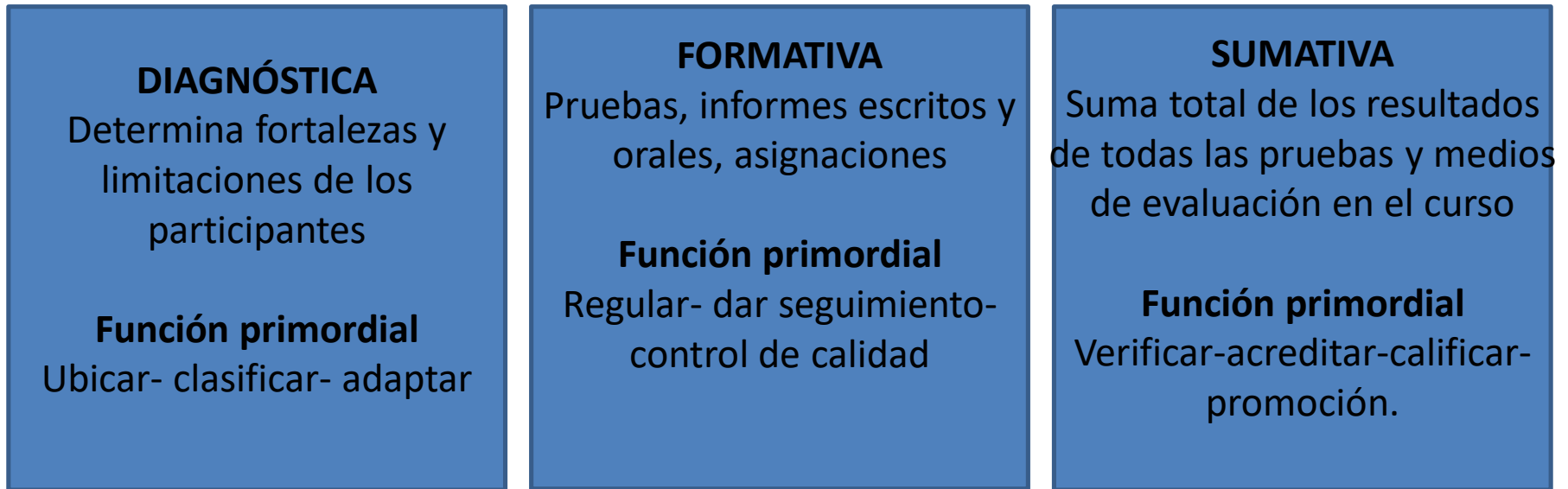


Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para valorar los ambientes de aprendizaje

Evaluación Sumativa: Es una revisión global del curso, donde se comparan los objetivos globales con los resultados finales. Esta se desarrolla una vez terminado el proceso de creación de curso.

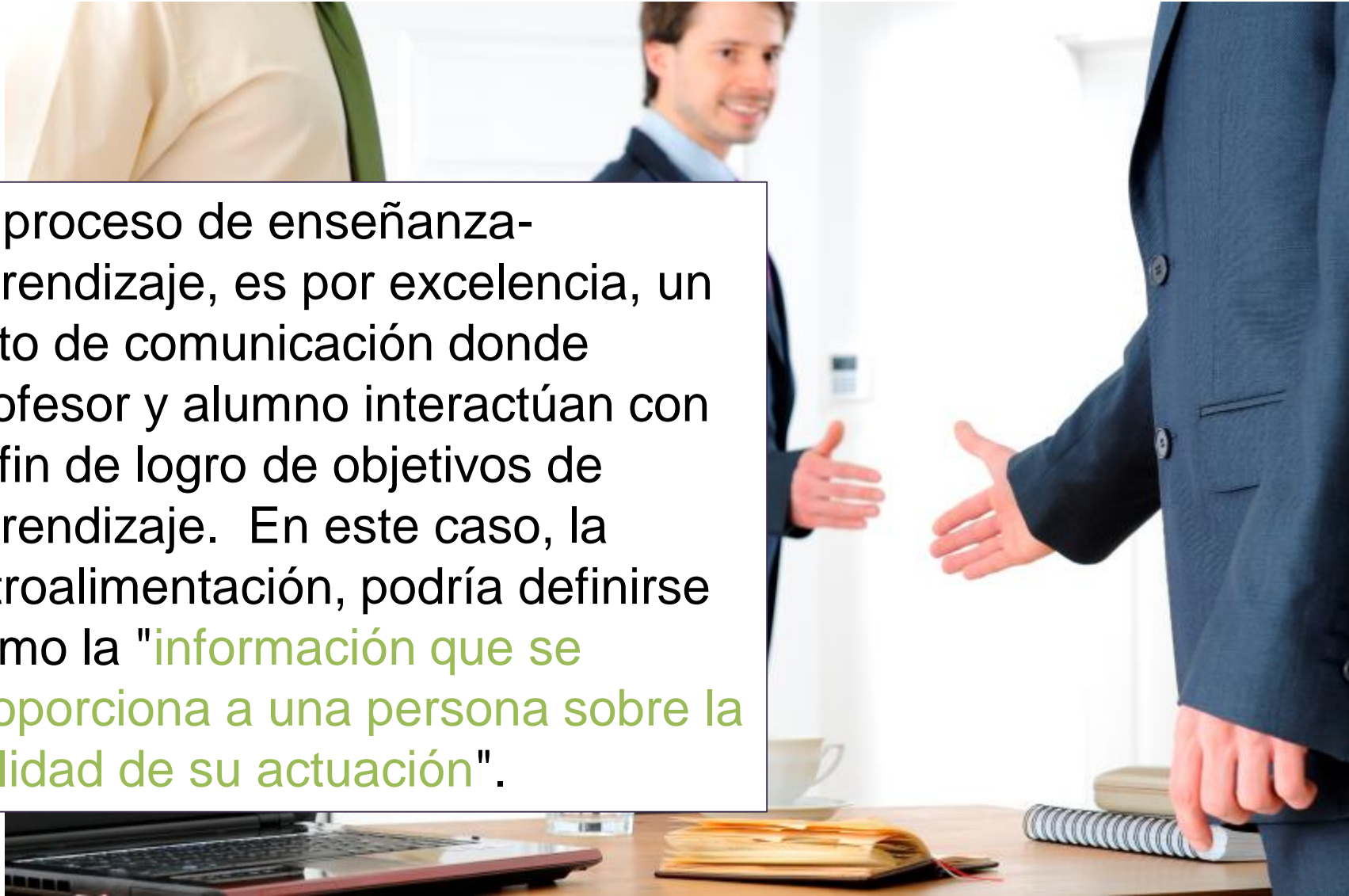


Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para valorar los ambientes de aprendizaje



Retroalimentación y evaluación

El proceso de enseñanza-aprendizaje, es por excelencia, un acto de comunicación donde profesor y alumno interactúan con el fin de logro de objetivos de aprendizaje. En este caso, la retroalimentación, podría definirse como la "información que se proporciona a una persona sobre la calidad de su actuación".



Retroalimentación y evaluación

Fuentes

Supervisión

Pautas de
observación

Pares

Grabarse
en video

Grabaciones
de audio

Criterios, indicadores y estándares de calidad

La evaluación de programas requiere valorar la información obtenida sobre los componentes de un programa comparándola con algún referente interno o externo de calidad, es decir, con un criterio.

Un criterio es un objetivo de calidad respecto del que puede ser valorado un programa de intervención psicopedagógica

Indicadores es conjunto de variables empíricamente observables y que proporcionen información pertinente sobre el programa objeto de evaluación:

- Cuantitativa (índice)
- Cualitativa (descriptor)

Las normas (estándares) son unidades de medición (Dewey,1934). Las que se manejan en el sistema educativo proceden, según Noriega y Muñoz (1996), de dos fuentes principales:

- Legislativa
- Epistemológica

Criterios, indicadores y estándares de calidad

El modelo de evaluación de programas desarrollado debe hacer referencias a los criterios de evaluación recomendables en cada uno de los momentos de secuencia el proceso evaluativo: el programa en sí mismo, el programa en su desarrollo y el programa en sus resultados.

EL PROGRAMA EN SÍ MISMO	EL PROGRAMA EN SU DESARROLLO	EL PROGRAMA EN SUS RESULTADOS
<ul style="list-style-type: none">• Calidad intrínseca del programa• Contenido del programa:• Calidad técnica del programa:• Evaluabilidad del programa• Adecuación al contexto• Necesidades y programas:• Establecimiento de prioridades• Adecuación a la situación de partida• Viabilidad	<ul style="list-style-type: none">• Conformidad con la planificación• Incardinación con el proyecto educativo• Satisfacción del personal	<ul style="list-style-type: none">• Valoración• Continuidad

Criterios, indicadores y estándares de calidad

Para la elaboración de indicadores se identifica tres grandes dimensiones en torno a las características y requisitos a tener en cuenta: las características del constructo, las condiciones de medida y las condiciones formales.

Características del constructo	Condiciones de medida	Condiciones formales
<ul style="list-style-type: none">• Significatividad de la relación entre el indicador y las propiedades del objeto que señala• Relevancia del indicador• Teleologicidad del indicador• Utilidad del indicador• Complementariedad-totalidad	<ul style="list-style-type: none">• Observable• Aplicabilidad• Las fuentes deben ser accesibles a los objetivos de la evaluación• Establecimiento de un sistema de codificación	<ul style="list-style-type: none">• Tendrá un referente determinado, claro y definido• Ha de solicitar información de una sola manifestación.• Tendrá definida la situación a observar determinada en un contexto preciso• La formulación ha de ser breve y concisa• El enunciado del texto tenderá a ser directo y descriptivo• Podrá desglosarse en ítems• Si existe una cadena de indicadores, se han de señalar y sistematizar en niveles de cuasalidad y/o de dependencia

Actividad del Taller

Evaluación de su propuesta de ambiente de aprendizaje activo

EL PROGRAMA EN SÍ MISMO	EL PROGRAMA EN SU DESARROLLO	EL PROGRAMA EN SUS RESULTADOS
¿Qué evaluarías y cómo?	¿Qué evaluarías y cómo?	¿Qué evaluarías y cómo?

Actividad del Taller

Presentaciones de proyectos :o)

Actividad del Taller

Actividad práctica del taller:

Lugares desdibujados ¿dónde?

Espacios

Infraestructura

Roles diferenciados ¿quiénes?

Perfil del estudiante

Equipo docente

Equipo de apoyo multidisciplinar

Integrar creativamente ¿qué?

Contenidos

Estrategias de enseñanza

Técnicas

Recursos

Pensar diferente ¿cómo?

Evaluación

Comunicación

Mirar hacia un sentido de trascendencia ¿para qué?

Visión innovadora en el diseño

Mirada de impacto

Diapositiva 49

Figura: Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.

Construcción de una conceptualización de Aprendizaje activo



Ponte activo:

Técnica KWLH

What We Know	What We Want to Learn	What We Learned	How Can We Learn More

**Mucho éxito en el diseño de
ambientes de aprendizaje
activo innovadores!!!!**

Marisol Ramírez Montoya
solramirez@tec.mx

¡Muchas Gracias!

**Presentación:
tiny.cc/Taller-Marisol**

Marisol Ramírez Montoya
solramirez@tec.mx

**Cátedras UNESCO e ICDE:
Movimiento educativo abierto para América Latina**
(<https://oerunesco.tec.mx/>)