



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Plan de estudios 2023

Modalidad Mixta

I. Identificación de la asignatura

Nombre de la Asignatura	Clave	Ubicación en el mapa curricular (semestre y número de asignatura)	Trayecto Formativo
Diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje	MEDA2023301	Semestre 3 - 301	Bases teóricas y metodológicas de la práctica docente

Horas Bajo la Conducción de un Docente (HBCD)	Horas de Trabajo Independiente (HTI)	Total, de Horas	Total, de Créditos
32	48	80	5

N° de sesiones presenciales Bajo la conducción de un docente	N° de sesiones en línea (sincrónicas) Bajo la conducción de un docente
4	4

II. Introducción o marco de referencia

Para lograr que la enseñanza y sus diferentes métodos, técnicas y estrategias contribuyan al fortalecimiento de la calidad educativa, es necesario reconocer los aspectos teóricos y metodológicos que conforman los ambientes de aprendizaje desde distintos enfoques, esto permite generar experiencias de aprendizaje conectadas con situaciones del contexto del estudiantado, así como promover un pensamiento crítico y reflexivo que dé lugar a la transformación y al desarrollo social, lo cual es el objetivo primordial del plan de estudios vigente para la educación básica (Secretaría de Educación Pública, 2022).

Ante esta necesidad, esta asignatura busca propiciar el desarrollo de los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que integren y promuevan el logro de las competencias docentes descritas en el perfil de egreso, como son:

- Planifica situaciones didácticas con fundamentos psicopedagógicos acordes con las necesidades del contexto y a las necesidades específicas del alumnado.
- Construye ambientes favorables para el aprendizaje y se conduce de manera ética e inclusiva, con perspectiva de derechos humanos y de la infancia.
- Utiliza los recursos tecnológicos para crear ambientes de aprendizaje.
- Integra estrategias didácticas y de evaluación para demostrar el impacto de las acciones docentes en situaciones de aprendizaje.

Los contenidos del curso se trabajarán a lo largo de tres unidades de aprendizaje, donde en un primer momento los maestrantes realizarán una revisión conceptual para reconocer las características de las estrategias de enseñanza-aprendizaje y de los ambientes de aprendizaje considerando sus tipos, componentes y finalidades para luego evaluar la pertinencia de los mismos para el logro de las metas curriculares. Finalmente, llevarán a cabo el diseño de ambientes de aprendizaje basados en la colaboración y la inclusión mediante el uso de diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje. Durante todo el curso los maestrantes llevarán a cabo un proceso reflexivo para dar respuesta a los siguientes cuestionamientos ¿Qué son las estrategias de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué son los ambientes de aprendizaje? ¿Cómo se abordan teóricamente? ¿Cómo se diseñan? ¿Cuál es el alcance de estos en el aprendizaje de los estudiantes y como les apoyan? ¿Cómo apoyan al docente a responder a las necesidades de atención a la diversidad, solidaridad, seguridad y convivencia armónica? ¿Cómo analizar su pertinencia y aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Las preguntas anteriores sirven de base para integrar el análisis de la pertinencia y la importancia de aprovechar y diseñar diversas estrategias para generar ambientes de aprendizaje con el propósito de comprender el rol central que tienen en el contexto educativo, así como el análisis de las teorías actuales del aprendizaje que permitan generar propuestas de diseño de ambientes de aprendizaje desde la visión del docente, quien como promotor del aprendizaje es quien ha de tomar decisiones sobre el diseño de estos.

El presente curso provee una visión general sobre el diseño, implementación y evaluación de estrategias y ambientes de aprendizaje, por lo que se relaciona con diversos cursos de los trayectos de bases teóricas y metodológicas de la práctica docente, formación específica en educación preescolar e investigación educativa, al proporcionar elementos para el desarrollo de habilidades y construcción del aprendizaje en el niño y para el diseño de proyectos de innovación educativa.

III. Enfoque educativo.

El plan de estudios de la Maestría en Educación Preescolar plantea una propuesta curricular de tipo mixta en la que los maestrantes desarrollen un alto sentido de responsabilidad humanista y de respeto a la dignidad humana y al derecho a la educación de todas las personas, así como las competencias que articulen los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños de la profesión docente.

Por lo anterior, el presente curso se llevará a cabo bajo un enfoque humanista que, a través del diálogo, favorezca los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueva en los maestrantes el pensamiento crítico y reflexivo para ejercer la docencia con un alto sentido de responsabilidad y de respeto a la dignidad humana, propiciando oportunidades para que el maestrante cuente con los elementos indispensables para la toma de decisiones en el aula y adquiera una mayor conciencia del impacto de estas decisiones en la transformación y el desarrollo social.

Los contenidos de esta asignatura contribuyen a mejorar una problemática o necesidad identificada a través de la contextualización de los aprendizajes con respecto a la planeación, la implementación y la evaluación de estrategias de enseñanza- aprendizaje para el diseño de ambientes propicios para impulsar el logro de las metas curriculares.

IV. Propósito (s) del curso

El maestrante diseñará y evaluará estrategias didácticas mediante la integración de los principios teóricos y metodológicos para promover ambientes de aprendizaje basados en la colaboración y la inclusión con el fin de mejorar los procesos educativos y favorecer el logro de las metas curriculares.

V. Competencias a las que contribuye el curso.

Competencias genéricas	
Competencia	Unidades o indicadores de Competencia
Resolución de problemas	Aporta soluciones fundamentadas, críticas y reflexivas a problemas relacionados con su entorno académico, profesional o laboral. Gestiona los saberes necesarios para transformar sus prácticas de forma responsable. Diseña, implementa y evalúa estrategias pedagógicas acordes con las necesidades del contexto educativo para resolver problemáticas y atender necesidades educativas del alumnado.
Pensamiento crítico y reflexivo	Reconoce sus saberes relacionados con la temática o el entorno que le rodea para determinar los procesos de aplicación pertinentes. Aplica el pensamiento crítico para afrontar las exigencias del entorno profesional y social. Analiza las situaciones desde distintas perspectivas complejas y dinámicas. Analizan de manera crítica y creativa el papel que tiene en su vida la tecnología y su impacto en la cotidianidad.
Uso de la tecnología	Implementa procesos tecnológicos en situaciones personales y profesionales. Participa en comunidades de trabajo y de colaboración empleando las TIC en la solución de problemas del campo profesional y personal. Usa herramientas y tecnologías digitales para aprender y compartir lo que sabe.

Investigación e innovación	Procesa la información y la aplica con sentido ético en la resolución de problemas que se presentan en este campo.
----------------------------	--

Competencias profesionales	
Competencia	Unidades o indicadores de Competencia
Planifica situaciones didácticas con fundamentos psicopedagógicos acordes con las necesidades del contexto y a las necesidades específicas del alumnado.	<p>Aplica estrategias de aprendizaje empleando los recursos tecnológicos de acuerdo con las características de las y los alumnos en el nivel preescolar.</p> <p>Diseña situaciones de aprendizaje congruentes con los requerimientos y enfoques curriculares vigentes.</p> <p>Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo en los diferentes campos formativos del nivel preescolar.</p>
Construye ambientes favorables para el aprendizaje y se conduce de manera ética e inclusiva, con perspectiva de derechos humanos y de la infancia.	<p>Promueve un clima de respeto, confianza, democracia e inclusión para fortalecer el desarrollo autónomo de las y los alumnos.</p> <p>Contribuye en la construcción de una cultura escolar centrada en la diversidad, interculturalidad, equidad educativa, igualdad sustantiva, justicia social, respeto a los derechos humanos para favorecer prácticas, políticas y culturas inclusivas.</p> <p>Asume la profesión docente con responsabilidad desde una visión democrática, justa y de participación en procesos de formación continua de acuerdo a los requerimientos de la sociedad actual.</p> <p>Utiliza los recursos tecnológicos para crear ambientes de aprendizaje.</p>

VI. Otras asignaturas con las que se relaciona

El curso Diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje pertenece al trayecto formativo de Bases teóricas y metodológicas de la práctica docente, y al proveer una visión general sobre el diseño, implementación y evaluación de estrategias y ambientes de aprendizaje, se relaciona de manera directa con los otros tres cursos que integran el trayecto formativo. Además, guarda una estrecha relación con la asignatura de Pensamiento complejo y socioformación correspondiente al trayecto de Formación específica en educación preescolar, y con las correspondientes al trayecto de Investigación educativa, al proporcionar elementos para el diseño de proyectos de innovación educativa.

El presente curso, al igual que el resto de los cursos de la Maestría en Educación Preescolar, integra el uso de tecnología de la información y la comunicación (TIC) para favorecer el aprendizaje de los maestrantes y su implicación en la educación preescolar, favoreciendo así el logro de las competencias genéricas descritas en el perfil de egreso.

VII. Estructura general del Curso o Asignatura y Esquema (representación gráfica)

El plan de estudios vigente para la educación básica, tiene como objetivo primordial que las y los estudiantes tengan derecho a recibir una educación de excelencia, inclusiva, pluricultural, colaborativa y equitativa a lo largo de su trayecto formativo, por este motivo es importante que las y los docentes reconozcan los aspectos teóricos y metodológicos que conforman los ambientes de aprendizaje desde distintos enfoques, ya que esto permite generar experiencias de aprendizaje conectadas con situaciones del contexto del estudiantado, así como promover un pensamiento crítico y reflexivo que dé lugar a la transformación y al desarrollo social.

Representación gráfica:

Unidad I. Elementos teóricos de las estrategias de enseñanza-aprendizaje

- Conceptualización de las estrategias de enseñanza-aprendizaje
- Clasificación y funciones de las estrategias de enseñanza-aprendizaje
- Rol del docente en el diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza-aprendizaje

Unidad II. Elementos teóricos de los ambientes de aprendizaje

- Conceptualización de los ambientes de aprendizaje
- Características de los ambientes de aprendizaje
- Dimensiones de los ambientes de aprendizaje
- Tipos de ambientes de aprendizaje

Unidad III. Enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje

- Construcción de ambientes de aprendizaje desde la socioformación
- Construcción de ambientes de aprendizaje desde el constructivismo

VIII. Métodos de conducción de las sesiones (seminario, taller, curso, etc.) y estrategias de enseñanza (metodologías) sugeridas.

La asignatura se llevará a cabo en modalidad de seminario-taller, ya que se busca promover la recuperación de información importante sobre el diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje para la toma de decisiones en el aula, además busca favorecer los procesos de análisis y la discusión sobre los temas en cuestión. En la modalidad de seminario-taller se proponen también estrategias formativas de carácter práctico que propicien la formación y el desarrollo de competencias en los docentes ofreciendo un espacio para la atención de las necesidades específicas del grupo de participantes abordando temáticas de interés para los involucrados, además permite la participación en el desarrollo de las actividades a través de un proceso de interacción e intercambio de conocimientos y de experiencias, lo cual incrementa la motivación, el sentimiento de logro, la empatía y la colaboración de los participantes en un aprendizaje significativo.

La metodología de enseñanza y de aprendizaje adopta un modelo psicopedagógico centrado en el alumno, el cual articula a los agentes que llevan a cabo este proceso, sus funciones y la interacción entre ellos a través de los medios establecidos para que tenga lugar la actividad educativa. Desde esta perspectiva, la asignatura Diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje en su modalidad de seminario-taller, favorece la integración de los elementos teóricos y metodológicos de los ambientes de aprendizaje implicados en el abordaje de un problema o temática que requiere ser mejorado o atendido a partir de una serie de estrategias que promuevan la colaboración, la transversalidad y la meta cognición. En consecuencia, esta asignatura considera estrategias que privilegian la discusión, el análisis, el desarrollo activo de productos, la reflexión a partir de escenarios reales de la práctica educativa y la resolución de problemas con base en la investigación, así como la argumentación de posibles soluciones y la toma de decisiones considerando aspectos éticos, técnicos y pedagógicos.

Las estrategias que se implementarán a lo largo de estas unidades didácticas son:

- **Aprendizaje basado en el método de caso**

El método de caso se puede definir como el empleo en el aula de un caso de enseñanza en conjunto con una serie de técnicas o métodos; es un poderoso medio para llevar la realidad profesional (problemas, vicisitudes, retos, buenas prácticas, por ejemplo) al salón de clase.

Según la clasificación de Shulman (1992) y de Merseth (1996), es posible afirmar que la aplicación del empleo del método de caso en la formación docente es útil en las siguientes áreas: 1. Principios o conceptos de naturaleza teórica, 2. Precedentes de la práctica o casos para analizar y contemplar la acción, 3. Casos como ejemplos de buenas prácticas o visiones de lo posible, 4. Estrategias, disposiciones y hábitos mentales, 5. Principios éticos y morales, e 6. Incremento del conocimiento sobre otros ambientes educativos y generación de múltiples perspectivas.

- **Aprendizaje basado en problemas**

Es un método que fomenta la reflexión, la cooperación y la toma de decisiones en torno a problemas reales, situados en el contexto de la profesión en la que se está formando el estudiante. Por tanto, esta metodología amerita vincular la teoría y la práctica.

Entre las características que debe reunir la situación problemática planteada se encuentran las siguientes:

- 1) El diseño debe despertar interés y motivación.
- 2) El problema debe estar relacionado con algún objetivo de aprendizaje.
- 3) Debe reflejar una situación de la vida real.

- 4) Los problemas deben llevar a los estudiantes a tomar decisiones basadas en hechos.
 - 5) Deben justificarse los juicios emitidos.
 - 6) No deben ser divididos y tratados por partes.
 - 7) Deben permitir hacerse preguntas abiertas, ligadas a un aprendizaje previo y ser tema de controversia.
 - 8) Deben motivar la búsqueda independiente de información.
- **Flipped Classroom o aula invertida**

Este método consiste en invertir el papel del proceso, los estudiantes llevan a sus casas las orientaciones, actividades, videos y todo aquel recurso didáctico que le permita llegar a conocer, entender y comprender lo que llegará a hacer en el aula.

Adicionalmente, el alumno puede desarrollar otras actividades de aprendizaje como la sistematización de información por medio de organizadores gráficos.

Finalmente cabe mencionar que, durante el diseño del proceso metodológico del currículo, el alumno utilizará herramientas web y softwares distintos a la plataforma educativa para fines diversos como consulta y revisión de literatura, uso de páginas web para obtener materiales y recursos adicionales, así como para el trabajo colaborativo a distancia, la discusión y la interacción mediante herramientas digitales.

IX. Contenidos temáticos organizados por unidades progresivas de aprendizaje y estrategias de enseñanza aprendizaje.

Contenidos de la asignatura

Unidad de Aprendizaje (UA): I. Elementos teóricos de las estrategias de enseñanza-aprendizaje			Duración: 1 semana
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
1.1 Estrategias de enseñanza 1.1.1 Definición y contextualización de las estrategias de enseñanza 1.1.2 Clasificación y funciones de las estrategias de enseñanza 1.1.3 Selección y diseño de estrategias de enseñanza 1.2 Estrategias de aprendizaje 1.2.1 Definición de las estrategias de aprendizaje 1.2.2 Clasificación de las estrategias de aprendizaje	— Identifica las características de las estrategias de enseñanza-aprendizaje considerando sus tipos y finalidades.	— Aplica estrategias de enseñanza-aprendizaje atendiendo a las características de los estudiantes y a las metas que se pretende lograr.	— Reflexiona sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza, así como en la promoción y desarrollo de estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

1.2.3 Rol del docente en el desarrollo de estrategias de aprendizaje			
Estrategia didáctica sugerida			
Tipo de estrategia didáctica: Flipped classroom o aula invertida Aprendizaje basado en el método de caso		Nombre de la estrategia didáctica: Identificación y análisis de los elementos teóricos de las estrategias de enseñanza-aprendizaje	
Actividades de aprendizaje y recursos: <p>Con el fin de que el maestrante desarrolle las competencias descritas en la primera unidad de aprendizaje, se sugiere la realización de actividades de aprendizaje activo donde el estudiante es el principal protagonista, dichas actividades pueden llevarse a cabo de manera individual o colectiva y en diversas modalidades.</p> <p>Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI)</p> <p>Para dar lugar al desarrollo de los saberes conceptuales planteados en la primera unidad de aprendizaje que involucran la identificación de las características de las estrategias de enseñanza-aprendizaje considerando sus tipos y finalidades, se sugiere implementar el método flipped classroom o aula invertida para que, mediante la revisión de fuentes bibliográficas y otros recursos audiovisuales, en un primer momento las y los estudiantes identifiquen, sintetizen y analicen los conceptos que serán necesarios para desarrollar las actividades en las sesiones presenciales.</p> <p>Entre las actividades y técnicas que se sugiere tomar en cuenta en un primer acercamiento a los elementos teóricos y metodológicos de las estrategias de enseñanza-aprendizaje se encuentran: SQA para recuperación de conocimientos previos y planteamiento de objetivos para el aprendizaje, elaboración de resúmenes o reportes de lectura general luego de revisión de literatura y obtención de información, ejercicios de análisis y síntesis de la información como cuestionarios y organizadores gráficos como son: mapa mental, diagrama de Venn, mapa conceptual, cuadro sinóptico, mapa semántico, mapa de cajas, red conceptual, cuadro comparativo, entre otros. Además, se proponen actividades en las que los maestrantes reflexionen sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza y apliquen los referentes teóricos estudiados para el análisis de casos y la solución de problemas mediante la elaboración de ensayos, foros de discusión asíncronos y la puesta en práctica del pensamiento de diseño.</p> <p>Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea</p> <p>Con el fin de profundizar en el conocimiento y aplicación de los elementos teóricos y metodológicos con respecto a las estrategias de enseñanza-aprendizaje, se sugiere que durante las horas de clase bajo la conducción de un docente en modalidad virtual se consideren actividades que conduzcan a los maestrantes a una reflexión crítica propiciando habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento y la comunicación, entre estas actividades se pueden considerar: la exegética, la lluvia de ideas dirigida, exposiciones orales, ejemplificación y foros de discusión sincrónicos en línea.</p> <p>Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales</p>			

Se sugiere que durante las horas destinadas al trabajo bajo la conducción de un docente en modalidad presencial se favorezca el diálogo, la interacción y el trabajo colaborativo con el fin de promover la reflexión sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza, así como en la promoción y desarrollo de estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

Entre las actividades que se sugieren para el trabajo en las sesiones presenciales se pueden considerar: el análisis de casos, el debate, los foros presenciales, los grupos y paneles de discusión, actividades que incentiven el trabajo cooperativo, así como técnicas como Phillips 66 y análisis y consensos.

Todas las técnicas sugeridas anteriormente se trabajarán bajo la metodología de aprendizaje basado en el método de caso, la cual es una estrategia de aprendizaje que promueve el análisis de una situación problemática contextualizada a partir de su descripción y el manejo de variables para desarrollar el pensamiento crítico y analítico de manera contextualizada, lo cual favorece que el estudiante utilice la investigación, el trabajo colaborativo y metacognitivos para su resolución, ya que a partir del análisis de las situaciones planteadas puede realizar inferencias y deducciones que le lleven a un aprendizaje significativo y de utilidad en el contexto de su labor profesional en el aula.

Para lograr que el estudio de caso sea exitoso se sugiere realizar alguna de las siguientes acciones:

- 1) Planteamiento de un caso previamente diseñado, a partir del cual se realiza lo siguiente:
 - Aplicable al contexto y realidad de la labor docente en el nivel preescolar
 - Que implique el uso de los conceptos analizados en la unidad de aprendizaje
 - Que plantee una problemática relacionada con los distintos tipos de estrategias de aprendizaje
 - Se les ofrecen preguntas de análisis sobre el caso donde se empleen los contenidos analizados en la unidad de aprendizaje
 - Presentación de las conclusiones y respuestas
 - Elaboración de cuadros comparativos con la mecánica seguida en cada grupo de trabajo
- 2) Diseño de casos para su análisis en grupos colaborativos
 - En este caso se les pide a los participantes que diseñen o utilicen sus secuencias didácticas para analizar los distintos tipos de estrategias de enseñanza aplicados y las estrategias implementadas para la promoción de estrategias de aprendizaje en los estudiantes
 - Se intercambian los casos elaborados por los participantes
 - Se entregan las preguntas de análisis
 - Comparación de las respuestas emitidas por los equipos sobre los casos analizados.

Con base en los casos analizados y diseñados,

- 3) Se proponen preguntas para su análisis, así como algunas posibles acciones que el profesor podría realizar a partir de la experiencia de los estudiantes.

- Se sugiere que los estudiantes elaboren organizadores gráficos (mapas conceptuales, mentales o cuadros sinópticos), investiguen en la bibliografía recomendada y argumenten sus aportes para la resolución del caso planteado.
- De forma complementaria, se sugiere que los estudiantes elaboren una argumentación sobre las posibles acciones a implementar y adecuaciones que se pueden realizar a los casos planteados

Recursos:

Bibliografía:

- Frida, A.B. & Hernández, R. G. (1999). "Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo". McGraw-Hill, Mexico.
- Schwarts, L. & Cassale-Giannola, D. (2011). 40 Active learning strategies for the inclusive classroom. United States. Corwin.
- Thunder, K., Almarode, J., Demchak, A., Fisher, D., & Frey, N. (2023). *The early childhood education playbook*. United States: Corwin.
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. Recuperado en 28 de noviembre de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es.
- Whitton, D. (2015). *Teaching and learning strategies*. Australia: Cambridge University Press.
- Wilian M. Peralta. (2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando*. <https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>

Equipo de cómputo con conexión a Internet

Acceso a plataforma para la gestión del aprendizaje

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Análisis comparativo entre diferentes tipos de estrategias de enseñanza-aprendizaje y su aplicación en el aula.

Evaluación y análisis de una secuencia didáctica identificando el tipo de estrategias de enseñanza que se plantean y el tipo de estrategias de aprendizaje que se favorecen en las actividades implementadas.

Unidad de Aprendizaje (UA): II. Elementos teóricos de los ambientes de aprendizaje			Duración: 1 semana
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
1.1 Ambientes de aprendizaje	— Identifica las características de los ambientes de aprendizaje considerando sus tipos, componentes y finalidades.	— Evalúa la pertinencia de los ambientes de aprendizaje atendiendo a las metas que pretenden lograr.	— Reflexiona sobre los beneficios de generar ambientes de aprendizaje de forma sistemática y organizada.
1.1.1 Concepto de ambientes de aprendizaje			
1.1.2 Características de los ambientes de aprendizaje			
1.1.2.1 La colaboración			

<p>1.1.2.2 La metacognición 1.1.2.3 El rol docente 1.1.2.4 La evaluación</p> <p>1.1.3 Dimensiones de los ambientes de aprendizaje</p> <p>1.1.4 Tipos de ambientes de aprendizaje</p> <p>1.1.4.1 Ambientes centrados en quien aprende 1.1.4.2 Ambientes centrados en el conocimiento 1.1.4.3 Ambientes centrados en la evaluación 1.1.4.4 Ambientes virtuales de aprendizaje</p>			
Estrategia didáctica sugerida			
<p>Tipo de estrategia didáctica:</p> <p>Flipped classroom o aula invertida Aprendizaje basado en el método de caso</p>		<p>Nombre de la estrategia didáctica:</p> <p>Ambientes de aprendizaje significativos</p>	
<p>Actividades de aprendizaje y recursos</p> <p>Con el fin de que el maestrante desarrolle las competencias descritas en la primera unidad de aprendizaje, se sugiere la realización de actividades de aprendizaje activo donde el estudiante es el principal protagonista, dichas actividades pueden llevarse a cabo de manera individual o colectiva y en diversas modalidades.</p> <p>Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI)</p> <p>Para dar lugar al desarrollo de los saberes conceptuales planteados en la segunda unidad de aprendizaje se sugiere implementar el método flipped classroom o aula invertida para que, mediante la revisión de fuentes bibliográficas y otros recursos audiovisuales, en un primer momento las y los estudiantes identifiquen, sintetizen y analicen los conceptos que serán necesarios para desarrollar las actividades en las sesiones presenciales.</p> <p>Entre las actividades y técnicas que se sugiere tomar en cuenta en un primer acercamiento a los elementos teóricos y metodológicos de los ambientes de aprendizaje se encuentran: SQA para recuperación de conocimientos previos y planteamiento de objetivos para el aprendizaje, elaboración de resúmenes o reportes de lectura general luego de revisión de literatura y obtención de información, ejercicios de análisis y síntesis de la información como cuestionarios y organizadores gráficos como son: mapa mental, diagrama de Venn, mapa conceptual, cuadro sinóptico, mapa semántico, mapa de cajas, red conceptual, cuadro comparativo, entre otros. Además, se proponen actividades en</p>			

las que los maestrantes reflexionen sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza y apliquen los referentes teóricos estudiados para el análisis de casos y la solución de problemas mediante la elaboración de ensayos, foros de discusión asíncronos y la puesta en práctica del pensamiento de diseño.

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea

Con el fin de profundizar en el conocimiento y aplicación de los elementos teóricos y metodológicos con respecto a los ambientes de aprendizaje, se sugiere que durante las horas de clase bajo la conducción de un docente en modalidad virtual se consideren actividades que conduzcan a los maestrantes a una reflexión crítica propiciando habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento y la comunicación, entre estas actividades se pueden considerar: la exegética, la lluvia de ideas dirigida, exposiciones orales, ejemplificación y foros de discusión sincrónicos en línea.

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales

Se sugiere que durante las horas destinadas al trabajo bajo la conducción de un docente en modalidad presencial se favorezca el diálogo, la interacción y el trabajo colaborativo con el fin de promover la reflexión sobre el rol del docente en la planeación y evaluación de la pertinencia de diversos ambientes de aprendizaje.

Entre las actividades que se sugieren para el trabajo en las sesiones presenciales se pueden considerar: el análisis de casos, el debate, los foros presenciales, los grupos y paneles de discusión, actividades que incentiven el trabajo cooperativo, así como técnicas como Phillips 66 y análisis y consensos.

Todas las técnicas sugeridas anteriormente se trabajarán bajo la metodología de aprendizaje basado en el método de caso, la cual es una estrategia de aprendizaje que promueve el análisis de una situación problemática contextualizada a partir de su descripción y el manejo de variables para desarrollar el pensamiento crítico y analítico de manera contextualizada, lo cual favorece que el estudiante utilice la investigación, el trabajo colaborativo y metacognitivos para su resolución, ya que a partir del análisis de las situaciones planteadas puede realizar inferencias y deducciones que le lleven a un aprendizaje significativo y de utilidad en el contexto de su labor profesional en el aula.

Para lograr que el estudio de caso sea exitoso se sugiere realizar alguna de las siguientes acciones:

- 1) Planteamiento de un caso previamente diseñado, a partir del cual se realiza lo siguiente:
 - Aplicable al contexto y realidad de la labor docente en el nivel preescolar
 - Que implique el uso de los conceptos analizados en la unidad de aprendizaje
 - Que plantee una problemática relacionada con los elementos de los ambientes de aprendizaje
 - Se les ofrecen preguntas de análisis sobre el caso donde se empleen los contenidos analizados en la unidad de aprendizaje
 - Presentación de las conclusiones y respuestas
 - Elaboración de cuadros comparativos con la mecánica seguida en cada grupo de trabajo

Con base en los casos analizados y diseñados,

- 2) Se proponen preguntas para su análisis, así como algunas posibles acciones que el profesor podría realizar a partir de la experiencia de los estudiantes.

- Se sugiere que los estudiantes elaboren organizadores gráficos (mapas conceptuales, mentales o cuadros sinópticos), investiguen en la bibliografía recomendada y argumenten sus aportes para la resolución del caso planteado.
- De forma complementaria, se sugiere que los estudiantes elaboren una argumentación sobre las posibles acciones a implementar y adecuaciones que se pueden realizar a los casos planteados

Recursos:

Bibliografía:

- Bullard, J. (2016). *Creating environments for learning: Birth to age eight*. Pearson Education.
- Burbano, A., Páramo, P. (2020). *El tercer maestro: La dimensión espacial del ambiente educativo y su influencia sobre el aprendizaje*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Castro, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia*, 15 (2), 40-54. <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.827>
- Creación de ambientes digitales de aprendizaje. (2018). (n.p.): Editorial Digital UNID.

Equipo de cómputo con conexión a Internet

Acceso a plataforma para la gestión del aprendizaje

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Cuadro comparativo donde se contrasten diversas situaciones didácticas mediante la identificación de los tipos y características de los ambientes de aprendizaje expuestos, así como sus aspectos, dimensiones y componentes.

Unidad de Aprendizaje (UA): III. Enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje			Duración: 2 semanas
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
2.1 Construcción de ambientes de aprendizaje desde la socioformación 2.1.1 Resolución de problemas del contexto 2.1.2 La gestión del conocimiento La evaluación metacognitiva	— Reconoce los aspectos teóricos y metodológicos que intervienen en el diseño de ambientes de aprendizaje desde el enfoque socioformativo.	— Analiza la metodología socioformativa para el diseño de ambientes de aprendizaje en el aula.	— Colabora en la valoración de los ambientes de aprendizaje socioformativos.
3.1 Construcción de ambientes de aprendizaje desde el constructivismo 3.1.1 Las comunidades de aprendizaje 3.1.2 La recuperación de saberes previos	— Identifica las características de los ambientes de aprendizaje desde el enfoque constructivista.	— Valora los aportes de los ambientes de aprendizaje desde el constructivismo.	— Reflexiona sobre los aspectos metodológicos que intervienen en el diseño de ambientes de aprendizaje colaborativos.

3.1.3 Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo			
4 La evaluación formativa	Estrategia didáctica sugerida		
Tipo de estrategia didáctica:	Nombre de la estrategia didáctica:		
Aprendizaje basado en problemas	Diseñando ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje		
Actividades de aprendizaje y recursos:			
<p>Con el fin de que el maestrante desarrolle las competencias descritas en la primera unidad de aprendizaje, se sugiere la realización de actividades de aprendizaje activo donde el estudiante es el principal protagonista, dichas actividades pueden llevarse a cabo de manera individual o colectiva y en diversas modalidades.</p>			
Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI)			
<p>Para dar lugar al desarrollo de los saberes conceptuales planteado en esta unidad de aprendizaje se sugiere implementar el método flipped classroom o aula invertida para que, mediante la revisión de fuentes bibliográficas y otros recursos audiovisuales, en un primer momento las y los estudiantes identifiquen, sintetizen y analicen los conceptos que serán necesarios para desarrollar las actividades en las sesiones presenciales.</p>			
<p>Entre las actividades y técnicas que se sugiere tomar en cuenta en un primer acercamiento a los enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje se encuentran: SQA para recuperación de conocimientos previos y planteamiento de objetivos para el aprendizaje, elaboración de resúmenes o reportes de lectura general luego de revisión de literatura y obtención de información, ejercicios de análisis y síntesis de la información como cuestionarios y organizadores gráficos como son: mapa mental, diagrama de Venn, mapa conceptual, cuadro sinóptico, mapa semántico, mapa de cajas, red conceptual, cuadro comparativo, entre otros. Además, se proponen actividades en las que los maestrantes reflexionen sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza y apliquen los referentes teóricos estudiados para el análisis de casos y la solución de problemas mediante la elaboración de ensayos, foros de discusión asíncronos y la puesta en práctica del pensamiento de diseño.</p>			
Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea			
<p>Con el fin de profundizar en el conocimiento y aplicación de los enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje, se sugiere que durante las horas de clase bajo la conducción de un docente en modalidad virtual se consideren actividades que conduzcan a los maestrantes a una reflexión crítica propiciando habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento y la comunicación, entre estas actividades se pueden considerar: la exegética, la lluvia de ideas dirigida, exposiciones orales, ejemplificación y foros de discusión sincrónicos en línea.</p>			
Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales			
<p>Se sugiere que durante las horas destinadas al trabajo bajo la conducción de un docente en modalidad presencial se favorezca el diálogo, la interacción y el trabajo colaborativo con el fin de promover la reflexión sobre el rol del docente en la planeación y evaluación de la pertinencia de diversos ambientes de aprendizaje.</p>			

Entre las actividades que se sugieren para el trabajo en las sesiones presenciales se pueden considerar: el análisis de casos, el debate, los foros presenciales, los grupos y paneles de discusión, actividades que incentiven el trabajo cooperativo, así como técnicas como Phillips 66 y análisis y consensos.

El método de aprendizaje basado en problemas fomenta la reflexión, la cooperación y la toma de decisiones en torno a problemas reales, situados en el contexto de la profesión en la que se está formando el estudiante. Por tanto, esta metodología amerita vincular la teoría y la práctica.

Entre las características que debe reunir la situación problemática planteada se encuentran las siguientes:

- 1) El diseño debe despertar interés y motivación.
- 2) El problema debe estar relacionado con algún objetivo de aprendizaje.
- 3) Debe reflejar una situación de la vida real.
- 4) Los problemas deben llevar a los estudiantes a tomar decisiones basadas en hechos.
- 5) Deben justificarse los juicios emitidos.
- 6) No deben ser divididos y tratados por partes.
- 7) Deben permitir hacerse preguntas abiertas, ligadas a un aprendizaje previo y ser tema de controversia.
- 8) Deben motivar la búsqueda independiente de información.

Recursos:

Bibliografía

- Bransford, J., Brown, A., y Cocking, R. (2007). La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. México: SEP.
- Bullard, J. (2016). Creating environments for learning: Birth to age eight. Pearson Education.
- Echeverría, S. (2015). Ambientes de aprendizaje y contexto de desarrollo social. México: Pearson Educación
- Franklin Smutny, J. & Von Fremd, S. E. (2010). Differentiating for the young child. United States: Corwin.
- Martínez, V. M., (2018). La socioformación como enfoque integral para la evaluación por competencias. En S. R. Herrera-Meza y S. Tobón (Coords.), Memorias del III Congreso Internacional de Evaluación (Valora-2018). México: Centro Universitario CIFE.

Equipo de cómputo con conexión a Internet

Acceso a plataforma para la gestión del aprendizaje

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Diseño y aplicación de una planeación didáctica argumentada en la que los maestrantes analicen, justifiquen y sustenten la pertinencia de la implementación de diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje y el diseño de ambientes de aprendizaje tomando en cuenta todos los elementos abordados en la unidad.

Ensayo en el que expongan su experiencia en la aplicación de la planeación didáctica diseñada, así como un análisis profundo sobre su proceso de aprendizaje y la importancia de asumir su rol en el diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

X. Criterios y tipos de evaluación de los aprendizajes.

Evaluación del aprendizaje.

El diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje en preescolar es una asignatura que considera las propuestas teóricas y metodológicas de los enfoques pedagógicos actuales que orientan las prácticas docentes hacia el logro de las metas curriculares. En este sentido, conforma un taller en donde los maestrantes articulan los elementos didácticos que se requieren para lograr un aprendizaje contextualizado, significativo y de mejoramiento en la práctica del aula.

Con respecto a la evaluación del curso, se sugiere que se le otorgue un valor del 50% al promedio de las unidades de aprendizaje que lo componen, y un 50% a la calificación obtenida en el **producto integrador del aprendizaje (PIA)**.

Con respecto a la evaluación de cada una de las unidades de aprendizaje, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Actividades asignadas en plataforma	30%
Participación en horas clase bajo la conducción de un docente	30%
Evidencia de la unidad de aprendizaje	30%
Coevaluación de la unidad de aprendizaje	5%
Autoevaluación de la unidad de aprendizaje	5%

Evidencias correspondientes a las unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Elementos teóricos de las estrategias de enseñanza-aprendizaje

- Producto que se privilegia evaluar: Análisis comparativo de casos.

Unidad 2. Elementos teóricos de los ambientes de aprendizaje

- Producto que se privilegia evaluar: Análisis de caso en la plataforma.

Unidad 3. Enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes de aprendizaje (50%)

- Producto que se privilegia evaluar: Diseño de planeación didáctica argumentada

Producto Integrador del Aprendizaje (PIA)

Se sugiere la vinculación de esta asignatura con la de *Proyectos de innovación educativa* correspondiente al trayecto de Investigación Educativa en cuanto a la integración de estrategias de enseñanza-aprendizaje y el diseño de ambientes de aprendizaje según los enfoques revisados para la elaboración del proyecto de innovación que se solicita en la última unidad del curso en cuestión.

El instrumento previsto para valorar los diversos productos de la asignatura es la rúbrica, considerando los siguientes niveles de desempeño: sobresaliente 100%, aceptable 90%, elemental 80% e insuficiente 70%, donde se debe tomar en cuenta que el nivel elemental incluye indicadores de desempeño mínimos requeridos para la práctica profesional o académica básica; las rubricas estarán disponibles, antes, durante, y después del desarrollo de las actividades. Para acreditar la asignatura se debe obtener un mínimo de 8.

XI. Indicadores, descriptores de evaluación (dimensiones cognoscitiva, procedimental y actitudinal).

Unidad 1. Estrategias de enseñanza-aprendizaje

- Identifica las características de las estrategias de enseñanza-aprendizaje considerando sus tipos y finalidades.
- Aplica estrategias de enseñanza-aprendizaje atendiendo a las características de los estudiantes y a las metas que se pretende lograr.
- Reflexiona sobre el rol del docente en el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza, así como en la promoción y desarrollo de estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

Unidad 2. Los ambientes de aprendizaje

- Identifica las características de los ambientes de aprendizaje considerando sus tipos, componentes y finalidades.
- Evalúa la pertinencia de los ambientes de aprendizaje atendiendo a las metas que pretenden lograr.
- Reflexiona sobre los beneficios de generar ambientes de aprendizaje de forma sistemática y organizada.

Unidad 3. Enfoques y tendencias metodológicas para el diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje

- Reconoce los aspectos teóricos y metodológicos que intervienen en el diseño de ambientes de aprendizaje desde el enfoque socioformativo y desde un enfoque constructivista.
- Analiza y valora los aportes de la metodología socioformativa y la metodología constructivista para el diseño de ambientes de aprendizaje en el aula.
- Reflexiona sobre los aspectos metodológicos que intervienen en el diseño de ambientes de aprendizaje.

Producto Integrador del Aprendizaje (PIA)

Para evidenciar el nivel de logro de cada uno de los descriptores antes mencionados, se sugiere que como **Producto Integrador del Aprendizaje (PIA)** se considere el diseño y aplicación de una planeación didáctica argumentada en la que los maestrantes analicen, justifiquen y sustenten la pertinencia de la implementación de diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje y el diseño de ambientes de aprendizaje tomando en cuenta todos los elementos abordados en la unidad. Como se mencionó anteriormente, se sugiere la vinculación de esta asignatura con la de *Proyectos de innovación educativa* correspondiente al trayecto de Investigación Educativa en cuanto a la integración de

estrategias de enseñanza-aprendizaje y el diseño de ambientes de aprendizaje según los enfoques revisados para la elaboración del proyecto de innovación que se solicita en la última unidad del curso en cuestión.

Se puede complementar con un ensayo en el que expongan su experiencia en la aplicación de la planeación didáctica diseñada, así como un análisis profundo sobre su proceso de aprendizaje y la importancia de asumir su rol en el diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

XII. Bibliografía básica y complementaria y recursos digitales actualizados.

1. Bibliografía básica:

- Echeverría, S. (2015). Ambientes de aprendizaje y contexto de desarrollo social. México: Pearson Educación
- Pimienta Prieto, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México: Pearson. http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_pimiento_0.pdf
- Wilian M. Peralta. (2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. Revista Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>
- Frida, A.B. & Hernández, R. G. (1999). "Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo". McGraw-Hill, Mexico.
- Castro, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia*, 15 (2), 40-54. <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.827>
- Bransford, J., Brown, A., y Cocking, R. (2007). La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. México: SEP.
- Echeverría, S. (2015). Ambientes de aprendizaje y contexto de desarrollo social. México: Pearson Educación
- Martínez, V. M., (2018). La socioformación como enfoque integral para la evaluación por competencias. En S. R. Herrera-Meza y S. Tobón (Coords.), *Memorias del III Congreso Internacional de Evaluación (Valora-2018)*. México: Centro Universitario CIFE.

2. Bibliografía complementaria:

- Argos, J. & Ezquerro, P. (2013). Liderazgo y educación. Santander: Universidad de Cantabria.
- Bullard, J. (2016). *Creating environments for learning: Birth to age eight*. Pearson Education.
- Burbano, A., Páramo, P. (2020). *El tercer maestro: La dimensión espacial del ambiente educativo y su influencia sobre el aprendizaje*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Creación de ambientes digitales de aprendizaje. (2018). (n.p.): Editorial Digital UNID.
- Franklin Smutny, J. & Von Fremd, S. E. (2010). *Differentiating for the young child*. United States: Corwin.
- León, V. P. (2013). Planeación y evaluación del aprendizaje, los procesos de planeación que subyacen a la evaluación. México: Limusa.
- Martínez, A. (2012). *Apropiación social del conocimiento y aprendizaje: una mirada crítica desde diferentes ámbitos*. México: Morata.
- Secretaría de Educación Pública. (2022). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. SEP
- Thunder, K., Almarode, J., Demchak, A., Fisher, D., & Frey, N. (2023). *The early childhood education playbook*. United States: Corwin.
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. Recuperado en 28 de noviembre de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es.
- Whitton, D. (2015). *Teaching and learning strategies*. Australia: Cambridge University Press.

3. Recursos digitales:

Video - Técnicas de aprendizaje según la ciencia. Héctor Ruiz, neurobiólogo. - https://www.youtube.com/watch?v=noNv_rTwwNw
Video - Generación de ambientes pedagógicos para el desarrollo y el aprendizaje - <https://www.youtube.com/watch?v=O5UNrmvchbs>
Sitio – Creación de contenido visual - <https://www.canva.com/>
Sitio – Creación de actividades grupales e individuales - <https://wordwall.net/>
Sitio – Gamificación en el aula - <https://www.classdojo.com/>
Lectura – Ambientes de aprendizaje - <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>

XIII. Elaboración del perfil deseable guíe el programa de asignatura o curso.

Perfil del docente:

El docente que imparta esta asignatura debe cubrir el siguiente perfil: grado académico igual o superior al nivel de maestría; formación pedagógica en educación a distancia mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, así como experiencia comprobable en esta modalidad mínima de un año; conocimiento del idioma inglés, preferentemente certificación nivel B1 o equivalente; y, una sólida formación en el área pedagógica, teniendo un dominio de las temáticas: ambientes de aprendizaje, estrategias didácticas y evaluación, además de contar con experiencia profesional mínimo de 1 año en dicho campo y temáticas de conocimiento.

Académicos que elaboraron el programa de estudios de la asignatura o curso

Diseño original:	Actualización:	Revisión y validación:
Dr. José Silvano Hernández Mosqueda	Cristina Aracely Alvarado Chavarría	Sonia Yvonne Garza Flores Subdirección Académica: responsable del Programa Educativo María Marisela Cifuentes Soto Coordinación General de Educación Normal y Actualización Docente

Fecha de elaboración	Fecha de última actualización	Número de versión
17 de febrero de 2017	Diciembre de 2023	V01