



Universidad
Tecmilenio®



Diseño de experiencias de aprendizaje

Innovación en la
didáctica educativa



INTRODUCCIÓN



La innovación en la educación no solo es referente a tecnología; la innovación en la educación es referente a la práctica didáctica, recursos pedagógicos, metodologías de instrucción y mejoras al proceso de enseñanza-aprendizaje.

PAST



EXPLICACIÓN



Prácticas educativas

Son el conjunto de acciones que se realizan para contribuir al logro de los aprendizajes esperados planteados en los programas de estudio, a fin de mejorar la gestión pedagógica, a través de la incorporación de elementos o procesos que sean originales o novedosos en el contexto específico en el que se planearon y llevaron a cabo (INEE, 2017).





Datos requeridos para la documentación de una nueva práctica educativa





Datos requeridos para la documentación de una nueva práctica educativa:



EXPLICACIÓN



Prácticas educativas reconocidas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje

- ✔ Aprendizaje basado en casos
- ✔ Aprendizaje basado en problemas
- ✔ Aula invertida
- ✔ Aprendizaje por colaboración
- ✔ Aprendizaje basado en proyectos
- ✔ Escape room
- ✔ Visual thinking
- ✔ Simuladores



EXPLICACIÓN



Recursos didácticos innovadores

- ✔ Herramientas que faciliten su proceso de adquisición de conocimiento.
- ✔ Materiales que permitan una mejor gestión teórica.
- ✔ Motivar el interés y curiosidad.
- ✔ Desarrollo de competencias.
- ✔ Diagnosticar el estilo de aprendizaje de los estudiantes.



ACTIVIDAD



Ejemplos:



- Realiza una lluvia de ideas donde proporciones o hagas referencia a dinámicas innovadoras para el ecosistema de enseñanza-aprendizaje de alumnos de nivel primaria enfocado a la ética y moral.



Las prácticas innovadoras le dan un papel protagonista al alumno y le permiten aprender haciendo y experimentando. El profesor adopta un rol secundario en el que funciona como mentor o facilitador del aprendizaje, y el alumno puede descubrir por sí mismo la información relevante e incluso la puede cuestionar.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Entornos de aprendizaje
innovadores





INTRODUCCIÓN



Los entornos de aprendizaje son los espacios presenciales o virtuales en los que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje y en los cuales se debe estar en constante innovación para la adecuación de estos entornos, conforme al perfil y necesidades de los estudiantes.



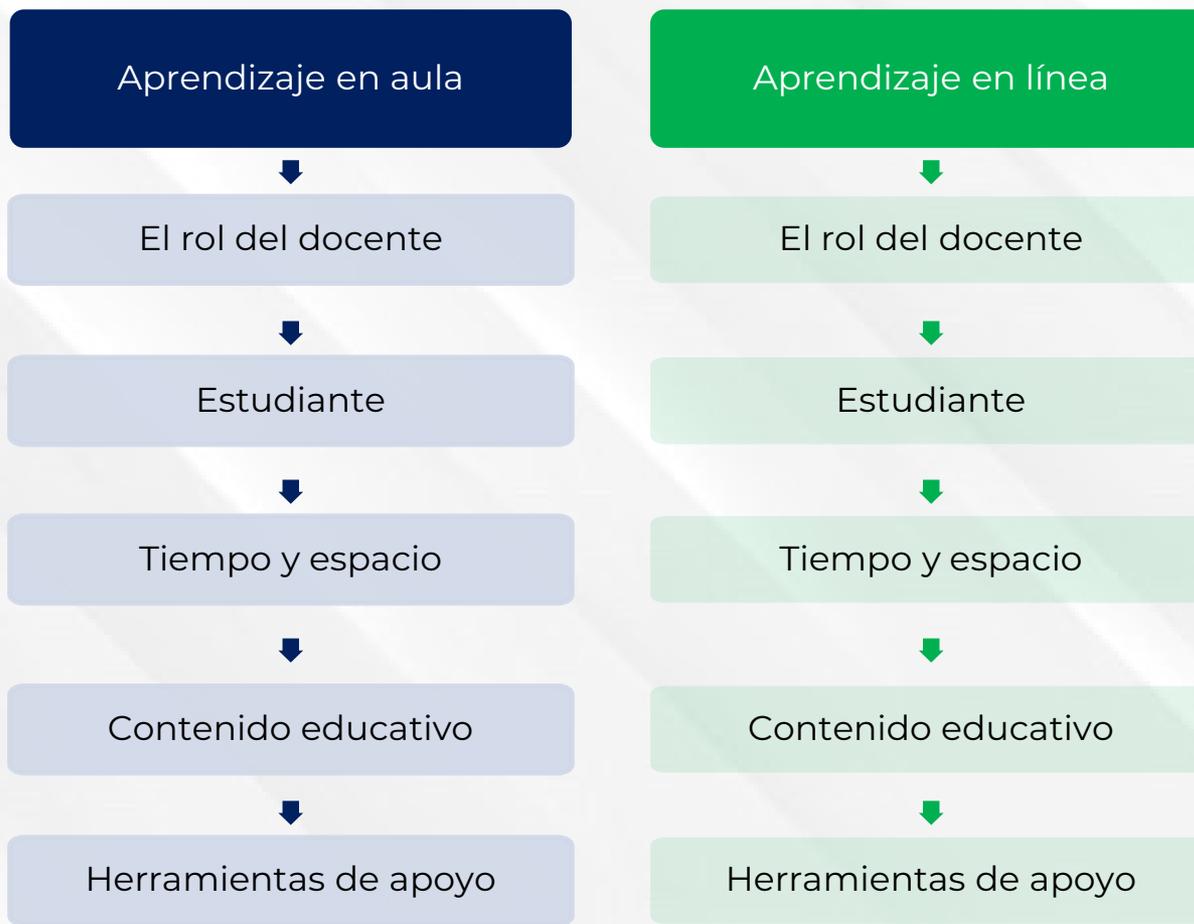


Entorno de aprendizaje



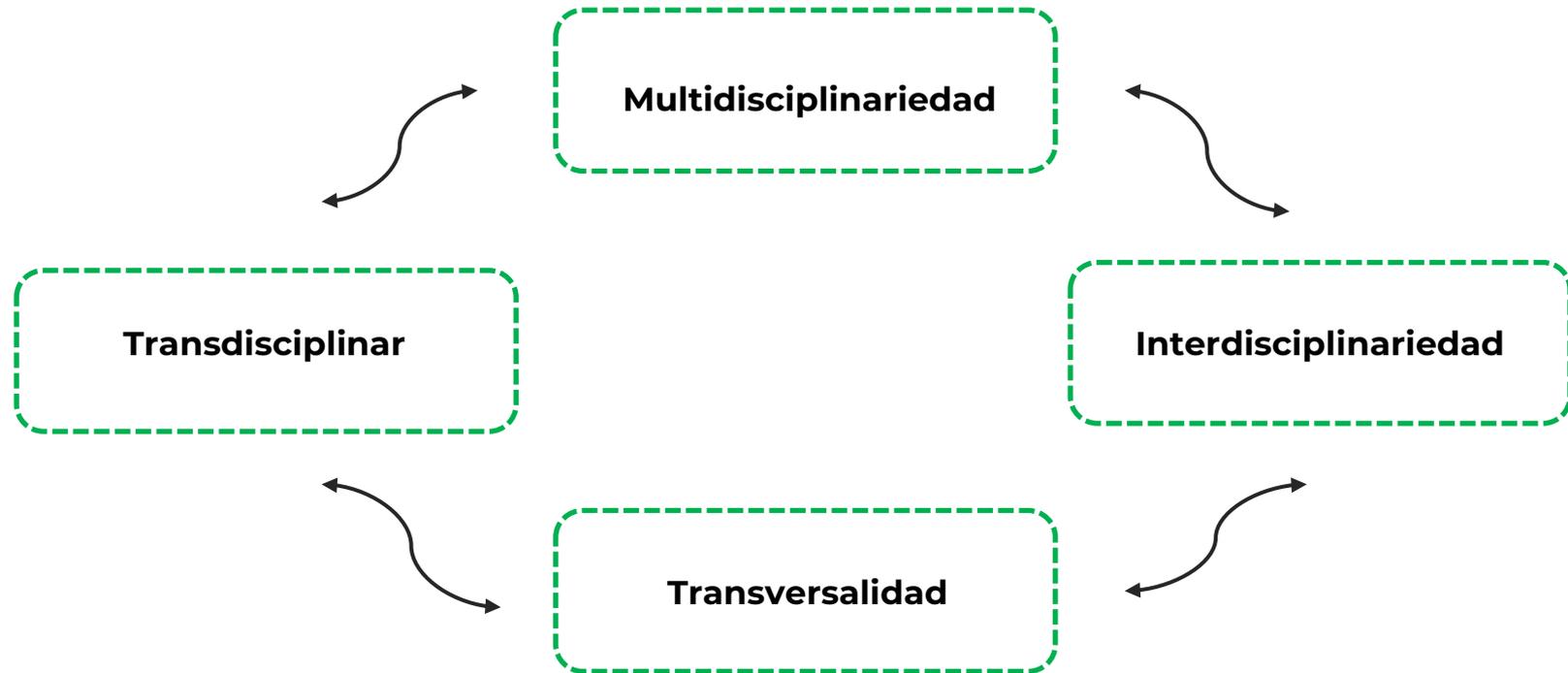


Aprendizaje en el aula y en línea





Generación de contenidos



ACTIVIDAD



Preguntas para compartir:



- ¿Qué características mínimas necesarias debe tener un entorno de aprendizaje innovador?
- ¿Cómo consideras que influye un ambiente innovador en el proceso de aprendizaje de un alumno?
- ¿Cómo consideras que influye un ambiente innovador en el proceso de la enseñanza de un profesor?



Los entornos de aprendizaje tienen la finalidad de que el estudiante reciba tanto las herramientas necesarias como el acogimiento de un escenario que lo motive a estudiar e interactuar, y que lo motive a ser un agente activo dentro de su propia educación.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Consultoría para e-learning



INTRODUCCIÓN



El e-learning viene de “*electronic learning*” o aprendizaje electrónico, en inglés. Este tipo de enseñanza hace posible la educación y capacitación a través de Internet, y permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas.





Iniciación y diagnóstico de necesidades

Etapa 1

Conocimiento de la necesidad o problemática educativa

Etapa 2

Justificación del proyecto de educación en línea

Etapa 3

Expectativa del proyecto de educación en línea



Planificación y presupuesto

Etapa 4

Planeación didáctica. Inclusión del proceso de enseñanza aprendizaje y cómo llevarlo a cabo para cada una de las asignaturas que compone el proyecto de educación en línea.

Etapa 5

Planeación operativa. Definición de la operación del proyecto cuando esté en implementación.

Etapa 6

Planeación administrativa y financiera. Para la correcta ejecución del proyecto de e-learning es necesario contar con una planeación de presupuesto y gestión.

Etapa 7

Implementación del proyecto de e-learning.

ACTIVIDAD



Preguntas para compartir:



- ¿A quién consideras que va enfocado el e-learning?
- ¿Crees que no seguir un proceso establecido para la definición de un proyecto afectaría de forma negativa?
- Describe una situación positiva sobre una necesidad educativa atendida de manera correcta por un proyecto didáctico en línea.



Es importante, de manera adicional, que el proyecto de e-learning no termine en la definición, planeación e implementación, sino que finalice con una evaluación que permita una mejora continua de tal manera que el proyecto pueda ser duradero y transferible, en caso de que aplique.

