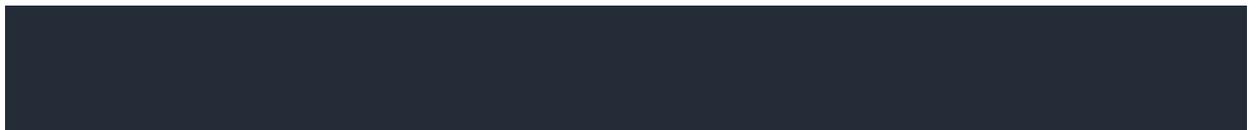


Guía para el Profesor

Enseñanza y aprendizaje por competencias



ÍNDICE

Introducción	3
Aprendizaje basado en proyectos	3
Competencias del curso	5
Metodología del curso	5
Temario	6
Recursos especiales.....	6
Evaluación	6
Notas de enseñanza por tema	8

Introducción

El presente documento tiene la finalidad de mostrarte información esencial para la impartición del curso de nivel maestría que facilitarás. Este manual te será de utilidad para:

1. Conocer en qué consiste la metodología de aprendizaje basado en proyectos y cómo se aplica en las Maestrías de Universidad Tecmilenio
2. Revisar la metodología del curso a impartir
3. Identificar las competencias a desarrollar en cada módulo
4. Conocer los mecanismos de evaluación del curso
5. Conocer y aplicar las notas de enseñanza, es decir, las recomendaciones y sugerencias específicas de parte del equipo de Diseño Académico para optimizar la impartición de la asignatura

Lo anterior te ayudará a encaminar todos tus esfuerzos para lograr los objetivos y competencias del curso con sus estudiantes.

Es importante mencionar que algunos cursos de maestría requieren de recursos especiales, por lo que agregamos una sección en este documento que deberás revisar oportunamente y con detenimiento para poder tener el material listo con antelación.

¡Gracias por aportar tu conocimiento y experiencia a la enseñanza de este curso!

Aprendizaje basado en proyectos (adaptación)

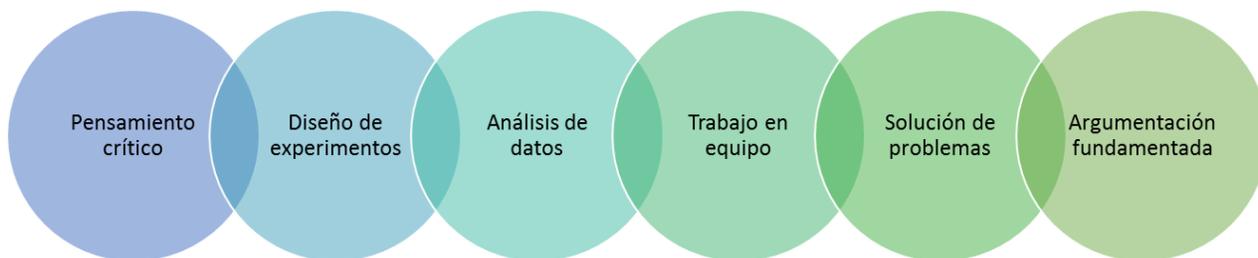
La Universidad Tecmilenio seleccionó el método de proyectos como una de sus técnicas didácticas para promover el aprendizaje significativo con un enfoque constructivista en un modelo educativo por competencias.

El propósito de utilizar una **versión adaptada del aprendizaje basado en proyectos** en los programas de maestría de la Universidad Tecmilenio, es brindar a los estudiantes la oportunidad de enfrentar situaciones que los lleven a interiorizar, comprender y aplicar aquello que aprenden. Se espera que los alumnos utilicen estos conocimientos como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven, desarrollando así el compromiso con la sustentabilidad como parte de su formación integral.

¿En qué consiste el aprendizaje basado en proyectos?

El aprendizaje basado en proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los participantes toman responsabilidad de su propio aprendizaje. Así, los alumnos aplican los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del curso, los integran a su experiencia actual y estimulan su capacidad de toma de decisiones, liderazgo y responsabilidad.

El participante, al estudiar bajo esta técnica, desarrolla competencias como:



Lo anterior conduce a atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los participantes en proyectos complejos del mundo real.

En la organización de aprendizajes a partir del método de proyectos, el poner al alumno frente a una situación problemática real favorece un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la institución educativa. Esto le permite adquirir conocimiento mediante la aplicación y no de manera fragmentada o aislada.

¿Cuál es tu papel como maestro impartidor o facilitador en el aprendizaje basado en proyectos?

Como facilitador del curso, es necesario tener conocimiento sobre diferentes metodologías para la administración de proyectos. También se recomienda ampliamente leer y revisar las instrucciones de las evidencias varias veces antes de iniciar el proyecto.

El facilitador puede promover el éxito del proyecto al crear condiciones óptimas de trabajo y, sobre todo, al proveer de retroalimentación oportuna a los participantes. Dar retroalimentación oportuna es fundamental para encaminar las propuestas de solución a proyectos viables que el alumno logre finalizar en el tiempo establecido para el curso. Recuerda que este modelo está centrado en el alumno y, por lo tanto, tu rol es más de asesor y colega, no tanto el de un profesor tradicional.

Te recomendamos, además, que identifiques los recursos adicionales (libros, especialistas, materiales en línea) y herramientas tecnológicas (computadoras, impresoras, celulares, tabletas) que facilitarán la realización del proyecto. El facilitador debe hacer hincapié en que los participantes deben hacer buen uso los recursos para llevar a cabo el proyecto, evitando que éste sea muy ambicioso y se torne irrealizable por falta de herramientas o, por el contrario, que el proyecto sea deficiente y no aproveche los materiales disponibles.

Revisa la sección de **metodología del curso** para averiguar cómo se aplica el aprendizaje basado en proyectos en esta asignatura.

Competencias del curso

Al finalizar el curso **Enseñanza y aprendizaje por competencias**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido las siguientes competencias de posgrado en toda su extensión:

Competencia 1	Competencia 2
Identifica el modelo de diseño instruccional que mejor se adapta a las necesidades de aprendizaje de su público meta.	Desarrolla una unidad de aprendizaje fundamentada en el marco de la educación por competencias.

Metodología del curso

El curso Enseñanza y aprendizaje por competencias está diseñado bajo el modelo de aprender haciendo que caracteriza a la Universidad Tecmilenio. A través del mismo, adquirirás conocimientos, habilidades y actitudes con los que podrás demostrar tu saber y tu saber hacer. Para lograr este objetivo, realizarás diversas actividades y evidencias, reforzarás/ampliarás tu conocimiento con el estudio del contenido, y compartirás tus experiencias y aprendizajes con otros profesionistas.

Este curso tiene dos módulos, de cuatro temas cada uno. Las actividades tienen el propósito de aplicar el conocimiento y experimentar con los conceptos vistos en los temas. Las evidencias del curso están encaminadas al desarrollo e implementación de un problema a resolver en un contexto real, mismo que se recomienda realizar en tu lugar de trabajo. Para la resolución del problema deberás:

- Definir la problemática a resolver, identificar antecedentes y contexto.
- Elaborar una fundamentación conceptual y proponer un diseño instruccional.
- Elaborar un prototipo de solución de aprendizaje, resumen ejecutivo y la reflexión del proceso de autoaprendizaje.

Evidencias

Las evidencias se deben enviar a través de la plataforma Blackboard en la fecha indicada. Si las actividades se realizaron en forma física ("a mano"), éstas deberán ser digitalizadas para poder ser enviadas a través de dicha plataforma.

La **evidencia 1** de este curso corresponde a la definición de un problema de enseñanza - aprendizaje, redactar los antecedentes y analizar el contexto en el que se presenta, con el objetivo de Identificar una problemática que pueda ser solucionada con el diseño instruccional de una unidad de aprendizaje.

La **evidencia 2** corresponde al mapeo de la propuesta de solución de aprendizaje (*learning map*), con su fundamentación conceptual, con el objetivo de fundamentar teóricamente la propuesta de solución y representarla gráficamente.

La **evidencia 3** es la elaboración del prototipo que demuestre el diseño instruccional de la solución de aprendizaje, la presentación ejecutiva y la reflexión del proceso de autoaprendizaje.

Tanto tú, en tu capacidad de facilitador, como los participantes, podrán revisar en cualquier momento las instrucciones y rúbricas de evaluación en la sección de Evidencias, ubicada en el lado derecho de la página principal.

Temario

Los temas que se abordarán en este curso son los siguientes:

1. Aspectos generales: modelo educativo basado en competencias
2. Clasificaciones de competencias
3. Ambientes de aprendizaje
4. Características del aprendiz
5. El diseño instruccional en un modelo educativo basado en competencias
6. Modelos de diseño instruccional
7. Las etapas del diseño instruccional
8. Diseño instruccional basado en competencias

Recursos especiales

El libro de texto que deberán adquirir los participantes es el siguiente:

- Lopez, M. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC*. (1ª ed.) México: Pearson. ISBN: 9786073214889

Las explicaciones de cada tema en Blackboard no sustituyen de ninguna forma la necesidad de adquirir el libro de texto que ha sido designado para este curso. Es importante hacer hincapié en esto con los participantes desde el inicio del curso.

Evaluación

La evaluación del curso se estructura de la siguiente manera:

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntos
2	Actividades	20
3	Evidencias	70
1	Examen final	10
Total		100 puntos

Dichos productos se entregarán de acuerdo a la siguiente agenda, que será definida una vez que se hayan **validado fechas y valores con la información disponible en el sistema:**

Actividad	Semana de entrega	Ponderación
Actividad 1	2	10
Evidencia 1	2	20
Actividad 2	3	10
Evidencia 2	3	30
Evidencia 3	4	20
Examen final		10
Total		100 puntos

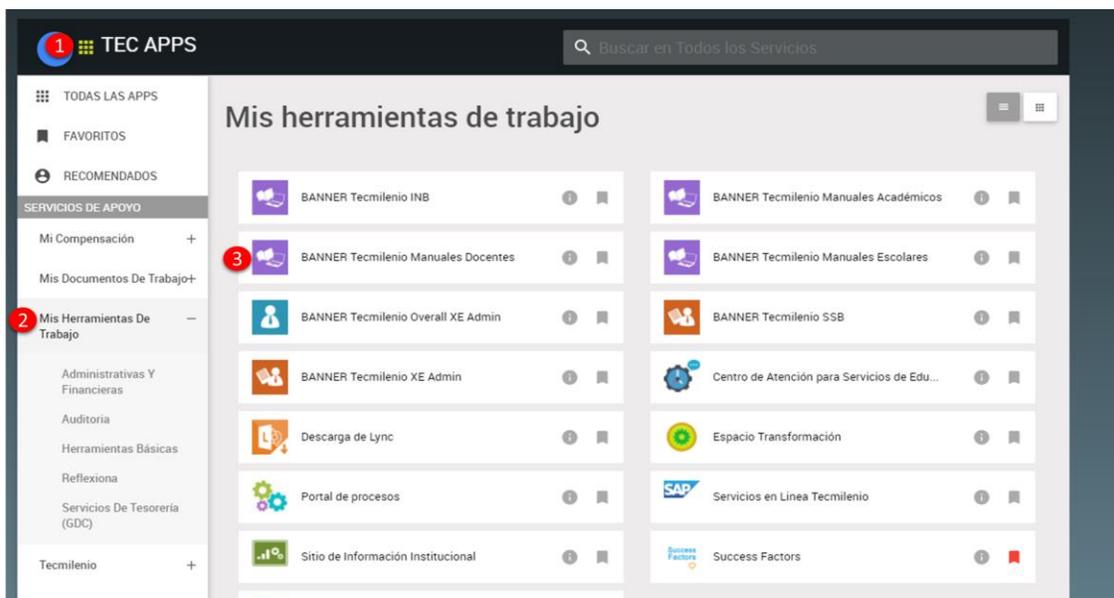
IMPORTANTE:

Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si impartes clase de manera presencial, puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:

Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes



Notas de enseñanza por tema

Antes de iniciar el curso, revisa de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo con el fin de enriquecer previamente, si lo consideras necesario, la información que se va a impartir.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los temas es tu involucramiento como Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla. Además, debes preparar a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de solución innovadoras a problemas actuales propios del área de estudio.

Enseguida puedes revisar las notas de enseñanza generales y por tema para este curso.

Generalidades

Para la impartición de este curso te sugerimos:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Banner para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Blackboard para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puedes ver un tutorial de la plataforma en esta liga:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkOHVLaGo3WC1qUDA/view?usp=sharing>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en Blackboard para resolver las preguntas e inquietudes de los participantes acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.
6. Elaborar una Agenda y subirla a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán revisar cada semana.
7. Enriquecer el curso con videos o lecturas adicionales.

- Realizar una sesión inicial para dar una bienvenida al curso y explicar en qué consiste, además de 4 sesiones sincrónicas para repasar los temas revisados y resolver las diferentes dudas que puedan surgir. Para estas sesiones, se utilizará la herramienta de Blackboard Collaborate, que permite incluso grabar la sesión para que los alumnos que no logren asistir puedan consultarla en otro momento. NOTA: dadas las características de nuestros estudiantes de maestría, se recomienda que las sesiones se lleven a cabo después de las 6 de la tarde.
Puedes ver **una guía para el uso de Blackboard Collaborate** haciendo clic en este enlace:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkbmd3U3FYZjNtZTA/view>
Puedes ver una **guía para organizar las sesiones sincrónicas** haciendo clic en este enlace:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkdjA5bzNCNmIIWW8/view?usp=sharing>
- Recordar (opcionalmente) a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Avisos de Blackboard.

Tema 1

- Es importante que el alumno conozca un panorama general de la educación por competencias, desde sus inicios.
- Amplíe la información sobre el tema, integrando videos y artículos de investigación para que los alumnos los consulten.
- Motive a los alumnos para que investiguen más sobre los paradigmas que se encuentran insertos en el modelo de educación por competencias.

Tema 2

- Es importante que el alumno identifique claramente los tipos de competencias que existen y cuáles pertenecen al docente.
- Amplíe la información sobre el tema de unidad de aprendizaje con ejemplos, para que puedan identificarlo más fácilmente.
- Aplique un ejercicio en el que el alumno identifique las competencias con las que cuenta y las que le gustaría desarrollar.

Tema 3

- Recalque la importancia de atender a las diferentes formas en las que se dan los procesos de enseñanza-aprendizaje y que al hacer un diseño instruccional se debe tener presente que no todos aprenden de la misma manera.
- Proporcione ejemplos sobre los elementos que componen un ambiente de aprendizaje moderno.

3. Muestre el ejemplo de un curso diseñado para un aprendiz adulto y guíe al alumno a que identifique las diferencias en cuanto a las características propias de la etapa.

Tema 4

1. Es importante ampliar la información respecto a las características del aprendiz joven.
2. Muestre ejemplos sobre unidades de aprendizaje diseñadas en la educación superior.
3. Motive a los estudiantes para que investiguen más sobre los diversos estilos de aprendizaje que el ser humano puede presentar y que identifique cuáles son los que el posee.

Tema 5

1. Se recomienda explicar al alumno el concepto de diseño instruccional desde diferentes perspectivas, como un oficio, como una disciplina, como una teoría, de tal manera que el mismo alumno defina su postura al respecto.
2. Es importante ampliar la información respecto a las diferentes generaciones y modelos de diseño instruccional, pueden incluirse otros modelos de DI, pero es necesario que los alumnos reconozcan los que se proponen, para luego implementar alguno de ellos en la solución de una necesidad de formación. Se sugiere consultar la siguiente liga:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679010>
3. Se sugiere incluir algunos beneficios del diseño instruccional al campo de la educación, de tal manera que los alumnos traten de identificar por sí mismos las que podrían ser las ventajas de la implementación del DI en su contexto, considerando el ámbito formal o no formal, además de la modalidad educativa (presencial, en línea o mixto).

Tema 6

1. Es importante ampliar la información respecto a las diferentes generaciones y modelos de diseño instruccional, pueden incluirse otros modelos de DI, pero es necesario que los alumnos reconozcan los que se proponen, para luego implementar alguno de ellos en la solución de una necesidad de formación.
2. Se sugieren los siguientes artículos:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13210406>
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68850103>
3. Se sugiere que se refuercen constantemente las recomendaciones de aplicación del proceso de diseño instruccional, por ejemplo, el considerar las características del proceso, el perfil de los participantes, los recursos humanos, tecnológicos, físicos y económicos de los que se dispone para implementar el DI con éxito.

Tema 7

1. Revisar con los alumnos la diversidad de modelos de diseño instruccional que existen en la literatura para identificar las semejanzas y diferencias en los componentes de cada una de las fases que estos exponen, para que evalúe cuáles son las etapas que mejor se pueden adaptar las experiencias de aprendizaje que desea fomentar.
2. Indique al alumno que realice un cuadro donde coloque las similitudes y diferencias entre las etapas de los modelos de diseño instruccional, para que pueda identificarlas fácilmente.
3. Puntualice sobre la importancia de la fase de evaluación y seguimiento para hacer los ajustes necesarios en el proceso de diseño instruccional.

Tema 8

1. Asegúrese que el alumno comprenda cuáles son todos los elementos del modelo educativo basado en competencias para que los incluya en el proyecto de diseño instruccional que deberá presentar como evidencia.
2. Estimule al alumno a utilizar diversos instrumentos de evaluación, para que experimente la riqueza de información y datos que puede recabar en cada uno de ellos.
3. Sensibilice a los alumnos respecto a la ética y honestidad que deben estar inmersas en toda evaluación, considerando que ellos son los evaluadores, pero que a la vez ellos mismos pueden ser evaluados por sus alumnos, iguales y directivos del centro educativo.