

UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 4
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION			
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	CRED.	8
4502109	DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE	TIPO	OPT.
H.TEOR. 4.0	SERIACION	TRIM.	XI AL XII
H.PRAC. 0.0	AUTORIZACION		

OBJETIVO(S):

General:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:
Diseñar ambientes de aprendizaje que cumplan con las características de comunicación necesarias para que propicien interacciones educativas.

Específicos:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:

1. Identificar los conceptos y posturas teóricas que aportan al diseño de ambientes de aprendizaje.
2. Distinguir las diferentes características propias de cada ambiente.
3. Desarrollar un modelo que contemple un ambiente educativo, cuidando los aspectos comunicativos.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Noción conceptual sobre ambientes de aprendizaje.
 - 1.1 Disciplinas y sus aportaciones sobre ambientes de aprendizaje.
 - 1.2 La interdisciplinariedad en el diseño de ambientes de aprendizaje.
 - 1.3 Objetivos educativos y objetivos comunicativos.
 - 1.4 La perspectiva educativa en el diseño de ambientes de aprendizaje.
 - 1.5 Aportaciones desde la perspectiva comunicativa al diseño de ambientes de aprendizaje.
2. Características de diferentes ambientes de aprendizaje.
 - 2.1 Actividades.
 - 2.2 Herramientas.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4502109

DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

- 2.2.1 Soporte para el aprendizaje individual.
 - 2.2.2 Soporte para el aprendizaje colectivo y colaborativo.
 - 2.3 Actores.
 - 2.3.1 Estudiantes.
 - 2.3.2 Profesores.
 - 2.3.3 Público en general.
 - 2.4 Ambiente socio-cultural.
 - 2.4.1 Educación formal.
 - 2.4.2 Educación no formal.
 - 2.4.3 Educación informal.
 - 2.5 Componentes pedagógicos.
3. Juego, comunicación y educación.
- 3.1 Elaboración de materiales educativos lúdicos.
 - 3.1.1 Estrategias cognitivas.
 - 3.1.2 Cualidades afectivas.
 - 3.1.3 Cualidades comunicativas.
 - 3.2 Ambientes de aprendizaje dinámicos.
 - 3.2.1 Museos.
 - 3.2.2 Plataformas.
 - 3.2.3 Simulación aumentada.
 - 3.2.4 Dispositivos móviles inteligentes.
 - 3.2.5 Inteligencia artificial.
4. Diseño de una propuesta de ambiente de aprendizaje.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición temática del profesor.
- Exposición grupal.
- Investigación documental.
- Reportes de lectura.
- Participación de los alumnos.
- Entrega de trabajos escritos.
- Uso de la tecnología para el aprendizaje.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4502109

DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

- Reportes escritos de los trabajos realizados durante las sesiones de clase.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en las discusiones.
- Evaluación final.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos en la UEA.
- No requiere inscripción a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Bernal, P.F.P., Martínez, C.H., Vargas, O.L., Sanabria, L., y Uribe, Á. C. (2015). ¿Dónde ocurre el aprendizaje? Psicogente, 18(34), 320-335.
2. Boude-Figueroa, O., y Rivilla, A.M. (2011). Desarrollo de competencias a través de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en educación superior. Revista Cubana de Educación Médica Superior, 25(3), 301-311.
3. Bravo-Sánchez, F.Á. y Forero-Guzmán, A. (2012). La robótica como un recurso para facilitar el aprendizaje y desarrollo de competencias generales. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 13(2).
4. Cardona, D.M. y Sánchez, J.M. (2010). Indicadores Básicos para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en Estudiantes de Educación a Distancia en Ambiente e-learning. Formación universitaria, 3(6), 15-32.
5. Cuervo, M.C., Niño, E.J.H. y Villamil, J.N.P. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado, 7(1), 176-189.
6. Elizondo, R. y Melgar, M.F. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. Innovación educativa (México, DF), 15(68), 17-32.
7. Elizondo, A.I.R., Bernal, J.A.H. y Montoya, M.S.R. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 34, 201-209.
8. Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. Tendencias pedagógicas, 16, 221-236.
9. Fomona C.J., Pascual S., M.Á. y Madeira Ferreira Amador, M.F. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 2012, (41): 197-210.
10. González-Clavero, M.V. (2011). Estilos de aprendizaje: su influencia para aprender a aprender. Recuperado de: <https://repository.udca.edu.co/handle/11158/403>.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

11. Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in the knowledge society*, 16(1), 58-68.
12. Llorens, C.F. y Capdeferro, P.N. (2011). Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 8(2).
13. Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10366/127203>.
14. Martínez, L.V. y Del Moral P.M.E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31.
15. Montoya, M.S.R. (2015). Acceso abierto y su repercusión en la Sociedad del Conocimiento: Reflexiones de casos prácticos en Latinoamérica. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 103-118.
16. Montoya, M.S.R. (2018). Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
17. Olivares O.S. L. y Heredia, E.Y. (2012). Desarrollo del pensamiento crítico en ambientes de aprendizaje basado en problemas en estudiantes de educación superior. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(54), 759-778.
18. Ortiz, R. R. (2010). Formación, hipertexto y ambientes de aprendizaje. *Revista Educación y Pedagogía*, 7(14-15), 178-196.
19. Pérez, H.S., Fernández, S.R. y Braojos, C.G. (2010) Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 34, 163-171.
20. Posada, S.M.F. (2015). Curaduría de contenidos digitales: Un potencial para la Educación y el Aprendizaje. Recuperado de: <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/handle/123456789/3937>.
21. Quiroz, J.S. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Editorial UOC.
22. Vargas, O. L. y Martínez, C. H. (2010). Efecto de un andamiaje para facilitar el aprendizaje autorregulado en ambientes hipermedia. *Revista Colombiana de Educación*, 58, 14-39.
23. Vázquez-Cano, E. y Sevillano, M. L. (Eds.) (2015). Dispositivos digitales móviles en Educación: el aprendizaje ubicuo (Vol. 135). Madrid: Narcea Ediciones.
24. Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo". *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM 561

EL SECRETARIO DEL COLEGIO