

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

Taller de estrategias de aprendizaje

Ciclo: Cuatrimestre I

Clave: MDED102

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar el curso, el alumno:

Identificará, describirá y aplicará conocimientos sobre el aprendizaje en sí mismo, reconociendo estrategias de aprendizaje útiles para distintos tipos de contenidos y objetivos, mejorando así su propia capacidad para aprender, con el fin posterior de, durante su ejercicio profesional de enseñanza, ayudar a sus alumnos en su desarrollo académico.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Definiciones de aprendizaje
 - 1.1. Pasivo y activo
 - 1.2. Formal e Informal
 - 1.3. Asociativo (condicionamiento)
 - 1.4. Por transferencia
 - 1.5. Significativo
2. Estrategias de aprendizaje individual
 - 2.1. Definición
 - 2.2. Factores internos y externos
 - 2.3. Ejemplos de estrategias
 231. Activación de conocimiento previo y comparación con nueva información
 232. Creación de ejercicios, juegos, evaluaciones y ejemplos propios
 233. Estrategias de comprensión lectora
 - 2.4. Reflexión: ¿cómo aprender significativamente en lo individual?
3. Estrategias de aprendizaje colectivo
 - 3.1. Definición
 - 3.2. Factores internos y externos
 - 3.3. Ejemplos de estrategias
 331. Resolución de problemas
 332. Técnica del rompecabezas
 333. Juego de roles
 - 3.4. Reflexión: ¿cómo aprender significativamente en grupo?

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO**

- ✓ Análisis grupal de lecturas y otros materiales multimedia previamente revisados.
- ✓ Discusiones guiadas y diálogo.
- ✓ Análisis y discusión de ejemplos
- ✓ Dinámicas grupales
- ✓ Aplicación práctica de técnicas y procedimientos

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
INDEPENDIENTES**

- ✓ Lectura y análisis de textos en la plataforma virtual (aula virtual).
- ✓ Creación de organizadores gráficos (mapas conceptuales, cuadros sinópticos, etc).
- ✓ Práctica personal de técnicas y procedimientos.
- ✓ Discusiones en foros por medio de la plataforma virtual.
- ✓ Elaboración de propuestas de aplicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDADES O PRODUCTOS	PORCENTAJE
✓ Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material del aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma	30%
✓ Evidencias de actividades de aplicación y coevaluación en aula	30%
✓ Práctica o proyecto aplicado para mejora del aprendizaje personal	<u>40%</u>
Total	=100%

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para comunicación docente-alumnos, se utilizará la plataforma tecnológica en los días en que no haya clases presenciales.

El principal recurso tecnológico es el aula virtual, medio por el que se compartirá material de consulta y de trabajo de la clase. Ocasionalmente servirá también para la discusión en foros y la entrega de evidencias por parte de los alumnos.