

**ECAD** 

ENCUENTRO DE  
CENTROS DE  
APOYO A LA  
DOCENCIA

---

---

6 y 7 de Diciembre de 2017  
**Universidad del Desarrollo**  
Santiago

**NOMBRE DE LOS PONENTES:**

Robert Pardo

**INSTITUCIÓN:**

Universidad Adolfo Ibáñez

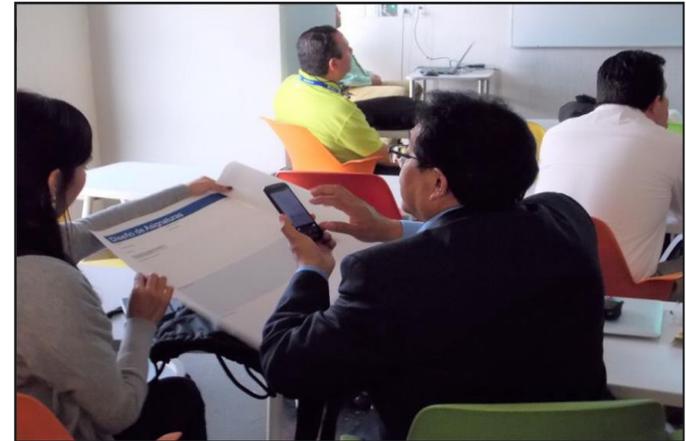
**NOMBRE DEL TALLER O MESA:**

Diseño de Aprendizajes

# INTRODUCCIÓN

El Taller de Diseño de Aprendizajes es un método de diseño que en forma eficaz y práctica permite diseñar una asignatura o actividad de aprendizaje formal.

Busca desarrollar actividades centradas en el aprendizaje de los estudiante, involucrando a los profesores en diálogos informados sobre el diseño o rediseño de asignaturas.



# EL TALLER Y SUS OBJETOS

**Taller de currículo ABC (Arena Blended Connected)**



**Taller de Diseño de Asignaturas**





---

**Taller de diseño de currículo "Arena Blended Connected" (ABC)**

Programa:  
 Nombre del módulo (Programa):  
 Nuevo módulo/ revisión de módulo:  
 Académico:  
 Participantes de taller:  
 Fecha de taller:  
 Resumen del módulo (descripción del módulo tamaño A4)



**Perfil de actividades de tipo de aprendizaje**  
 (cómo se va a medir, los resultados al final del taller) (en caso de gestión del taller)  
 "El perfil de actividades del módulo de tipo de actividad que será"

Perfil:  Pre-taller       Evaluación formativa  
 Post-taller       Evaluación sumativa



Walter A. Alvarado (Bachiller del 2012) Consejo Consultivo del UDD, E.A.T. 2014 Taller de diseño de currículo (taller) M. Clara Rojas y Natalia Pizarro, UDD, 2013, p. 100



**Tipo de aprendizaje: Investigación**

Aprender por investigación hace que el estudiante explore, compare y critique los textos, documentos y otros recursos que exponen los conceptos e ideas que se están enseñando.



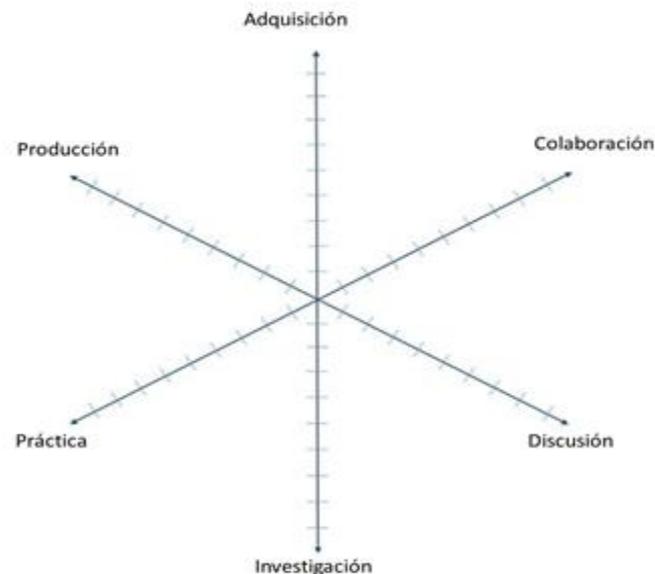
# HOJA DE DESCRIPCIÓN DE ASIGNATURA

## Taller de diseño de asignaturas

Programa:  
 Nombre del modulo /Asignatura:  
 Nuevo módulo/ revisión de módulo  
 Académicos:

Facilitadores de taller:  
 Fecha de taller:

Resumen del módulo (descripción del módulo tamaño tweet):



**Gráfico de actividades de tipos de aprendizajes**

¿Cómo crees que se verá tu módulo al final del taller? (En rojo - al principio del taller)  
 Tu gráfico de actividades del módulo al final del taller (en azul)

online |-----| presencial

**Gráfico combinado**

Dónde quieres estar en la escala (en rojo)  
 Cuál es tu posición al final del taller(en azul)



# HOJA DE DISEÑO (Storyboard)

## Diseño de Asignaturas

Programa: \_\_\_\_\_ Facilitadores de taller: \_\_\_\_\_ Resultados del aprendizaje: \_\_\_\_\_  
Módulo/Asignatura: \_\_\_\_\_ Fecha del taller: \_\_\_\_\_  
Académicos: \_\_\_\_\_



Produced by Digital Education UCL, translated by Centro de Aprendizaje, Universidad Adolfo Ibáñez

Linea de tiempo del estudiante (perspectiva de programa o de módulo)

|                             |  |  |  |  |  |
|-----------------------------|--|--|--|--|--|
| Ej. pre-entrada o inducción |  |  |  |  |  |
|-----------------------------|--|--|--|--|--|

|                      |  |  |  |  |  |
|----------------------|--|--|--|--|--|
| Ej. Primeras semanas |  |  |  |  |  |
|----------------------|--|--|--|--|--|

|                       |  |  |  |  |  |
|-----------------------|--|--|--|--|--|
| Ej. Mitad de semestre |  |  |  |  |  |
|-----------------------|--|--|--|--|--|

|                |  |  |  |  |  |
|----------------|--|--|--|--|--|
| Ej. Fase final |  |  |  |  |  |
|----------------|--|--|--|--|--|

|                               |  |  |  |  |  |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|
| Comentarios, plan de acciones |  |  |  |  |  |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|

# TARJETAS: TIPOS DE APRENDIZAJE

## Tipo de aprendizaje: Adquisición

Aprender por adquisición es lo que el estudiante hace cuando escucha cátedras o *podcasts*, lee libros o páginas web y ve demos o videos.



## Tipo de aprendizaje: Investigación

Aprender por investigación hace que el estudiante explore, compare y critique los textos, documentos y otros recursos que exponen los conceptos e ideas que se están enseñando.



## Tipo de aprendizaje: Práctica

Aprender a través de la práctica posibilita que el estudiante enfoque sus acciones hacia la meta del ejercicio, y use la retroalimentación para mejorar su próxima acción.  
La retroalimentación puede venir de su propia reflexión, de sus pares, del profesor o de la misma actividad, si es que ésta le enseña cómo mejorar el resultado de su acción en relación a la meta.



## Tipo de aprendizaje: Producción

Aprender por producción es la forma en que el profesor motiva al estudiante a consolidar lo que ha aprendido, haciendo que exprese su entendimiento conceptual actual y cómo lo utilizó en la práctica.



## Tipo de aprendizaje: Discusión

Aprender por discusión hace que el estudiante exprese sus ideas y preguntas, junto con cuestionar y reaccionar a las ideas y preguntas del profesor y/o de sus pares

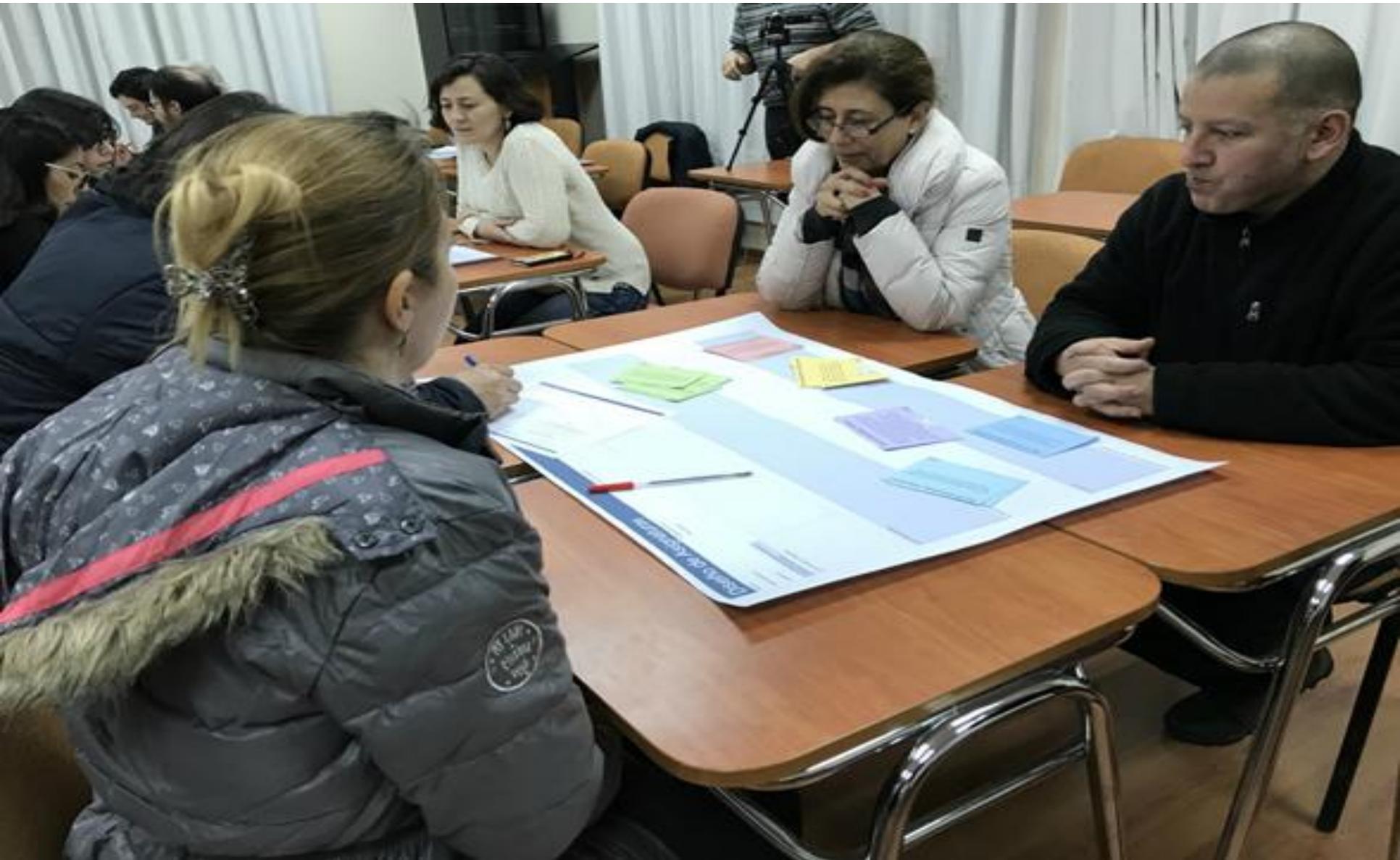


## Tipo de aprendizaje: Colaboración

Aprender por colaboración abarca principalmente discutir, practicar y producir.  
Con fundamento en la investigación y la adquisición, consiste en participar en el proceso mismo de la construcción del conocimiento.











# Referencias

- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science. Building pedagogical patterns for learning and technology*. New York: Routledge.
- Perovic, N. (2015). ABC (Arena Blended Connected) curriculum design. Recuperado de:  
<http://blogs.ucl.ac.uk/digital-education/2015/04/09/abc-arena-blended-connected-curriculum-design/>



ENCUENTRO DE  
CENTROS DE  
APOYO A LA  
DOCENCIA

---

**NOMBRE DE LOS PONENTES:**

Robert Pardo

**CORREO ELECTRÓNICO:**

robert.pardo@uai.cl