

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

**Área de Formación Básica en Educación**

**PROGRAMA INDICATIVO**

**CREACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

**Semestre: Sexto**

**Créditos: 10**

**Clave de la materia: 1978**

## Presentación

Este programa indicativo corresponde a la Licenciatura en Intervención Educativa, la cual presenta once cursos pertenecientes al Área de Formación Básica en Educación, uno de ellos es Creación de ambientes de aprendizaje, en el Campo de Competencia Instrumental, teniendo como antecedente el curso “Asesoría y trabajo con grupos”, y se relaciona de manera horizontal con los cursos de “Planeación y evaluación institucional” y de la línea específica, el cual es de carácter obligatorio, cubriendo un total de seis horas semanales, equivalentes a diez créditos. El curso responde al planteamiento general del Área de Formación Básica en Educación, permitiéndole al interventor recuperar conocimiento teórico, así como poner en práctica las habilidades que le den acceso a la movilización de saberes para crear ambientes de aprendizaje, con los cuales se promueva un aprendizaje significativo.

Considerando el diseño (año, 2002) de los diferentes cursos que integran la Licenciatura en Intervención Educativa, se efectuó una etapa de actualización (año, 2018), iniciando con la realización de un diagnóstico en diferentes estados de la República Mexicana donde se oferta la LIE, retomando instrumentos de valoración aplicados en diversas unidades de UPN, así como sugerencias de los asesores que realizan el trabajo en las aulas, con la finalidad de favorecer la apropiación de lo conceptual, procedimental, y actitudinal de los estudiantes para alcanzar el logro de competencias que les permitan enfrentarse a las problemáticas de la sociedad actual, favoreciendo el desempeño en los campos de intervención planteados en el programa. El Licenciado en Intervención Educativa es un profesional de la educación que interviene en diversas problemáticas sociales y educativas, no sólo aquellas propias de la escuela sino las de otros ámbitos y es capaz de plantear soluciones a los problemas reconocidos en dichos campos de intervención, estos son: Educación de las personas jóvenes y adultas, Gestión Educativa, Educación

inicial, Interculturalidad, Inclusión social y Orientación educacional. (Documento Rector, LIE, 2002, p.10).

Tomando en cuenta que la intervención educativa es la acción intencionada, situada y sistemática en torno a problemáticas, centros de interés, áreas de mejora y/o necesidades sociales para su transformación a través de propuestas en el campo educativo. En este sentido, en el presente curso-taller, se recuperan algunos principios pedagógicos y psicológicos, que permitan entender lo que es el aprendizaje, cómo se logra y pedagógicamente cómo se puede favorecer, a través de la consideración de rincones, talleres, museos, redes escolares, videos, juegos, ligados a la solución de problemas o la creatividad, entre otros, debido a que todo esto pueden proporcionar a los niños, jóvenes o adultos un ambiente que les permita problematizar, descubrir o comprender alguna situación desde distintas perspectivas.

En este curso se trabaja la concepción de ambiente desde distintos enfoques: psicológico, sociológico, comunicativo, ecológico, arquitectónico para conceptuar lo que es un ambiente de aprendizaje.

Por otro lado, en este espacio curricular se analizan algunas ideas sobre lo que se tendría que considerar para crear ambientes de aprendizaje, denominados componentes, elementos o aspectos (tiempo, entorno físico, la mediación pedagógica, los contenidos y los materiales).

## **Competencia**

Diseña ambientes de aprendizaje a través de situaciones educativas específicas, bajo una fundamentación psicopedagógica o socioeducativa, considerando el contexto, la intención, el tiempo, los sujetos, los contenidos y posibles materiales de apoyo para fortalecer los procesos de formación.

## Estructura de contenido del curso.

### Creación de ambientes de aprendizaje.

**Bloque I:  
Teoría del  
aprendizaje en la  
creación de  
ambientes.**

- 1.1 Conceptualización de aprendizaje y los tipos de aprendizaje.
- 1.2 Teorías del aprendizaje. (Zona de desarrollo próximo, aprendizaje entre pares, aprendizaje significativo).
- 1.3 La socialización, y las relaciones interpersonales.
- 1.4 La relación de la inteligencia y las capacidades humanas.

**Bloque II:  
Habilidades del  
pensamiento.**

- 2.1 Que son las habilidades del pensamiento.
- 2.2 Pensamiento creativo.
- 2.3 Mediación pedagógica y la metacognición.
- 2.4 La motivación en el aprender (extrínseca, intrínseca).

**Bloque III:  
Creación de  
ambientes de  
aprendizaje.**

- 3.1 Concepto de ambiente de aprendizaje.
- 3.2 Componentes para crear ambientes de aprendizaje.
- 3.3 El juego en el aprendizaje.
- 3.4 Los tipos de juego en contextos de aprendizaje

**Bloque IV:  
El contexto y  
los ambientes  
de aprendizaje.**

- 4.1 La familia y la escuela como escenario del aprendizaje.
- 4.2 La participación familiar en el aprendizaje.
- 4.3 Ambientes de apoyo, interacción niños-adultos.
- 4.4 Puesta en práctica de las habilidades para crear ambientes de aprendizaje.

## **Bloques**

### **BLOQUE I: Teorías del aprendizaje en la creación de ambientes.**

1.1 Conceptualización de aprendizaje y los tipos de aprendizaje.

1.2 Teorías del aprendizaje.

1.3 La socialización, y las relaciones interpersonales

1.4 La relación de la inteligencia y las capacidades del ser humano.

En el bloque uno se pretende que el alumno, analice la conceptualización de aprendizaje y el desarrollo del mismo, así como los diferentes tipos de aprendizaje que pueden presentarse en la formación integral de los estudiantes. Es importante que el alumno recupere, de la materia de “Teoría educativa” algunos principios teóricos de la psicología y la pedagogía sobre el aprendizaje y cómo se propicia y se favorece éste, analizando desde diversas teorías cómo se aprende, (Zona de desarrollo próximo, aprendizaje entre pares, aprendizaje significativo). Por ello se considera necesario que los alumnos conozcan y reflexionen sobre las teorías de aprendizaje y sus procesos en la educación.

Para aprender de igual manera es primordial reconocer la importancia de las relaciones interpersonales y la socialización, puesto que el relacionarse con los otros facilita la creación de ambientes de aprendizaje, propiciando la puesta en práctica de los mismos para alcanzar aprendizajes significativos. Comprender la relación que existe entre la inteligencia y otras capacidades para alcanzar el aprendizaje y a su vez el desarrollo de competencias es esencial para el curso de

creación de ambientes porque de ello deriva que más adelante se entienda qué es un ambiente, cómo diseñarlo y para qué utilizarlo.

## **BLOQUE II: Habilidades del pensamiento.**

2.1 Que son las habilidades del pensamiento.

2.2 Pensamiento creativo.

2.3 Mediación pedagógica y la metacognición.

2.4 La motivación en el aprender (extrínseca, intrínseca).

En el segundo bloque es de gran relevancia que el estudiante conozca y analice las habilidades del pensamiento, así como su impacto en los procesos educativos, para que al movilizar estas habilidades se favorezca la puesta en práctica de ambientes de aprendizaje permitiendo adquirir los rasgos del perfil de egreso, necesarios para el desempeño del Interventor Educativo.

Es de suma importancia que los estudiantes visualicen la motivación extrínseca e intrínseca como un elemento clave que favorece los procesos de formación, tanto en el aprender haciendo como en el saber hacer, y para ello, de igual manera, es necesario conocer y comprender en qué consiste el pensamiento creativo, así como el papel que juega dentro de la creación de ambientes de aprendizaje, promoviendo los procesos de mediación pedagógica, así como la valoración de conocimientos y aprendizajes adquiridos para lograr la metacognición y a su vez puedan mejorarse las acciones emprendidas, reflexionando qué se sabe y qué falta para alcanzar la competencia planteada.

## **BLOQUE III: Creación de ambientes de aprendizaje.**

3.1 Concepto de ambiente de aprendizaje.

3.2 Componentes para crear ambientes de aprendizaje.

3.3 El juego y los tipos de juego en la creación de ambientes.

3.4 Los tipos de juego en contextos de aprendizaje.

En el bloque tres se pretende que los estudiantes reconozcan el concepto de ambientes de aprendizaje, entendiendo sus características, componentes y elementos con los cuales pueda diseñar ambientes acordes a las necesidades de los alumnos, comprendiendo así su impacto en el aprendizaje.

Es innegable que el juego posee una gran importancia como herramienta para los procesos de enseñanza –aprendizaje, por ello es necesario reconocer los tipos de juego que pudieran ser una vía para mejorar la calidad del aprendizaje, por ello se considera vital reflexionar sobre la importancia del juego en la formación escolar de los estudiantes y las aportaciones que éste da a la creación de ambientes de aprendizaje.

#### **BLOQUE IV: El contexto y los ambientes de aprendizaje.**

4.1 La familia y la escuela como escenario del aprendizaje.

4.2 La participación familiar en el aprendizaje.

4.3 Ambientes de apoyo, interacción niños-adultos.

4.4 Puesta en práctica de las habilidades para crear ambientes de aprendizaje.

En el bloque cuatro es prioritario reconocer la importancia de trabajar en colegiado, familia-escuela, y contexto, para obtener mejores resultados en el proceso formativo de los alumnos, por ello se considera pertinente promover la participación de la familia en los procesos educativos de los alumnos, reconociendo la importancia de

trabajar en colaboración para fortalecer los procesos de formación de los estudiantes, propiciando el desarrollo de competencias en todo momento.

Es imponderable reflexionar sobre la importancia de crear ambientes que sirvan de apoyo, y faciliten el aprendizaje de los alumnos, promoviendo interés tanto en el diseño de los ambientes como en la puesta en práctica de los mismos, con la finalidad de que los interventores desarrollen las competencias necesarias para su desempeño en la intervención como los sujetos que aprenden a través de ambientes.

### **Metodología**

En este curso es relevante contribuir al desarrollo integral del interventor, se sugiere desarrollarse a manera de taller para fortalecer la formación de los individuos, desde lo conceptual, práctico, y actitudinal, promoviendo en los sujetos la investigación como forma autónoma de adquirir el aprendizaje, y que los alumnos aprendan haciendo, partiendo de situaciones problema, de conflictos cognitivos que permitan a los estudiantes reconocer los elementos conceptuales, procedimentales y actitudinales, para poner en práctica los temas estudiados en este curso.

Es necesario para facilitar el logro de la competencia planteada recuperar los conocimientos previos de los estudiantes para partir de ese punto, propiciando un clima de confianza y respeto que promueva la participación espontánea de cada participante desde el trabajo individual, grupal y colaborativo, favoreciendo el análisis, reflexión y discusión de los temas presentados.

Se sugiere llevar a cabo mesas de trabajo, círculos de diálogo, socialización y promover las diversas posibilidades de elaborar ambientes de aprendizajes de acuerdo a las situaciones dadas y los sujetos a los que se atiende, favoreciendo el trabajo colaborativo en todo momento. Los alumnos conocerán las diferentes



teorías de aprendizaje para poner en práctica el fundamento teórico en la creación de ambientes, considerando las características de los alumnos, los tipos de aprendizaje y los recursos de acuerdo al contexto.

Es imprescindible reconocer las habilidades del pensamiento del ser humano y el impacto de éstas para crear ambientes de aprendizaje, reflexionando sobre el pensamiento creativo y el aprender haciendo, considerando los aprendizajes adquiridos así como los que aún permanecen en desarrollo, reflexionando sobre la motivación extrínseca e intrínseca para alcanzar la metacognición, y el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

Es necesario reconocer los elementos, componentes y condiciones, así como la importancia de utilizar el juego como elemento prioritario en los ambientes de aprendizaje, integrando los contextos escolares y familiares en la creación de ambientes, analizando los elementos necesarios para la puesta en práctica de los conocimientos, procesos y actitudes en la creación de ambientes, áreas, materiales, museos, redes escolares, rincones, etc., para favorecer el aprendizaje de los sujetos, a partir del análisis de los enfoques teóricos y prácticos.

Productos finales:

- Ensayo en donde se recuperen las diferentes teorías y las repercusiones de las mismas en la creación de los ambientes de aprendizaje.
- Organizador de ideas en donde explique las habilidades del pensamiento, el pensamiento creativo, y la importancia de la motivación en la creación de ambientes de aprendizaje.
- Proyecto de la creación de un ambiente de aprendizaje en donde se visualicen los componentes revisados en los diferentes temas del curso.
- La puesta en práctica de un ambiente de aprendizaje.

## Evaluación

Se sugiere una evaluación formativa distinguiéndose los tres momentos: evaluación diagnóstica, durante el proceso y sumativa, propiciando la retroalimentación, con fines de acreditación, ante la evidencia de la competencia alcanzada.

Se considera imprescindible el 80% de asistencia a las sesiones, y la participación de los estudiantes, así como la realización de las actividades planeadas y/o propuestas junto con el grupo.

El producto final se presentará en plenaria con la finalidad de detectar las debilidades y las fortalezas, para enriquecer el diseño.

A través de la participación y de los productos escritos se reflexiona si se han adquirido los conocimientos suficientes para diseñar un ambiente de aprendizaje y su posterior puesta en práctica.

Las evidencias parciales que se contemplan para este curso-taller son:

- a) Los trabajos escritos que reflejen las reflexiones sobre los contenidos abordados.
- b) Las aportaciones de ejemplos pertinentes sobre ambientes de aprendizaje y el análisis de los mismos, considerando sus fundamentos teóricos, las dimensiones y los componentes que los conforman.

Los instrumentos de evaluación sugeridos son (Rúbrica, lista de cotejo, portafolio de evidencias, y fichas de seguimiento).

Como evaluación final para este curso- taller, se considerarán situaciones ficticias o necesidades detectadas de creación de ambientes de aprendizaje en contextos específicos, con la intención de realizar el diseño de un ambiente de aprendizaje para una circunstancia particular.

En ese sentido, se tomarán como criterios a evaluar:

- a) La perspectiva o perspectivas teóricas en que se fundamenten.
- b) Las dimensiones que se tomen en cuenta.
- c) Los elementos o componentes que se consideren.
- d) La coherencia en el diseño de todos los aspectos tomados en cuenta.

Se considerará competente al estudiante que diseñe un ambiente de aprendizaje que integre coherentemente elementos del diseño bajo una fundamentación teórica-práctica.

### **Material de apoyo**

- ANDER-EGG, E. (2008) La animación socio cultural a comienzos del siglo XXI. Buenos Aires: Lumen-Humanitas.
- AMESTOY DE SANCHEZ, M. (2000) Desarrollo de habilidades del pensamiento: Procesos básicos del pensamiento. México: Trillas.
- BARBERÁ, E. Et al. (2000). El constructivismo en la práctica. España: GRAÓ.
- BAROCIO, Roberto (comp..). (1996). Ambientes para el aprendizaje activo. Compendio de lecturas. México: Trillas (Preedición).
- BROWN, Ann L. et al. (2000). “La interacción social y la comprensión individual en una comunidad de aprendizaje: la influencia de Piaget y Vigotsky”. Anastasia TRYPHON y JAQUES Vóneche (comps.) Piaget-Vigotsky: la génesis social del pensamiento. Argentina: Paidós, pp. 91-223 (Paidós educador).
- BRUNER, Jerome (1998). Desarrollo cognitivo y educación. España: Morata.
- BRUNER, Jerome. (1986). El habla del niño. España: Paidós.
- BRUNER, Jerome. ( ) Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. Alianza. (Psicología y Educación)
- Bruner, Jerome ( 1996) Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. España: Gedisa.
- COLL, César. (1997). “Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos desde siempre la misma la perspectiva epistemológica”. En: María José Rodrigo y José Arnay (comps.) La construcción del conocimiento escolar. Barcelona: Paidós (Temas de psicología) pp. 81-133.
- CHADWICK, Clifton. (1975). Tecnología educacional para el docente. Buenos AIRES: Paidós (biblioteca del educador Contemporáneo).

DAVIS, G. y SCOTT, J. (1989) Estrategias para la creatividad. Buenos Aires: Paidós.

DE PABLO, Paloma y TRUEBA, Beatriz (2000). Espacio y recursos para ti, para mí para todos. Diseñar ambientes en educación Infantil. España: CISS Praxis, Educación.

DEDE, Chris (comp.)(2000). Aprendiendo con tecnología. Argentina: Paidós (Redes en educación).

DÍAZ, Barriga, Frida y HERNÁNDEZ, Gerardo. (1998).Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.

DÍAZ, Barriga, Frida (2003) Las habilidades del pensamiento crítico y su enseñanza en contextos escolares. En Revista Educación 2001.

EGG, Paul y KAUCH Donald (2000). Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

FLORES, V. M. (2004) Creatividad y educación: técnicas para el desarrollo de capacidades creativas. México: Alfaomega.

FERRES, Joan (1992). Vídeo y educación. Barcelona: Paidós (Papeles de Pedagogía).

GARCÍA, Eduardo (1998). Hacia una teoría alternativa sobre los contenidos escolares. España: Díada (Serie Fundamentos No. 8)

FUEGUEL, Cora (2000). Interacción en el aula. España: CISS/Praxis (Educación).

GARDNER, Howard (1997). La mente no escolarizada. Cómo piensan y cómo deberían enseñar en las escuelas. México: SEP/Coop. Española, Fondo Mixto de Coop. Técnica y Científica México-España.

GARDNER, Howard (2002) Mentes creativas: Una autonomía de la creatividad, Barcelona: Paaid

GIL, Carri et al. (2000). La asamblea de clase. Una experiencia en el segundo ciclo de Educación infantil. España: CISS Praxis, Educación.

GIORDÁN, André. (1997) “Los nuevos modelos de aprendizaje ¿más allá del constructivismo?. Educación 2001, ( ) julio, pp.40-45.

- GIORDÁN, André y De Vecchi Gérard (1997). Los orígenes del saber. De las concepciones personales a los conceptos científicos. España: Díada. (Fundamentos No.1)
- JESEN, E. (2004) Cerebro y aprendizaje. Madrid: Narcéa.
- JONHSON, Andrew, P (2001) Desarrollo de habilidades de pensamiento. Aplicación y planificación para cada disciplina. México: Norma.
- LACASA, P. (1997). Construir conocimientos. ¿Saltando entre lo científico y lo cotidiano?. En: María José Rodrigo y José Arnay (comps.) La construcción del conocimiento escolar. Barcelona: Paidós (Temas de psicología) pp. 81-106.
- LERNER, Delia (1996). La enseñanza y el aprendizaje escolar alegato contra una falsa oposición. En: José Castorina et al. Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Argentina: Paidós, pp. 68-118.
- LITWIN, Edith. (1997). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior. Argentina: Paidós. (Cap. 4).
- LOUGHLIN, C.E. y SUINA, J.H. (1987) El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización. Madrid: Morata/M:E:C:
- LOZANO, A (2001) Estilos de aprendizaje y enseñanza. México: Trillas.
- MENA, Bienvenido et al. (2000). Didáctica y nuevas tecnologías en educación. España: CISS/Praxis (Educación).
- MAYOR, J (1995) Estrategias metacognitivas: aprender a aprender y aprender a pensar. Madrid: Síntesis.
- MONEREO, C. (1998). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula. España: SEP/Cooperación española.
- MORENO, Manuel et al. (2000). Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Textos del VI Encuentro Internacional de Educación a Distancia. México: Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia de la Universidad de Guadalajara.
- MORENO. R. (2006) Nuevas tecnologías en la educación infantil. Rincón del orden, Eufoma.

- MORIN, E. (2002) Educar en la era planetaria: el pensamiento complejo como método de aprendizaje en el error y la incertidumbre humana. España: UNESCO.
- MORIN, E. (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París: UNESCO.
- MUGNY, Gabriel y PÉREZ, A. Juan (eds). (1988). Psicología social del desarrollo cognitivo. España: Anthropos.
- Nickerson, R., Perkins, David y Smith Edward (1994). Enseñar a pensar. Aspectos de la aptitud intelectual. Madrid: Morata/MEC.
- ORTEGA, R. (1999). Jugar y aprender. Sevilla: Diada (Col investigación y enseñanza).
- PÉREZ, José M. (1994). El desafío educativo de la televisión para comprender y usar el medio. Barcelona: Paidós (papeles de comunicación)
- Pozo, Juan Ignacio. (1997). Teorías cognoscitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.
- SIERRA, B, y CARRETERO, M. (1990) Aprendizaje memoria y procesamiento de información, en desarrollo psicológico y educación. Madrid: Alianza
- SÁNCHEZ, Juan Fco. Et al. (2000). Supuestos prácticos en educación especial. España: CISS Praxis, Educación.
- SEP (1988). Manual del promotor. Programa de Desarrollo del niño de 0 a 5 años a través de los Padres de familia y miembros de la comunidad. México: SEP.
- SKINNER, B.J. (1970). Tecnología de la enseñanza. México: Ed. Labor.
- Terre. O. (2010) Inteligencias múltiples. Perú: Punto7Studio ediciones.
- TIFFIN, John y RAJASINHAM, Lalita (1997). En busca de la clase virtual. La educación en la sociedad de la información. Barcelona: Paidós (Temas de educación)
- TOLCHINSKY, Liliana (1997) Constructivismo en educación: consensos y disyuntivas. ?. En: María José Rodrigo y José Arnay (comps.) La construcción del conocimiento escolar. Barcelona: Paidós (Temas de psicología) pp. 81-106.
- VIGOTSKY, L.S. (1932). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.. Barcelona: Crítica.

WEIKART y HOHMAN. (1997). La educación de los niños pequeños. México: Trillas.(Cap. I y II)

WHITIN, Phyllis y Whitin David (2000). Indagar junto a la ventana. Cómo estimular la curiosidad de los alumnos. España: Gedisa (Dibiblioteca de educación).

ZABALZA, Miguel A. (1987). Organización de los espacios escolares”. En: Didáctica de la educación infantil. Madrid, Esp