



Teoría	Criterios de Diseño	Must-Do
conductista	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entornos de aprendizaje totalmente controlados por el docente. ✓ Estímulo, respuesta y asociación ✓ Diseño que da énfasis a los resultados registrados. ✓ Énfasis en diseños secuenciales. Conductismo trabaja con los primeros pasos. ✓ Diseño a base de refuerzos, premios, retroalimentación correctiva e informativa. ✓ Diseño a base de modelaje y práctica. 	<p>Un diseño de entorno cerrado y controlado. Un diseño basado en estímulo, respuesta y asociación; refuerzos, pistas o “cues” y retroalimentación inmediata y correctiva.</p>
cognitivista	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación de ambientes de aprendizaje que permitan a los estudiantes hacer conexiones con material previamente aprendido. ✓ Diseño enfático en la estructuración, organización y secuencias de información para un mejor procesamiento de la información. ✓ Utilizar en el diseño: la esquematización, resúmenes, organizadores gráficos. ✓ Diseño con el que se permita trabajar en diversos entornos. Conocimiento puesto a prueba en distintos entornos. No basarse en la memoria. ✓ Diseño en el que se da participación al estudiante. El diseño puede presentar herramientas que faciliten el entrenamiento metacognitivo y de auto planificación. 	<p>Un diseño en el que se puedan trabajar en más de un entorno para poner a prueba los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Un diseño adaptativo a lo que ya conocen los estudiantes. Diseño que provea espacios para calendarizar, esquematizar la información.</p>
constructivista	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Debiera ser un diseño en el que se provean múltiples representaciones de la realidad. 	<p>Actividades de aprendizaje en contextos significativos. Exploración y experimentación Diseños para el aprendizaje social Enseñanza para el aprendizaje autodirigido.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar para representar la complejidad del mundo real. Así que nada de secuencias de instrucción predeterminadas. Hacer posible que la información se presente en una variedad de formas. ✓ Diseños en los que se apoyan la construcción colaborativa de conocimiento para lograr la creación de comunidades. En vez de la reproducción de conocimiento. ✓ Diseños en los que se proveen medios significativos para que el estudiante pueda crear sus propias comprensiones sobre los asuntos planteados y luego validar sus ideas a través de negociaciones sociales. ✓ Hacer posible que el estudiante pueda manipular la información a su manera. ✓ Diseños orientados hacia la resolución de problemas. ✓ Diseñar E-learning pensando en la tercera ola. 	<p>Fomento de la autonomía</p> <p>Entornos de aprendizaje abiertos en los que se desarrollen experiencias prácticas y concretas por medio de una variedad de métodos y actividades.</p>
conectivista	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar para fomentar la conexión entre estudiantes y la multiplicidad de fuentes de información. ✓ Diseños que permitan al estudiante escoger qué aprender o a qué darle prioridad y el significado de la información entrante. ✓ Permite que el aprendizaje ocurra de diversas maneras, por cursos, correo electrónico, comunidades, las conversaciones, búsqueda en la web, listas de correo, blogs, wikis etc. Los cursos no son el único medio para lograr el aprendizaje ✓ Encauzar el diseño hacia la construcción colaborativa de contenido. ✓ Diseñar pensando en componentes como: 	<p>Construcción colaborativa y compartida de contenido (valor a la creación de comunidades)</p> <p>Instant messaging, discussion boards, online forums, blogs, email, social networking, wikis, mash-ups</p> <p>Énfasis a herramientas que posibiliten el aspecto dialógico del aprendizaje.</p>



	<p>Wikis, blogs, aplicaciones, mash-ups, herramientas de redes. Se propone como valor la creación de comunidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar para lograr el aprendizaje entre pares. ✓ Reuniones virtuales ✓ Sin controles de acceso. Permitir la búsqueda por medio de RSS feed, por ejemplo. Navegación personalizada 	
Teoría	Criterios de Diseño	Must-Do
Humanismo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Satisface las necesidades intelectuales o intereses del estudiante. ✓ El docente cumple con la función de facilitador y provee las herramientas necesarias para que el estudiante se manifieste. ✓ El aprendizaje es participativo y práctico, más que teórico. ✓ El mismo fomenta la autogestión y autoevaluación, el mismo estudiante es dueño de su aprendizaje y concluye si fue exitoso o no del mismo. 	Ambiente de aprendizaje de modalidad individualizada el alumno tiene la libertad de acción, puede escoger su plan de estudio y elegir las actividades a realizarse
Inteligencias Múltiples	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Considera que existen como mínimo ocho tipos de inteligencias. (Lingüístico-verbal, Lógico matemático, Naturalista, Intrapersonal, Visual-Espacial, Musical, Corporal-Cinestésica e Interpersonal) ✓ El diseño promueve el desarrollo de más de un solo tipo de inteligencia en el estudiante, ya que es imprescindible para funcionar en diferentes entornos sociales y profesionales. 	Ambiente versátil y modular que satisfaga las particularidades de las diferentes inteligencias Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con las mismas y descubrir su potencial.
Cognoscitiva Social Albert Vandura	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño de experiencias de aprendizaje que se enfoquen en lo social. ✓ Considera los cinco sentidos para que ocurra aprendizaje a través de la imitación. 	Ambiente de aprendizaje social, prudente para trabajos colaborativos y que incluyen las interacciones de los cinco sentidos.

MJGómez, Jorge Colón y Yoselyn Rodríguez
 Diseño y producción de ambientes de aprendizaje
 Prof. Antonio Vantaggiatto
 #edu646



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se deben presentar actividades que sean atractivas, de alta capacidad, con prestigio para que agraden a los observadores. ✓ Desarrollo de procesos mentales a través de lo cognitivo y conductual. 	Esta vertiente puede aplicarse con mayor efectividad en niños.
Aprendizaje Experiencial (Aprendizaje en adultos) David Kolb	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promueve experiencias de aprendizaje conectadas con la realidad. ✓ Incluir diseños que permitan el aprendizaje activo y significativo. ✓ Incluir diseños de promuevan experiencias, espacios para análisis, asimilación y desarrollo de conceptos basado en lo experimentado. 	Ambientes de aprendizaje activos que proponga las practicas al momento. Promover los ambientes que permitan la reflexión a traves de la exposicion de ideas y pensamientos de los aprendices adultos.
Aprendizaje Transformacional (Aprendizaje en Adultos) Jack Mezirow	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Considera los cambios de perspectiva y los esquemas mentales. ✓ Promueve el cambio o modificación de ideas para que sean observadas desde nuevas perspectivas. ✓ Debe de ser un ambiente de aprendizaje que permita el desarrollo de nuevas ideas. 	El ambiente de aprendizaje debe ser: Reflexivo y flexible. Que despierte la curiosidad. Refuerzo del pensamiento crítico.