



TEMA:

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE
HABILIDADES DIGITALES EN DOCENTES

MODALIDAD PORTAFOLIO

AUTOR: JOHNNY MAURICIO VELEPUCHA NAGUA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

COORDINADORA DE TITULACIÓN: Mabel González-Cogliano

27 octubre de 2022

El año 2020 fue un punto de inflexión dentro del campo de la educación por la emergencia sanitaria presentada (COVID 19) y para lograr la continuidad pedagógica en la institución educativa, era necesario utilizar e implementar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) de manera emergente.

El uso de la tecnología originó un gran conflicto en la mayoría de los docentes porque no contaban con habilidades y competencias digitales, lo que provocó actitudes negativas hacia la tecnología, por lo tanto, no se impartió con una buena calidad de enseñanza – aprendizaje. Según Trigueros, Sánchez y Vera, 2012, para que los docentes puedan utilizar las TIC en el aula es necesario un proceso de adaptación, lo que implica un cambio en su rol docente. Se entiende por habilidad digital “la capacidad de realizar actividades relacionadas con el uso de las TIC” (Castañeda, Carrillo & Zumiko, 2013, p. 58). De acuerdo al programa de Habilidades Digitales para todos (HDT) se puede decir que una persona posee estas habilidades cuando es capaz de utilizar de manera creativa y eficaz estas tecnologías, así como también la búsqueda de información en internet, el análisis y la evaluación de la misma (2009).

Las TIC se consideran como una innovación educativa del presente y el futuro para las generaciones venideras, ya que éstas nos ayudan a facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje, porque nos ofrecen un abanico de herramientas que permiten interactuar entre el docente y el alumno, razón por la cual, despertó en mí un gran interés por capacitarme, prepararme profesionalmente y empoderarme de los conocimientos adquiridos dentro del campo de la educación.

Al inicio, la forma de enseñar e interactuar con los alumnos se mantenía de forma tradicional, es decir, el docente era el único que sabe en base a la reproducción de contenidos y que los alumnos deben repetir de manera exacta. Las prácticas tradicionales están reflejadas en la mecanización que se enfoca a transcribir el contenido de los textos por medio de dictados, copias, tareas y ejercicios repetitivos. Y en la memorización que se proyecta a las lecciones, evaluaciones y exposiciones, es así, como se entiende y se mantiene el proceso enseñanza - aprendizaje en la mayoría de la Instituciones Educativas.

Por lo tanto, en la educación no existía una diversidad humana, lo que permitía generar grupos por sus características sociales, económicas, de género, capacidades, etc. Se tenía entendido que inclusión significaba aislar o excluir por medio de la creación de grupos, a los estudiantes de buen rendimiento por un lado y

por otro lado a los estudiantes con bajo rendimiento académico, así mismo, aislar a los estudiantes que presentan problemas de aprendizaje intelectual o presenten discapacidades físicas, lo que permitía a los docentes realizar las llamadas adaptaciones curriculares, es decir, buscar destrezas, indicadores de años inferiores de acuerdo a los lineamientos que facilitaba el departamento DECE de la Institución Educativa. Dadas estas características, era necesario salir de un esquema de enseñanza regular y buscar alternativas, estrategias fuera de contexto referente al año al que pertenecían los estudiantes.

Por otro lado, en relación al diseño de clases y planificaciones, se ha venido aplicando de acuerdo a los objetivos, destrezas e indicadores de evaluación que facilita el Ministerio de educación, caracterizadas por ser muy extensas y no mantener un límite en cada tema, en cuanto a las estrategias metodológicas se utilizaba solo sugerencias como: motivar, recomendar, guiar, elaborar para que estudiantes apliquen en el transcurso de sus estudios.

Para poder evaluar los conocimientos adquiridos en los estudiantes se aplicaba técnicas e instrumentos como, por ejemplo: participación grupal o individual en clases, elaboración de resúmenes u organizadores gráficos, lecciones escritas y orales, exposiciones individuales o grupales, revisión de cuaderno.

Toda esta metodología tradicional fue utilizada por la mayoría de docentes y ejecutada en los estudiantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la que se aplicó de manera habitual, es decir, tanto en clases presenciales como virtuales. Se creía que innovar era transferir conocimientos utilizando un ordenador para crear contenido en PowerPoint, leer y presentar la información, además de proyectar videos que expliquen los temas específicos, asimismo, receptar trabajos computarizados sin ningún tipo de ensayo, reflexión. También se creía que innovar era presentar papelotes llenos de texto que no reflejen un aprendizaje activo basado en el constructivo.

El cursar la Maestría en Innovaciones Pedagógicas me permitió reflexionar, analizar mi práctica docente, es decir permitió identificar que se ha formado parte de la docencia tradicional y que se ha ejecutado el uso de las TIC de manera intuitiva. En la actualidad mis conocimientos dentro del campo de la educación han girado 180 grados, lo que me ha permitido tomar un rumbo diferente que encamina a una educación de calidad. El cursar el módulo de “Teorías del Aprendizaje y sus Implicaciones Didácticas”, me permitió recordar la evolución de las teorías de

aprendizaje, que van desde el conductismo hasta el aprendizaje activo. Cuando me tocó el módulo de Aprendizaje Activo y Constructivismo lo que primero originó en mí fue una gran sorpresa, me di cuenta que nunca se termina de aprender ya que el aprendizaje es una construcción por parte de quien aprende y no por parte de quien enseña o transmite. Así mismo, me permitió adquirir conocimientos en conceptos básicos que parten desde un enfoque constructivista como, por ejemplo: Zona de Desarrollo Próximo que está relacionada con el aprendizaje que puede alcanzar un estudiante, mediante la guía y acompañamiento de una persona cuyo conocimiento es mayor; Desempeño Auténtico, que se considera como la forma de aprender, que proviene de las vivencias, evidencias, prácticas ordinarias de una persona, individuo, comunidad o cultura que analiza, elabora y ejecuta en base a la adquisición de conocimientos, experiencias y que relaciona con las anteriores, solucionando de esta manera sus necesidades e intereses.

Partiendo de estos conceptos básicos se aplicó los conocimientos adquiridos y se elaboró una guía de diseño de la unidad de aprendizaje en base a la descripción del contexto, planteamiento del objetivo de aprendizaje, identificando las formas de evaluación, selección y organización de las estrategias de aprendizaje. Esta planificación fue diseñada para que el docente sea guía, facilitador de recursos y los alumnos participen en su propio proceso de aprendizaje con la ayuda de las TIC.

En la actualidad, el uso del internet y la tecnología ha permitido que el mundo se digitalice, perfeccione, enriquezca y convierta la educación en un acceso universal, es decir genere cambios, con el objetivo que los alumnos obtengan un aprendizaje de calidad y que sean el eje principal en el proceso enseñanza – aprendizaje, en donde cada uno de ellos puedan desarrollar sus habilidades, analizar, reflexionar, diseñar experiencias y alcanzar los aprendizajes esperados.

En el módulo de Educación y Diversidad encontré la oportunidad de cambiar mi perspectiva docente y adquirir una nueva visión dentro del aula, logrando vincular la experiencia de clases con conceptos obtenidos dentro del módulo como son: inclusión, aula diversificada, enseñanza diversificada y diseño universal para el aprendizaje (DUA).

Los conceptos de **inclusión o educación inclusiva** que son sinónimo de integración, se proyectan como un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras, recursos que se pueden encontrar dentro de las Instituciones Educativas, comunidades que excluyen, discriminan, limitan el aprendizaje y la

participación de todo el alumnado, en especial a los alumnos con discapacidad, afrodescendientes, portadores de VIH, embarazadas, etc.

Por otro lado, aprendí que un **aula diversificada** es dar respuestas a las necesidades de todos los estudiantes. (Tomlinson, Carol Ann, 2001).

En relación a la **enseñanza diversificada**, comprendí que es el conjunto de actitudes y parámetros como: la motivación, trabajo colaborativo, capacitación profesional, valoración de los docentes que toman para aplicarlos con los estudiantes, es decir, es una respuesta puesta a la diversidad y como un proceso de toma de decisiones colaborativa en torno a las necesidades de apoyo (pedagógicas y de gestión) que demandan las y los estudiantes.

Finalmente, el **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA) plantea un marco para realizar propuestas curriculares (objetivos, evaluación, metodologías y recursos) flexibles, que respondan a las diferentes necesidades y capacidades del alumnado (Rose, Meyer y Hitchcock, 2005).

Gracias a estos conceptos que hacen referencia a enseñar - aprender, pude darme cuenta de lo equivocado que estuve, aprendí que la palabra inclusión o educación inclusiva no está enfocada a las personas que presentan algún tipo de deficiencia física o intelectual, si no, más bien esta motiva a integrar a todos los estudiantes con el fin de dar una respuesta a todas sus necesidades, según las actitudes, parámetros, estrategias utilizadas y la aplicación del DUA que hacen referencia al proceso de una planificación diversificada por parte del docente.

En adición a lo anterior, en el módulo de Evaluación del Aprendizaje amplié mis conocimientos y pude dar solución a lo que siempre me generaba conflicto “la evaluación”. En la actualidad, evaluación se entiende como un proceso sistemático de recopilación de información, permitiendo a quien realice la acción, emitir un juicio de valor para luego tomar decisiones respecto del proceso de enseñanza y aprendizaje. La misma que debe ser integrada al sistema educativo y poner en práctica, partiendo primer en la identificación de conceptos básicos como: evaluación, tipos de evaluación (evaluación de aprendizajes, evaluación inicial, continua y final), autoevaluación, coevaluación y rubrica cuya intención es, evitar confusiones y delimitar claramente los conceptos. En segundo lugar, se planifica la evaluación de aprendizajes basadas en la finalidad, objeto, indicadores, instrumentos y evaluadores. En tercer lugar, realizar los instrumentos de evaluación (rúbrica y cuestionario) apoyadas en los objetivos y criterios de evaluación, cuyo propósito es la calidad

educativa y detectar posibles dificultades de aprendizaje en el estudiante, para que de esta manera puedan desarrollar habilidades y adquirir nuevos conocimientos, además, permite identificar y mejorar la práctica docente. Es por eso que la evaluación, desde hace un tiempo, se ha convertido en la piedra angular del sistema educativo, no se puede comprender la enseñanza sin tener en cuenta la evaluación. No sin motivo, porque la evaluación condiciona todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como al éxito o al fracaso los marca la evaluación, todo se encamina a ese proceso decisivo. Una evaluación pobre da lugar a un proceso de enseñanza pobre. Una evaluación inmoral, corrompe la entraña de la actividad docente. Lo dice el profesor Moreno Olivos, (2016) de forma contundente:

Aunque es evidente que aprender de forma significativa y relevante depende de muchos factores que se encuentran en interacción, en los entornos educativos formales, la evaluación tiene un peso privilegiado y para la mayoría de los alumnos constituye la principal razón de sus prácticas de estudio y aprendizaje. Dicho de otro modo, estos aprenden para luego ser evaluados y de esta manera poder detectar posibles dificultades, problemas, lagunas en el aprendizaje del estudiante, lo que permite al docente conocer y mejorar su práctica, además, desarrollar en la educación habilidades y nuevos conocimientos. Por tal razón, es de mucha importancia realizar una planificación de aprendizajes e instrumentos de evaluación innovadora que proporcione la información necesaria para adecuar la enseñanza a las necesidades de aprendizaje; con este fin la evaluación debe ir más allá de la “medida” del conocimiento y debe permitir la construcción de conocimientos y el desarrollo de estrategias para abordar problemas y tareas reales (Santos, 1999; Monereo y Pozo, 2003; Díaz, 2006).

Continuando con el aprendizaje en la maestría, se adquirió conocimientos en Diseño Instruccional (DI), según la perspectiva de Richey, Fields y Foson (2001) en la que se apunta que el (DI) supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas. Es decir, en el DI se aplica el uso de las TIC, la cual debe estar direccionado a una meta de aprendizaje específica, significativa y de carácter pedagógico.

Para el desarrollo de la misma se debe tener en cuenta lo siguiente: título del curso; grupo de personas al que se va a dirigir; objetivos generales y específicos; duración total del curso y carga de trabajo semanal; análisis del curso según su

tipología (presencial, semipresencial, online). modelos (ADDIE, ASSURE) y por último el análisis del curso a partir de los tres tipos de interacciones que se dan en el proceso de aprendizaje que son: a) entre alumno-alumno; b) entre alumno-instructor; c) entre alumno-contenido de planificación. En este contexto, se espera que el estudiante desarrolle su aprendizaje de forma autónoma mediante un sistema de estudio flexible, donde se estimula la comunicación, la contribución de ideas y la socialización de experiencias. Estas llevan a construir una identidad de pertenencia tanto individual como colectiva, cuyo producto genera conocimiento para la resolución de problemas.

Todos los conocimientos adquiridos en la maestría se aplicaron en el módulo final de Innovaciones Pedagógicas. Para esto, partimos de la definición de innovar, que se refiera a realizar cambios para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje teniendo en cuenta el contexto educativo y debe estar acompañada de la reflexión, utilizando como una estrategia la gamificación. Kim (2000) considera que la gamificación es un proceso que involucra una variedad de técnicas de juego que convierten una tarea en un acto atractivo y lúdico. Además, Kapp (2012) revela que el uso de mecánicas de juego incorporadas a un proceso de enseñanza-aprendizaje, como estrategia para resolver problemas y desarrollar competencias, promueve el interés del participante y lo mantiene inmerso en la actividad hasta lograr el objetivo.

Partiendo de estos conceptos básicos se debe realizar la respectiva planificación (modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, diseño inverso, etc.), diseñar un sitio web utilizando todas las herramientas TIC que llamen la atención, mantengan el interés por aprender y al mismo tiempo ayuden a que los estudiantes puedan construir su propia experiencia de aprendizaje. Hay que tener en cuenta que innovar no solo es el uso de la tecnología (computadora, celulares, tablets, etc.) y juegos interactivos, Se puede innovar sin tecnología, todo depende del docente, es decir, que sea buen observador, piense diferente, sea creativo, y resolutivo para no dejar atrás a ningún alumno, teniendo en cuenta la diversidad y personalizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para una educación de calidad basada en el constructivismo, la comunidad educativa tanto los docentes como los estudiantes necesitan desarrollar competencias digitales. Un docente no solo debe ser capaz de desarrollar conocimientos en competencia digital como cualquier ciudadano, sino que se requiere también que el docente adquiera otros tipos de conocimientos, habilidades y actitudes

específicos, para que pueda hacer uso de las herramientas digitales en su práctica docente.

Se entiende que la competencia digital es el desplazamiento de habilidades y destrezas que permiten investigar, seleccionar críticamente, obtener y procesar información relevante haciendo uso de las TIC, para transformarla en conocimiento. Al mismo tiempo, la persona con estas competencias es capaz de comunicar, difundir la información gracias a la utilización de otros soportes tecnológicos y digitales; Por lo tanto, el desarrollo de la competencia digital implica ir más allá de simplemente solo saber utilizar las herramientas digitales. Para finalizar, concluyo que el saber aprovechar al máximo las competencias digitales van a permitir mejorar la interacción docente-estudiante y entre estudiantes. Además, el uso de las TIC va a permitir favorecer los aprendizajes de los estudiantes, es decir, el proceso enseñanza – aprendizaje va a enriquecerse con una actitud crítica y reflexiva.

Link al repositorio del portafolio

A continuación, comparto el link a mi portafolio digital reflexivo

<https://sites.google.com/casagrande.edu.ec/johnnyvelepuchanagua/mi-portafolio/ensayo>

Referencias

- Camacho, M., Rojas, M., & Rojas, L. (2014). El artículo científico para revista académica: Pautas para su planificación y edición de acuerdo con el modelo APA. *e-Ciencias de la Información*, 4(2). <http://revistaebci.ucr.ac.cr/>
- Moreno Olivos, T. (2016). *Evaluación del Aprendizaje y para el Aprendizaje: Reinventar la Evaluación en el Aula*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.
- Oliva, M. A., Coronas, T. T., & Luna, J. C. Y. (2014). El desarrollo de competencias digitales en la educación superior. *Historia y Comunicación Social*, 19, 355-366. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.44963
- Roig-Vila, R., & Flores- Lueg, C. (2016). *COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: UNA CUESTIÓN CLAVE PARA LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI* (pp. 87-98).
- Salinas, J. (s. f.). *Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje*. 20.
- Tomlinson, Carol Ann. (2001). *El aula diversificada* (Octaedro).

ANEXOS

ANEXO 1

PANTALLAZO DE SESIÓN DE INICIO Y ENSAYO REFLEXIVO

TITULACIÓN

^ MI PORTAFOLIO

- ENSAYO
- APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
- EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
- DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
- INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

PORTAFOLIO REFLEXIVO DE

JOHNNY MAURICIO VELEPUCHA NAGUA



TITULACIÓN

^ MI PORTAFOLIO

- ENSAYO**
- APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
- EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
- DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
- INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

ENSAYO

TEMA: IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN DOCENTES
MODALIDAD COMPLEJO: PORTAFOLIO REFLEXIVO

AUTOR: Johnny Velepucha Nagua

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
COORDINADORA DE TITULACIÓN: Mabel González-Cogliano

El año 2020 fue un punto de inflexión dentro del campo de la educación por la emergencia sanitaria presentada (COVID 19) y para lograr la continuidad pedagógica en la institución educativa, era necesario utilizar e implementar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) de manera emergente.

El uso de la tecnología originó un gran conflicto en la mayoría de los docentes porque no contaban con habilidades y competencias digitales, lo que provocó actitudes negativas hacia la tecnología, por lo tanto, no se impartió con una buena calidad de enseñanza – aprendizaje. Según Trigueros, Sánchez y Vera, 2012, para que los docentes puedan utilizar las TIC en el aula es necesario un proceso de adaptación, lo que implica un cambio en su rol docente. Se entiende por habilidad digital "la capacidad de realizar actividades relacionadas con el uso de las TIC" (Castañeda, Carrillo & Zumiko, 2013, p. 58). De acuerdo al programa de Habilidades Digitales para todos (HDT) se puede decir que una persona posee estas habilidades cuando es capaz de utilizar de manera

ANEXO 2

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

DISEÑO UNIDAD DIDÁCTICA

OBJETIVOS DE LA UNIDAD	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y TAREAS
+	+	+

MEDIOS DE APRENDIZAJE	TRANSFERIR EL CONTENIDO

GUÍA PARA DISEÑO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

PASO 1: DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.

1. ¿Cuál es la materia?
2. ¿Cuál es el nivel de formación?
3. ¿Cuál es el tema de la unidad?
4. ¿Cuántas clases contiene la unidad? (entre 4 y 6)

PASO 2: PLANTEAMIENTO DEL OBJETIVO DE APRENDIZAJE

5. ¿Cuál es el objetivo de aprendizaje de la materia?
6. ¿Cuál es el objetivo de aprendizaje de la unidad? (Describanlo en términos de qué van a poder HACER al final de la materia y la unidad respectivamente).

PASO 3: IDENTIFICACIÓN DE LAS FORMAS DE EVALUACIÓN

7. ¿Cómo se puede evidenciar el logro del aprendizaje planteado como objetivo de la unidad? (Describir mínimo 3 formas de evidenciar el aprendizaje definido).

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

IDEAS PRINCIPALES QUE APRENDISTE DEL TRABAJO

El aprendizaje es una **construcción** por parte de quien aprende, no por parte de quien enseña o transmite.

Desde un enfoque constructivista, la **Zona de Desarrollo Próximo** está relacionada con el aprendizaje que puede alcanzar un estudiante, mediante la guía y acompañamiento de una persona cuyo conocimiento es mayor.

Desempeño Auténtico es la forma de aprender, que proviene de las vivencias, evidencias, prácticas ordinarias de una persona, individuo, comunidad o cultura que analiza, elabora y ejecuta en base a la adquisición de conocimientos, experiencias y que relaciona con las anteriores, solucionando de esta manera sus necesidades e intereses.

Para elaborar la **guía del diseño de la unidad de aprendizaje** se debe realizar en base a la descripción del contexto, planteamiento del objetivo de aprendizaje, identificación de las formas de evaluación, selección y organización de las estrategias de aprendizaje.

DIFICULTADES O DESAFÍOS, RELACIONADAS CON EL CONTENIDO Y/O EJECUCIÓN DEL TRABAJO

Al plantear el objetivo de aprendizaje, no se tomó en cuenta el objetivo de la materia y el objetivo de la unidad específica, lo que impidió ubicarse hacia donde va la planificación.

Para plantear la evidencia de las formas de evaluación no se realizó en base a la visualización de: ¿Cuál es la meta?, ¿Cómo se ve la meta? y ¿Qué es lo ellos pueden realizar al final?.

Un poco confuso relacionar las actividades que se plantean, con las ideas, conceptos que se trabajó en el curso para que sea articulada.

En el plan de la clase demostrativa los tiempos pensados para cada actividad no fueron distribuidos de acuerdo a lo requerido en la vida real.

DOCUMENTO

ANEXO 3

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD



Aula Diversificada

En las aulas diversificadas, los profesores parten del punto en el que se hallan los alumnos, no de un libro o de el alumno, bajo la premisa de que los alumnos son muy diferentes, y explican sobre ellos.

Las diferencias entre los estudiantes se toman como base para el diseño de las planeaciones.

Es planeada la sensibilidad hacia diversas formas de inteligencias.

La evaluación es continua y se va adaptando a las necesidades de los estudiantes.

Los problemas se resuelven entre todos.

La evaluación es continua y se va adaptando a las necesidades de los estudiantes.

Se evalúa a los alumnos de sus fortalezas, también mediante otros recursos.

Este se define en gran medida por el crecimiento personal desde un punto de partida.

Con frecuencia se estimula a los alumnos a hacer elecciones en función de sus intereses.

Se proporcionan muchas opciones de aprendizaje en función del perfil del personal.

El aprendizaje es flexible.

El tiempo se usa de manera flexible.

PLANIFICANDO UNA CLASE DIVERSIFICADA

INSTRUCCIONES:

Grupalmente deberán diseñar una planificación de enseñanza diversificada en función de un caso seleccionado por el grupo.

Para iniciar se debe realizar la caracterización del caso (grupo de clase), posteriormente deberán escoger una materia y un tema a abordar. A partir de ello, plantear el/los objetivo/s de aprendizaje y desarrollar una planificación pertinente en relación al/los objetivo/s planteado/s y características del grupo.

La planificación puede componerse de una o varias sesiones y seguirá el formato presentado.

Revise la rúbrica de evaluación previo al inicio del trabajo. Suba el archivo en formato PDF.

Emplear lenguaje académico (claro, preciso, sin errores ortográficos ni gramaticales). La presencia de plagio implica la reprobatoria del trabajo.

REFERENCIAS PARA EL TRABAJO:

Para la realización del trabajo los miembros del grupo deberán haber leído los textos guías recomendados:

- ¿Qué es diversificar?
- DUA
- Curriculum y atención a la diversidad

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO



habilidades diferentes ¡nuestra fuerza!

IDEAS PRINCIPALES QUE APRENDISTE DEL TRABAJO

Inclusión o educación inclusiva son sinónimo de integración. Se proyecta como un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras, recursos que se pueden encontrar dentro de las instituciones educativas, comunidades que excluyen, discriminan, limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado, en especial a los alumnos con discapacidad, afrodescendientes, portadores de VIH, embarazadas, etc.

Aula diversificada es dar respuestas a las necesidades de todos los estudiantes. Carol Ann Tomlinson

Enseñanza Diversificada es el conjunto de actitudes y parámetros como: la motivación, trabajo colaborativo, capacitación profesional, valoración de los docentes que toman para aplicarlos con los estudiantes, es decir, es una respuesta puesta a la diversidad y como un proceso de toma de decisiones colaborativa en torno a las necesidades de apoyo (pedagógicas y de gestión) que demandan las y los estudiantes.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) plantea un marco para realizar propuestas curriculares (objetivos, evaluación, metodologías y recursos) flexibles, que respondan a las diferentes necesidades y capacidades del alumnado (Rose, Meyer y Hitchcock, 2005).



COMPARTIR es construir. UNA ESCOLA DE TOTES I PER A TOTES

DIFICULTADES O DESAFÍOS, RELACIONADAS CON EL CONTENIDO Y/O EJECUCIÓN DEL TRABAJO

Dentro del principio uno del DUA, se nos complica al hacer la vinculación de las actividades a contenidos, ejercicios dentro y fuera de la clase. Es decir, proponer problemas que se comprendan a dar solución en la vida real.

No se estableció los siguientes parámetros: objetivos de aprendizaje flexibles, diseño de actividades multinivel y técnicas de aprendizaje cooperativo, lo que no permitió identificar, planificar y ejecutar de acuerdo a las necesidades.

Como desafío fue vincular los tres principios del DUA en la planificación, ya que toco analizar detenidamente cada una de las pautas y seleccionar de acuerdo a los objetivos, técnicas de aprendizaje, diseño y técnicas de actividades de acuerdo a las necesidades del los estudiantes.

En el desarrollo del trabajo se complicó, existió un poco de dificultad al momento de analizarlo e interpretarlo, debido al alto contenido de información.

DOCUMENTO

ANEXO 4

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO


EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA



CONSIGNA PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

La asignatura la evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa enmarcada en la Maestría en Educación de la Universidad Casa Grande supone la realización de una tarea supervisada que se entregará con posterioridad a las sesiones presenciales a través del aula Moodle de la Maestría.

Partimos de los objetivos de la asignatura:

- Conceptualizar la evaluación de aprendizajes a partir de la propia realidad profesional.
- Planificar la evaluación de aprendizajes en el marco de una asignatura concreta.
- Diseñar instrumentos para evaluar aprendizajes desde una perspectiva alternativa.

Para conseguir estos propósitos debe considerarse lo siguiente:

- Debe ser una propuesta realista, aplicable a su contexto y a sus posibilidades. En caso de que no disponga de suficiente experiencia en evaluación de aprendizajes se brindará una ayuda para aportar una simulación que sustituya la realidad de un proceso de evaluación de aprendizajes o adaptarla a su realidad evaluativa.
- Debe considerar los presupuestos de la evaluación de aprendizajes. En la medida de lo posible hay que identificar los referentes de esta evaluación: contenidos, objetivos, principalmente y, si las hubiera, competencias de referencia.
- Debe tener una extensión de 4.000 palabras. Por lo relativo de las páginas (interlineado, párrafos, márgenes, etc.), recomendamos que se rija por las palabras.
- Debe contener citas y referencias bibliográficas que sigan la norma APA. En caso de que no conozca esta normativa, se habilitará un recurso de ayuda para poderla aplicar en su trabajo de asignatura.
- Debe contener anexos, sin límite de páginas, que ilustrarán su propuesta de evaluación. UN ANEXO QUE DEBE

RÚBRICAS

1

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

ENSAYO

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO



IDEAS PRINCIPALES QUE APRENDISTE DEL TRABAJO

Evaluación para el aprendizaje, es un proceso sistemático de recopilación de información, permitiendo a quien realice la acción, emitir un juicio de valor para luego tomar decisiones respecto del proceso de enseñanza y aprendizaje (Casanova, 2007; Esquivel, 2009; Sanmartí, 2007).

Evaluación auténtica, es la que permite valorar el dominio de un tema de manera sistemática, clara y precisa. Cuyo objetivo es combinar y aplicar las habilidades cognitivas, actitudes y destrezas, en los estudiantes.

Evaluación Diagnóstica, denominada evaluación de entrada, permite identificar los conocimientos adquiridos en los estudiantes para la toma de decisiones en el contexto donde se desarrollará un programa de estudio.

Evaluación Formativa, denominada evaluación de proceso, permite valorar el progreso de aprendizaje del estudiante, cuyo objetivo es mejorar las actividades y estrategias educativas utilizadas.

Evaluación Sumativa, denominada retroactiva por Stufflebeam; permite verificar si los objetivos de aprendizaje se han adquirido o no en los estudiantes, además, tomar decisiones respecto a la promoción, certificación de los participantes y rechazo o aceptación de un programa.



DIFICULTADES O DESAFÍOS, RELACIONADAS CON EL CONTENIDO Y/O EJECUCIÓN DEL TRABAJO

Como desafío fue conseguir que la planificación y los instrumentos de evaluación sigan una secuencia competitiva en base a los objetivos de aprendizaje y criterios de evaluación.

En la elaboración de planificación de la evaluación de aprendizajes se me hizo un poco dificultoso al momento de plantear la finalidad, el objeto y los indicadores, por el mismo hecho de que no tenía en claro que la finalidad consistía en saber si los alumnos están aprendiendo (formación continua), el objeto consiste en saber conceptualmente y los indicadores que no se plantean en forma de pregunta.

Como dificultad fue la elaboración de la rúbrica analítica para la evaluación de la exposición oral, ya que deben ser bien estructuradas en base a características muy específicas como: objetivos de aprendizaje, indicador de evaluación, categorías y desempeños.

Para la elaboración del instrumento de evaluación ésta no debe actuar de forma negativa, más bien, debe estar bien planificada, estructurada y elaborada, con información clara y precisa para que permita al alumnado involucrarse en el proceso de aprendizaje.

DOCUMENTO

ANEXO 5

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

- ENSAYO
- APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
- EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
- DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
- INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE

ENSAYO

El ensayo, tiene como finalidad:

- Afianzar los aprendizajes del curso, desarrollar en el maestrante competencias de escrita académica.
- Promover una reflexión metacognitiva sobre el proceso de aprendizaje y formación.

El ensayo deberá tener un máximo de 1000 palabras y deberá estar estructurado en cinco bloques que se indican a continuación. La clasificación en el ensayo resultará de los siguientes criterios:

I. Identificación y caracterización general del curso	II. Análisis del curso a partir de su tipología.	III. Análisis del curso a partir de las teorías del Diseño Instruccional (ADDIE y /o ASUURE)	IV. Análisis del curso a partir de los tipos de interacción	V. Reflexión metacognitiva sobre el proceso colaborativo de un diseño de un curso.	Total

TITULACIÓN

MI PORTAFOLIO

- ENSAYO
- APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
- EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
- DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
- INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO




IDEAS PRINCIPALES QUE APRENDISTE DEL TRABAJO

El **diseño instruccional** se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje Bruner (1969)

Modelo ASSURE es utilizada por los docentes para desarrollar y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de un salón de clases, además, se utiliza para diseñar actividades y planear lecciones.

Modelo ADDIE significa Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Es un modelo de diseño instruccional interactivo en la que cada fase ofrece la oportunidad de repetir, reproducir y relajar cambios antes de pasar a la siguiente fase.

DIFICULTADES O DESAFÍOS , RELACIONADAS CON EL CONTENIDO Y/O EJECUCIÓN DEL TRABAJO

La dificultad que se presentó en el trabajo fue en la elaboración del slide, al momento de diseñar y publicar el proyecto.

Como desafío fue crear el contenido para un diseño y desarrollo de un curso totalmente online, para un público de 10 años de edad.

En el desarrollo del trabajo se complicó, existió un poco de dificultad al momento de analizarlo e interpretarlo y comprender los modelos de Addie y Assure.

Como desafío fue vincular las actividades de acuerdo a la planificación, ya que tocó analizar detenidamente cada una de las pautas y seleccionar de acuerdo a los objetivos, técnicas de aprendizaje, diseño y actividades según las necesidades de los estudiantes.

DOCUMENTO

ANEXO 6

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

TITULACIÓN

- MI PORTAFOLIO
 - ENSAYO
 - APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
 - EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
 - EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
 - DISEÑO INSTRUCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
 - INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO**

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO

PROYECTO FINAL

Elija un tema que forme parte de una unidad/clase/tema de la asignatura que usted imparte, que pueda ser desarrollado en 2 sesiones de 40 minutos.

Considere lo siguiente:

- Planifique su clase basándose las siguientes estrategias de aprendizaje: Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Colaborativo y Gamificación. Puede elegir una o combinarlas.
- Incorpore en su planificación por lo menos 1 aplicación gamificada de las que usted conoce (no use kahoot).
- Su planificación debe desarrollarse en el formato de planificación básica que se encuentra en el curso y debe considerar un modelo pedagógico de planificación (modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, diseño inverso, etc.) La planificación debe quedar lista para ser implementada en una clase.
- Presente su planificación y los recursos digitales utilizados en un sitio web elaborado en WIX, Site. Puede utilizar el sitio web donde lleva su portafolio. Asuma que la clase se imparte en un entorno donde se cuenta con recursos tecnológicos que permiten trabajar con un computador por cada estudiante y que tiene acceso a internet.
- Lo que se espera que se publique en este espacio es un documento de word en el que se encuentre la URL del sitio donde se aloja el proyecto final.

Se adjunta el requerimiento del proyecto final y la rúbrica

RÚBRICA

NOTA: El formato de planificación lo elige usted (Se sugiere que trabaje el formato de diseño inverso).

TITULACIÓN

- MI PORTAFOLIO
 - ENSAYO
 - APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO
 - EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD
 - EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA
 - DISEÑO INSTRUCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO DEL APRENDIZAJE
 - INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO**



IDEAS PRINCIPALES QUE APRENDISTE DEL TRABAJO

Innovar: Es realizar cambios para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje teniendo en cuenta el contexto educativo y debe estar acompañada de la reflexión, utilizando como una estrategia la gamificación.

Innovación educativa: Es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

Un **docente innovador** deberá ser un buen observador, creativo y resolutivo para no dejar atrás a ningún alumno, teniendo en cuenta la diversidad y personalizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Gamificación: Es un proceso que involucra una variedad de técnicas de juego que convierten una tarea en un acto atractivo y lúdico, considera Kim (2000). Además, Kapp (2012) revela que el uso de mecánicas de juego incorporadas a un proceso de enseñanza-aprendizaje como estrategia para resolver problemas y desarrollar competencias, promueve el interés del participante y lo mantiene inmerso en la actividad hasta lograr el objetivo.



DIFICULTADES O DESAFÍOS, RELACIONADAS CON EL CONTENIDO Y/O EJECUCIÓN DEL TRABAJO

Como desafío fue buscar una historia y un juego apropiado que permita llamar la atención de los estudiantes.

La dificultad presentada fue vincular la historia con las metas y los retos, según la planificación.

En la elaboración de la página web se me hizo difícil el diseño y crearlo con la interacción, reflexión, retroalimentación de los estudiantes e involucrar la correlación docente - estudiante para guiar el aprendizaje.

En la elaboración de los objetivos como desafío fue adaptarlo al entorno, quedando como visión que el aprendizaje implique explorar, descubrir y relacionar ideas nuevas y existentes, lo que a su vez se considera un compromiso con el proceso de aprendizaje y el pensamiento crítico.

PROYECTO