



TEMA:

Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje significativo en la asignatura de Física de 2do año de bachillerato de una Unidad Educativa.

MODALIDAD COMPLEXIVO:

PORTAFOLIO REFLEXIVO

AUTOR:

Lcda. Doris Vera Alcívar

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

COORDINADORA DE TITULACIÓN:

Mabel González Cogliano

2022 - 2023

El presente ensayo tiene como objetivo reflexionar acerca de estrategias didácticas para mejorar la enseñanza aprendizaje de estudiantes de segundo Bachillerato de una institución fiscal en la asignatura de Física, las edades de los estudiantes son entre 16 a 18 años, la mayor parte son de bajos recursos económicos y viven en zonas rurales, por lo tanto se les dificulta utilizar herramientas tecnológicas en el aprendizaje, es importante considerar que en este tiempo es muy necesario la utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje, ya que nos ayuda a buscar información de manera fácil o emplear técnicas con enfoques pedagógicos para desarrollar actividades esenciales dentro o fuera del aula. Como menciona George Siemens (2014) “la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la era digital” (pág. 4), este enunciado hace referencia que la utilización de las herramientas tecnológicas ayudan al desempeño de los estudiantes.

En la actualidad se puede evidenciar la importancia del desarrollo de actividades dentro del aula, utilizando estrategias que permitan llegar a un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que el docente sea la guía o un mediador, seleccionando las estrategias adecuadas a utilizar, motivando a sus estudiantes a aprender, utilizando los conocimientos previos como inicio de su nuevo conocimiento.

Como lo citó Ausubel: “El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura

cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras”. (Ausubel, Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo., 1983)

Además, este ensayo está enfocado en poner en práctica todos los conocimientos aprendidos durante la Maestría en Educación como son: Aprendizaje activo y constructivismo, Educación y Diversidad, Evaluación del Aprendizaje en una Pedagogía Activa, Diseño Instruccional dentro del Aprendizaje Activo, e Innovaciones Pedagógicas dirigidas al Aprendizaje Activo. El uso de estos conocimientos nos ha permitido mejorar la formación académica y obtener un mejor rendimiento en nuestras prácticas pedagógicas.

Antes de presentar los aprendizajes que construí en la Maestría, quisiera exponer cuáles eran mis concepciones previas en relación a: el aprendizaje, la inclusión, el diseño curricular, evaluación y la innovación.

En el aprendizaje cuando se enseña para que el estudiante sea investigativo, motivándolo a que descubra su propia forma de aprender, siempre pensé que la diversidad era enseñar a los estudiantes de las diferentes formas y que cada uno tuviera su propio concepto de lo que aprende; en la planificación no conocía ciertas técnicas y estrategias que hay que incluir para llegar a un aprendizaje significativo; en la evaluación siempre proponía el modelo tradicional de banco de preguntas que solo les permitía aprender en ese momento, impidiendo que los estudiantes desarrollen sus propias destrezas de reflexión y creatividad; y por último mi apreciación sobre la innovación estaba enfocada en enseñar cosas novedosas sin aplicar técnicas pedagógicas para mejorar la educación.

Aprendizaje activo y constructivista

El constructivismo es una de las teorías más acertadas en la educación ya que nos da muchos aportes para un buen aprendizaje, pero de acuerdo a lo leído y a la realidad difícilmente se puede ser completamente constructivista, ya que lo que se vive en las instituciones es distinto. Por lo que, existen muchos factores que influyen, desde el punto de vista docente – estudiante a partir de lo aprendido en módulo y la experiencia como docente, y se necesitan ciertas condiciones para aplicar algunos principios que permiten el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

Es muy importante tener en cuenta que dentro del aprendizaje constructivista el rol del docente no es impresionar en la clase, de tal manera que la clase se convierta en una transmisión de conocimientos, sino que el protagonista debe ser el estudiante, permitiéndole interactuar, reflexionar, dándole la confianza para que sea espontáneo, logrando así construir su conocimiento a partir de su propia forma del ser, donde se le permita interpretar y analizar una información, para conseguir un aprendizaje significativo. Ausubel ve al estudiante como un procesador activo de información, porque el aprendizaje se da de manera sistemática y organizada; en tanto que el alumno vive una experiencia cognoscente, continúa progresando su aprendizaje en ella, “el protagonista nato de la educación es el estudiante, no el docente iluminado”. (Ausubel, 1978)

Tomando en cuenta a partir de lo aprendido, hay propuestas didácticas basadas en el constructivismo para plantear, por ejemplo: en la Física, para que se desarrolle a través de problemas, que impliquen que el estudiante aplique la base teórica.

Por lo tanto, un Docente Constructivista no busca que el alumno se adapte a su forma de enseñar, sino que busca la forma de llegar a sus estudiantes, orientándoles y guiándoles para que descubran su propio aprendizaje, de tal manera que ellos puedan entender la idea que se les está dando y aprendan a resolver problemas que se le presenten en la vida real, poniendo en práctica lo aprendido durante la clase.

Educación y diversidad

La diversidad es aprender de forma diferente donde cada estudiante aprende de acuerdo a su condición, no es obligar al estudiante a que aprenda basado en un solo modelo que todos deben seguir, sin importar sus necesidades individuales. Por lo tanto, implementar un aula diversificada es utilizar el tiempo de manera flexible con diversas estrategias de aprendizaje, para convencer al estudiante y monitorear cómo aprende, generando ambientes favorables para se sienta a gusto, este tipo de aprendizaje no se da a la fuerza, hay que partir desde una perspectiva clara y concisa considerando que el aprendizaje es individual, por lo que cada estudiante tiene una necesidad.

Una enseñanza diversificada consiste en seleccionar y organizar las destrezas adecuadas, basadas en experiencias individualizadas de aprendizaje, motivando siempre a los estudiantes para lograr una mayor participación en el aula.

Es importante conocer las múltiples estrategias de aprendizaje al momento de realizar una planificación diversificada para atender las necesidades de cada grupo y evidenciar sus características, considerando las herramientas necesarias para un mejor desenvolvimiento al momento de la interacción en el aula de clases.

Al momento de planificar con una estructura diversificada se presentan una serie de obstáculos que no permiten cumplir todas las expectativas proyectadas, uno de ellos es el tiempo, el espacio y los escasos recursos con los que se cuenta al momento de realizar un trabajo colaborativo.

Con respecto a los instrumentos que son parte fundamental en el proceso de planificación diversificada, se tiene el DUA, (Diseño Universal para el Aprendizaje) parte de la diversidad desde el inicio de la planificación de lecciones y trabajo para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender. Facilita a los docentes un marco para enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo. (Pastor, 2019)

Como Docente de la asignatura de Física se le proporciona al estudiante las bases y técnicas para desarrollar un problema, considerando el análisis y la interpretación que ellos les den a las posibles soluciones, guiándoles en cada paso que plantean durante el desarrollo, de tal manera que al momento de resolver el problema lo puedan relacionar con el entorno en que ellos se desenvuelven y llegar a la solución correcta.

Evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa enfocado al segundo de bachillerato en la asignatura de Física

La Física es una ciencia que estudia las propiedades de la materia, determina las leyes que explican los fenómenos naturales, excepto aquellas leyes que modifican la estructura molecular de los objetos. El objetivo de este nuevo diseño es profundizar en el concepto, permitiéndole comprender no solo las operaciones matemáticas que se utilizan para resolver el problema (ya que el problema suele resolverse a nivel cuantitativo y la respuesta correcta se obtiene sin conocer la causa), sino también la

esencia. Los fenómenos y conceptos físicos involucrados en el enunciado. En respuesta a este objetivo, el objetivo de la enseñanza y el aprendizaje de la física es estimular a los estudiantes para que desarrollen la capacidad de observar cosas de manera sistemática de los fenómenos relacionados con esta ciencia, tanto los naturales como los que están incorporados en la tecnología de su entorno.

Tomando en cuenta lo anterior y en relación a lo aprendido en este módulo, dentro de la evaluación se deben emplear métodos con un enfoque pedagógico acorde a la necesidad del estudiante en su propio contexto, para que pueda cumplir los objetivos propuestos y logre alcanzar un aprendizaje significado.

Las evaluaciones no son una forma de descifrar el aprendizaje, más bien es garantizar las nociones educativas y las habilidades que ha tenido el estudiante durante el curso de estudio con una orientación adecuada.

La evaluación será utilizada como un instrumento que permite al docente identificar los logros alcanzados y los errores cometidos durante en curso, también para determinar los aspectos que le han favorecido o impedido alcanzar el aprendizaje requerido y posteriormente realizar una intervención pedagógica. Aunque, la finalidad de la evaluación no es obtener o dar una calificación final, sino en facilitar, sostener, certificar o modificar el sistema e instruir al aprendizaje sobre el mismo procedimiento para poder avanzar, es decir, el propósito de una evaluación es mejorar y que la reflexión sea el centro de todo ello (Scallon, 1999)

Diseño instruccional dentro del aprendizaje activo

En la educación se ha implementado la era digital en todas las áreas, la tecnología es de mucha ayuda en el sistema educativo a la hora de implementar la educación virtual, porque permite involucrar de forma global un aprendizaje virtual basado en el diseño instruccional, esto resulta favorable tanto para maestros como estudiantes, porque flexibiliza el aprendizaje y se adapta a horarios accesibles facilitando a los estudiantes estudiar de manera sincrónica y asincrónicas. Lo importante de aplicar este modelo de aprendizaje es que se pueden conseguir buenos resultados en el rendimiento académico de los estudiantes, al utilizar diversas estrategias para motivarlos a que desarrollen su creatividad logrando dominar los temas impartidos. Para aplicar estas enseñanzas el docente debe planificar, con enfoques pedagógicos, para cumplir con los requerimientos de las asignaturas y alcanzar los objetivos propuestos a los alumnos.

El diseño instruccional cumple todas las expectativas para lograr una buena enseñanza, entre los modelos utilizados más importantes tenemos el ASSURE que permite organizar de mejor manera los procesos de enseñanza - aprendizaje. En la actualidad se conoce que desde niños utilizan estas herramientas tecnológicas para diversas actividades recreativas, por lo que facilita adaptarlo al sistema educativo creando un ambiente favorable, utilizando recursos que los motiven y despierten el interés para activar sus habilidades cognitivas al momento de realizar las actividades propuestas.

También está el modelo ADDIE que nos proporciona varias estrategias pedagógicas enfocadas a obtener una mejor enseñanza, creando actividades innovadoras, novedosas, llamando la atención del alumnado en la búsqueda de

información coherente, con la finalidad de cumplir con los objetivos del curso, dándole total importancia a los recursos educativos propuestos por el docente.

Es importante considerar que este sistema es una guía para mejorar las metodologías de enseñanzas, ya que se utilizan procesos acertados al incluir estas herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase virtual, creando un ambiente apropiado mediante la motivación, promoviendo un aprendizaje significativo en los estudiantes, los recursos aplicados mediante los contenidos de multimedia enfocados en la educación permite que el estudiante tenga un aprendizaje flexible aprendiendo en base a sus experiencias utilizando estas tecnologías.

En “El Proyecto Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes” (UNESCO, 2008), se comentó lo siguiente: “Los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC. Escuelas y aulas –ya sean presenciales o virtuales– deben contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza conceptos y habilidades de estas. Las simulaciones interactivas, los recursos educativos digitales y abiertos (REA) los instrumentos sofisticados de recolección y análisis de datos son algunos de los muchos recursos que permiten a los docentes ofrecer a sus estudiantes posibilidades, antes inimaginables, para asimilar conceptos” (p. 2), estableciendo así, las referencias requeridas que se deben intensificar para asegurar el aprendizaje de los docentes en los nuevos instrumentos tecnológicos.

Se utiliza las herramientas digitales como “Wiki” para lograr incorporar las

actividades educativas ya que permite crear cursos de manera fácil y rápida, también permite que cualquier persona pueda ingresar a las aulas virtuales y editar los contenidos que se encuentran en la plataforma. Esto permite que los participantes tengan la facilidad de investigar y crear contenidos para mejorar sus conocimientos académicos.

Se utiliza las herramientas digitales como Wiki; para lograr incorporar las actividades educativas ya que permite crear cursos de manera fácil y rápida, también permite que cualquier persona pueda ingresar a las aulas virtuales y editar los contenidos que se encuentran en la plataforma. Esto permite que los participantes tengan la facilidad de investigar y crear contenidos para mejorar sus conocimientos académicos.

Se puede decir que esta aplicación de Diseño Instruccional se debe considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Física donde se busca articular una lógica interna de cada característica, para que el control y la evaluación (cuantitativa y cualitativa) cumplan un papel importante en la retroalimentación del proceso necesario para conseguir los objetivos planificados, tanto en la visión del profesor, como del estudiante, Cabe recalcar que implementar el Diseño Instruccional en el aprendizaje no es solamente utilizar herramientas tecnológicas, ya que se puede elaborar estrategias con la finalidad de maximizar la eficiencia al transmitir esos conocimientos por parte del docente, de tal manera que sea algo atractivo para el estudiante. Por ejemplo: definir las magnitudes y atributos necesarios y suficientes, construir el concepto físico y la formulación matemática de la solución del problema relacionados con la vida real.

Innovaciones pedagógicas dirigidas al aprendizaje activo

La innovación pedagógica ha generado varios cambios considerados muy importante en el sistema educativo, lo que le ha permitido al docente implementar metodologías de aprendizajes muy interesantes en las aulas de clases, mejorando la calidad de la enseñanza a los estudiantes, logrando desarrollar la creatividad que cada uno tiene y no quieren explorar. Es esencial que los docentes apliquen metodologías innovadoras al planificar sus clases, donde se imparta nuevas formas de enseñar basados en la práctica, con el objetivo de cubrir las expectativas y necesidades de los estudiantes con enfoques pedagógicos.

Para que un docente pueda tener un aula creativa, con excelente manejo de las tecnologías debe aplicar recursos y herramientas digitales, por lo que se debe estar en constantes capacitaciones para actualizar los conocimientos y mantener un amplio dominio de estas tecnologías. Es muy importante detallar en la planificación de clase estas herramientas, e incluirlas de forma adecuada utilizando estrategias donde interactúen tanto el docente como el estudiante, y así lograr un mejor entendimiento de los procesos de enseñanza.

Es preciso enfatizar el valor de la organización como papel fundamental en el transcurso de gestión educativa, dentro de tal planeamiento es crucial la acción docente dentro del desarrollo de aprendizaje-enseñanza y evaluación. Como lo afirma Quesada (2006), Los conceptos se adquieren cuando se reestructura el pensamiento para aplicarlo a condiciones contextuales específicas. Esto condujo a la formación de ideas según la función de la vida escolar y, como señalan los autores, de representaciones mentales.

Teniendo en cuenta esto, se destaca la importancia del uso de estas estrategias metodológicas en la enseñanza de los estudiantes, considerando las diferentes teorías de aprendizaje para que sea significativo, la cual consiste en iniciar activando los conocimientos previos haciendo énfasis en el razonamiento para que puedan comprender a partir de lo que ellos ya saben, logrando un mejor entendimiento sobre el tema que se va a tratar, dándoles la oportunidad de desarrollar su creatividad con enfoques educativos. Las ventajas que se tiene al aplicar estas innovaciones utilizando estrategias didácticas es que se puede visualizar si el estudiante ha logrado un aprendizaje activo y colaborativo, para así destacar el desempeño académico en los procesos educativos.

Tal como lo citó Chaves (2001): “Se trata de pensar y repensar nuestra práctica pedagógica con el fin de ofrecer una educación más humana, que respete la diversidad cultural en todas sus dimensiones, que resalte el papel del lenguaje en la construcción del significado y el conocimiento, que promueva el diálogo, la crítica, la participación y que ayude a formar personas críticas y creativas que contribuyan a construir una sociedad más democrática comprometida con el desarrollo humano y natural de nuestro mundo y se apoye en el buen uso de las tecnologías de información y de comunicación” (p.64).

Para completar lo aprendido, las innovaciones pedagógicas no solo están basadas en la TIC también se puede planificar e impartir una clase innovadora con nuestros propios recursos, recurriendo a juegos tradicionales que se los pueden implementar con el aprendizaje en las diferentes áreas educativas, esto depende de la creatividad del docente para que su clase sea innovadora, impartir los conocimientos no

necesita un modelo a seguir, se trata de buscar la manera de que sus estudiantes puedan asimilar los conocimientos de una forma diferente, de acuerdo a la necesidad de cada uno. Ser un docente innovador en la asignatura de física es flexibilizar la enseñanza mejorando los recursos y los procesos para desarrollar un problema, planteando las posibles soluciones mediante el análisis y reflexión, considerando los conocimientos asimilados positivamente en el aula de clase. Por ejemplo, la fuerza eléctrica se la puede explicar mediante experimentos para demostrar la existencia de fuerzas y cargas eléctricas. Entonces, si frotamos nuestro cabello con un peine, podemos observar que atrae pequeños pedazos de papel, y de esta demostración podemos concluir que la electricidad es la fuerza que se produce entre las cargas eléctricas.

Conclusión

Se puede concluir que el presente trabajo permitió emplear cada uno de los conocimientos impartidos en la maestría en la realidad del entorno donde se lleva la práctica, es muy interesante tener en cuenta que la educación actual conlleva a tener una preparación basada en conocimientos esenciales sobre las diferentes teorías de aprendizaje, incluir cada una de las estrategias aprendidas en la realidad es un reto que se puede lograr siendo un docente reflexivo, cambiando el sistema de enseñanza tradicional, considerando al estudiante como el protagonista de la clase, creado escenarios donde desarrollen su creatividad y exploten todo su potencial, siendo unos guías en cada una de sus aventuras. Este tipo de enseñanza permite tener un aprendizaje significativo con enfoques pedagógicos activos desarrollando excelentes prácticas profesionales.

Se puede evidenciar que la innovación pedagógica es fundamental en el aprendizaje activo ya que permite que el docente sea creativo al momento de planificar e impartir sus clases, llevándolo a la reflexión, donde surge la necesidad de observar desde otra perspectiva a cada estudiante para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón Quesada, & Rodríguez Quesada, V. (2006). Competencias cognitivas, evaluación constructivista y educación inicial

Ausubel, D. P. (1978). In defense of advance organizers: A reply to the critics. *Review of Educational research*, 48(2), 251-257. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543048002251>

Ausubel. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Chaves, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Educación*, 25(2). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/440/44025206/>

George Siemens. (2014). Una teoría de aprendizaje para la era digital. En *Conectivismo*: https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Pastor, C. A. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teóricopráctico para una educación inclusiva de calidad.

Scallon, Gerard (1999). L'évaluation formative. Montréal, Éditions du renouveau pédagogique. Disponible en:
http://www.fse.ulaval.ca/gerard.scallon/vocabulaire/vocabul_page.htm

UNESCO (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. Londres.
Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Anexos

Anexo 1

PANTALLAZO DE SESIÓN DE INICIO Y ENSAYO REFLEXIVO

PORTAFOLIO REFLEXIVO: DORIS VERA ALCÍVAR

POSGRADO  Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	



SOBRE
PORTAFOLIO

[¡Vamos a chatear!](#)

Anexos 2

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

PORTAFOLIO REFLEXIVO: DORIS VERA ALCÍVAR

POSGRADO  Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	

APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO

DOCENTE: **Hrisola Marchan**

TRABAJO FINAL:
Elaborar un ensayo sobre los "APORTES DEL CONSTRUCTIVISMO AL DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE"



INSTRUCTIVO PARA REFLEXIÓN PERSONAL TEMA GENERAL DEL ENSAYO:

ESTRUCTURA
Debe tener tres partes:

- 1) Introducción:** Indique cuál es el contenido del texto y su objetivo.
- 2) Desarrollo de ideas:** Presente por lo menos tres ideas del constructivismo que le parezcan que aporta al diseño de experiencias de aprendizaje o al trabajo como docentes en contextos educativos formales.
- 3) Conclusión:** En esta sección, resalten las ideas que se llevan de esta reflexión en torno a las ideas del constructivismo sobre el aprendizaje, o sobre su práctica docente. ¿Qué han aprendido realizando este trabajo?

ENTREGA Y EVALUACIÓN
-Se calificará según la rúbrica adjunta.

Anexos 3

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

POSGRADO Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

DOCENTE: Andrea Bejarano

TRABAJO FINAL: Elaborar individualmente un trabajo reflexivo vinculado a la educación inclusiva y atención a la diversidad en el aula. Los contenidos deben argumentarse en la literatura revisada en el curso.

Modalidades para desarrollar el trabajo:

- Texto escrito (ensayo)
- Infografía
- Video

f t in @

Anexo 4

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

PORTAFOLIO REFLEXIVO: DORIS VERA ALCÁVAR

POSGRADO Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	

Evaluación de aprendizaje activo

DOCENTE: Antonio Navío Gómez

TRABAJO FINAL: Evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa en la asignatura de Física.

INSTRUCCIÓN DEL TRABAJO FINAL

Conceptualizar la evaluación a partir de la propia realidad, planificar la evaluación de aprendizajes en un marco educativo concreto y diseñar instrumentos de evaluación coherentes con el concepto, contexto y plan de evaluación.

Anexo 5

PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO

PORTAFOLIO REFLEXIVO: DORIS VERA ALCÍVAR

POSGRADO Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	

DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO



DOCENTE:
Dr. Antonio Quintas

TRABAJO FINAL:
REALIZAR UN ENSAYO

INSTRUCCIÓN DEL TRABAJO FINAL

El ensayo, tiene como finalidad de:

- Afianzar los aprendizajes del curso, desarrollar en el estudiante 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
Título del curso



II - Análisis del curso a partir de su tipología.



III - Análisis del Curso a partir de las teorías del Diseño Instruccional



IV - Análisis del Curso a partir de los tipos de Interacción

Anexo 6


PANTALLAZO DE FICHA DESCRIPTIVA DE INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

PORTAFOLIO REFLEXIVO: DORIS VERA ALCÍVAR

POSGRADO Universidad Casa Grande

Inicio	Presentación	Aprendizaje Activo y Constructivismo
Educación y diversidad	Evaluación de aprendizaje	
Diseño Instruccional	Innovaciones pedagógicas	

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO



DOCENTE:
Dolores Zambrano

TRABAJO FINAL:
Elaborar un sitio Web y un ensayo

INSTRUCCIÓN PARA EL TRABAJO 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.

1. Identifique su clase basándose en las siguientes estrategias de aprendizaje: Aprendizaje Colaborativo y Gamificación. Su planificación debe contar con una narrativa, elementos, mecánicas y...
2. Esta planificación debe desarrollarse utilizando el formato de diseño instruccional y debe considerar el modelo pedagógico de planificación basado en los SE. Su planificación debe contar con...
3. Presente su planificación y los recursos digitales utilizados en un sitio web elaborado en WIX. Puede utilizar el sitio web donde lleva su portafolio. Asuma que la clase se imparte en un entorno...

Enlace del portafolio reflexivo

<https://dorisvera.wixsite.com/portafolio-reflexivo>

