



Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Reflexión final

AUTOR: JESÚS MARÍA ROSALES COELLO

COORDINADORA DE TITULACIÓN: MABEL GONZÁLEZ-COGLIANO

11 de Marzo 2023

Guayaquil – Ecuador

Tabla de contenido

Índice	2
Introducción	3
Sustentación Trabajo Ausubel	3
Conclusión	6
Bibliografía	7
Anexos	8

Introducción

El ensayo en la materia de Teorías del Aprendizaje refiere a la elaboración de una planificación de clase dirigida a docentes de acuerdo al aprendizaje de David Paul Ausubel. Para ello utilizamos el conocimiento adquirido en el módulo, junto a la investigación realizada con nuestro grupo de trabajo, tomando en consideración las perspectivas de cada uno de los integrantes, para así lograr la conclusión favorable del trabajo.

El aprendizaje como estudiante de la maestría nos ha llevado a poder crear una clase con mayor calidad de aprendizaje, considerando las teorías cognitivas de varios autores, los que se centran en la idea de que las personas actúan como procesadores de información, pero además son capaces de construir su propio conocimiento. Por ello, al momento de diseñar el taller, se realiza un prototipo con los objetivos que deseamos lograr en este proceso, para así abordar con todas las estrategias y cumplir con la teoría investigada y desarrollada.

A continuación, se muestra el enlace al acceso directo al portafolio digital, donde constan descripciones de los otros módulos cursados y evidencias de tareas y proyectos:
<https://jesusmarosalesuea.wixsite.com/titulación>

SUSTENTACIÓN TRABAJO PRÁCTICO AUSUBEL

El proyecto de módulo final asignado, que se procede a mencionar a continuación, consistió en la planificación de una clase completa encaminada a compañeros de curso, referente al texto y tema “Adquisición y retención del conocimiento”, por David Paul Ausubel – Psicólogo y pedagogo estadounidense. El mismo que aportó de manera significativa a la enseñanza constructivista a través del estudio de su contenido y aplicación a la realidad actual en la pedagogía.

Posterior a leer el texto de Ausubel y demás autores, junto con la teoría y prácticas impartidas por la docente en el aula de clases, se procedió a efectuar una reunión en la que se decidió, el tipo de metodología a emplear, para posteriormente compartirlo en clase y en consenso. De esta forma, se estableció además representar las actividades de acuerdo al aprendizaje significativo, para ello se realizó una planificación de clases acorde a los requerimientos, y para ponerla en práctica. Posteriormente, se diseñó un aula virtual para que la captación y realización de cada una de las actividades de aprendizaje por los participantes, sea en tiempo real y lo puedan visualizar desde la plataforma directamente, se les facilito los lineamientos de acceso y de actualización de cada una de las fases de las 5”E”.

Así como indica Solórzano y García (2016): **“La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar** (págs. 3 - 4).

De acuerdo a lo manifestado por estos autores, se puede aseverar que la tecnología representa un papel fundamental en lo que a aprendizaje, se refiere, tal como lo que hoy en día es la “clase invertida”, en donde los alumnos crean por sí mismo el conocimiento con la ayuda del docente, que hace las veces de guía.

La clase dió inicio, con una actividad de enganche de los estilos de aprendizaje que permitió a los miembros de la sala recordar conocimientos previos a través de imágenes. Estas actividades están relacionadas por clasificación de lo visual, auditivo y kinestésico; para así motivarlos. De esta manera en lo posterior puedan relacionar el contenido que ellos tienen en sus mentes de sus conocimientos cognitivos, con la nueva información que se les compartiría en la clase, siguiendo lo que nos enseña Ausubel, manifestando que **“El aprendizaje significativo requiere una predisposición a relacionar el nuevo material que se va a aprender de una manera no arbitraria y no literal”** (Contreras, 2016, págs. 130 - 140)

En la fase de exploración se compartió, con los asistentes una actividad sobre conceptos importantes, pudiendo realizarla varias veces. Para ello se utilizó un aprendizaje asistido, donde el docente orienta al estudiante para que pueda realizar la tarea mostrándole un modelo. En este punto el estudiante efectúa lo encargado y si tuvo alguna falla, lo vuelve a hacer las veces que sea necesario hasta que quede perfecto. Por otro lado el docente asume un rol secundario, en donde simplemente guía a los estudiantes con los temas grupales que deben indagar para la próxima clase. Por su parte Galindo (2012, como se citó en Cabrera, 2020) indica que: **“El aprendizaje colaborativo es un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo para la construcción colectiva de significados comunes. (p.3)”**

En esta misma fase se utilizó un jamboard (pizarra virtual) con preguntas abiertas sobre aprendizaje significativo y memorista orientándose a que den su opinión de alguna vivencia propia. En este punto, se efectúa un debate, con las respuestas que cada uno de los estudiantes da a la pregunta que se le efectúa y después de un consenso se crea conocimiento con el aporte de cada uno. De acuerdo a Bruner (2009) **“La enseñanza del descubrimiento, en general, no implica tanto el proceso de guiar a los estudiantes para que descubran lo que está allí fuera, sino, en realidad, el descubrimiento de lo que hay dentro de sus propias mentes (p. 238)”**

En la fase de elaboración se usaron los criterios de organización y categorización de contenidos con la utilización de actividades de aprendizaje potencialmente significativas. Para lograr esto, se solicitó a los asistentes que realicen una infografía individual sobre varios tipos de aprendizaje explicados, dando oportunidad a la sala para que participe activamente, cuestione algún tema que le haya llamado la atención observando así su buena actitud de aprendizaje.

La fase de evaluación fue dividida en dos partes, una evaluación por medio de una rúbrica y un juego en línea. Esto con el propósito de recordar los aprendizajes adquiridos de acuerdo a dos de los principios del conectivismo. Es decir que debido a la fragilidad de la mente de las personas y los múltiples contenidos que se necesitan, se requiere de equipos tecnológicos para almacenar tecnología que se usara luego. Esto coincide con lo expuesto por Solórzano y García (2016) quienes, manifiestan lo siguiente: **“1.- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos. 2.- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades colectivistas de aprendizaje.”** para la primera parte creamos una rúbrica que la denominamos “Modelo de Evaluación del aprendizaje significativo con criterios Ausbelianos”, teniendo en cuenta que comúnmente usamos una rúbrica de acuerdo a un objetivo o requerimiento que queremos cumplir como docentes y le otorgamos al estudiante una calificación. Pero más allá de una calificación lo que se necesita ver expresado en la evaluación son las evidencias del aprendizaje, por ello el modelo se estructuró en dos elementos, como indicadores de desempeño se usó los Criterios de Aprendizaje y como descriptor de logro se usó las Evidencias de Aprendizaje, este tipo de evaluación presentada nos permitió comprobar cada etapa que realizamos y que todos los momentos de las 5E, fueron acogidos al autor principal.

Ausubel (2002) señala lo siguiente: **“Si el material de aprendizaje se relaciona de una manera arbitraria con la estructura cognitiva, no se puede hacer ningún uso directo del conocimiento establecido para interiorizar la tarea de aprendizaje”**. Su teoría estuvo aplicada en la práctica desarrollada, debido a que los asistentes tuvieron la predisposición de aprender. Además, el contenido que se impartió fue de manera no arbitraria, lo que se vio reflejado en la participación activa de los compañeros de la sala con la adquisición y retención del conocimiento el día de la exposición de nuestro grupo.

Conclusión

El curso en general, facilitó el proceso de enseñanza - aprendizaje de los docentes que recibieron el taller. Esto se realizó de manera innovadora y significativa, incentivando al maestro a involucrarse más en el proceso de aprendizaje según Paul Ausubel, y así conocer cuáles son los métodos y formas de enseñanza que podría usar con sus educandos y colocarlos como herramientas de apoyo en sus aulas. Los aprendizajes se evaluaron a través de las actividades realizadas, no en puntaje; sino más bien en cantidad y calidad de recepción de información.

Bibliografía

- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. En D. Ausubel, *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva* (pág. 325). Grupo Planeta. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/Adquisici%C3%B3n_y_retenci%C3%B3n_del_conocimien.html?id=VufcU8hc5sYC
- Bruner. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13(44), 235-241. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Cabrera, R. (2020). *¿Conoces la teoría de aprendizaje colaborativo de Vygotsky?* Obtenido de <https://redsocialeduca.net/aprendizaje-colaborativo-vygotsky>

Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias.

Horizonte de la Ciencia, 6(10), 130-140.

doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>

Solórzano, F., & García, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el

conectivismo y la teoría de la actividad. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 35(3), 3 - 4.

Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000300](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000300008)

008

Anexos

A continuación, se presentan capturas del repositorio digital alojados en el Wix.

Pantalla Inicio



Pantalla Biodata Autor

Biodata del Autor

Jesús María Rosales tiene estudios de Pregrado en la carrera de Ingeniería en Sistemas realizados en la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE). Se encuentra cursando la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Casa Grande (UCG).

La docente Rosales comenzó su trayectoria en esta rama, en agosto del 2016, trabajando para el Ministerio de Educación en la Unidad Educativa Upse, actualmente Unidad Educativa Americano, desempeñándose como maestra en las asignaturas de Informática Aplicada a la Educación, Matemática Básica y Matemática Superior en el nivel de bachillerato. Además, ha sido designada como Directora del Área de Matemática en el período lectivo 2022 - 2023, en la institución educativa antes mencionada, donde labora hasta la actualidad.

Pantalla Módulos

01 Fundamentos de Tecnología Educativa



Comprender y analizar el cambio operado en la educación desde la introducción de las TIC y valorar el uso de las mismas, en todas las modalidades conocidas: e-Learning, b-Learning, m-learning, u-learning.

Reflexionar acerca del nuevo rol de los docentes y la aparición de nuevas tareas con la introducción de las herramientas informáticas.

Ver evidencias

02 Herramientas Tecnológicas para el Aprendizaje



Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y las Tecnologías de Empoderamiento y la Participación para buscar información selectiva en la web, interactuar en la red, compartir información y crear contenido con el propósito de identificar, definir, clasificar, comparar, analizar, evaluar y aplicar recursos de información en el proceso de aprendizaje.

Ver evidencias

03 Herramientas Multimedia para el Aprendizaje



Hacer uso del texto, la imagen, la animación y el sonido en el proceso de enseñanza aprendizaje para diseñar y desarrollar recursos educativos multimedia, en el marco de proyectos educativos, considerando el currículo y las necesidades de aprendizaje.

Desarrollar objetos de aprendizaje en diferentes plataformas multimedia desde la perspectiva del aprendizaje.

Pantalla Módulo Individual

UCG
POSGRADO | Universidad Casa Grande

[Inicio](#) | [Acarta de mi](#) | [Módulos](#) | [Ensayo Final](#)



Tecnología para el Aprendizaje

Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y las Tecnologías de Empoderamiento y la Participación para buscar información efectiva en la web, interactuar en la red, compartir información y crear contenido con el propósito de identificar, definir, clasificar, comparar, analizar, evaluar y aplicar recursos de información en el proceso de aprendizaje.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES

U C G 2 0 2 2 - 2 0 2 3

Trabajo 1

Consigna de actividad: Infografía.
Investigue y elabore una infografía con 5 aspectos importantes que se deben considerar para el buen uso de la tecnología en el proceso de enseñanza.



Pantalla Ensayo Final

UCG

Ensayo final ROSALES COELLO JESUS MARIA.docx

Se actualiza automáticamente cada 5 minutos

POSGRADOS | Universidad Casa Grande

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Reflexión final

AUTOR: JESÚS MARÍA ROSALES COELLO

COORDINADORA DE TITULACIÓN: MAGISTER DOLORES ZAMBRANO M.

11 de Marzo 2023

Guayaquil – Ecuador