

UNIVERSIDAD DEL ESTE
Escuela de Estudios Profesionales

Taller #1

Tabla Comparativa de Teorías

Luz Evelyn Betancourt Pabón

ETEL 603 - E-learning y Comunidades Virtuales de Aprendizaje

Dra. Esther Rubio

7 de septiembre de 2015

Tabla Comparativa de Teorías de aprendizaje y herramientas de la Web 2.0

Teorías de Aprendizaje	Principios fundamentales de las teorías	Herramientas Web 2.0
Cognitivismo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se basa en los procesos que tienen lugar atrás de los cambios de conducta. ✓ Estos cambios son observados para usarse como indicadores y poder entender lo que está pasando en la mente del que aprende o del alumno. ✓ El aprendizaje se produce a partir de una propia experiencia. ✓ La mente es un agente activo en el proceso de aprendizaje construyendo y adaptando los esquemas mentales. O sea, donde el conocimiento previo y el nuevo tienen que ser acomodados, asimilados para que ocurra un nuevo conocimiento-entendimiento, y este a su vez lo transfiere y transforma. ✓ El maestro es el facilitador del aprendizaje que ayuda al estudiante a desarrollar y lograr sus capacidades. ✓ Esta teoría se opone a que el conocimiento sea adquirido a través de la memorización o de manera automática. ✓ Se evalúan todas las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hipermedia-permite mostrar contenido y enlazarlos con información adicional como los mapas de conceptos y presentaciones. ✓ Videos educativos-permiten ver el significado de los conceptos o procedimientos y ponerlos en práctica. ✓ Tutoriales-en estos nos muestran pasos a seguir para completar un proceso.
Constructivismo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se basa en la premisa de que cada persona construye su propia perspectiva del mundo que lo rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales desarrollados. ✓ El estudiante “construye” conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe. ✓ Se enfoca en la preparación del que aprende para resolver problemas en condiciones ambiguas. ✓ En las estrategias de enseñanza constructivista el estudiante trabaja construyendo su propio aprendizaje y los procesos del mismo. ✓ Tiene que estar presente en el proceso y ser parte activa en el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ WebQuest- el estudiante se encarga de adquirir su conocimiento a través de la experiencia adquirida por la búsqueda de información en el internet. ✓ Blogs-permite que el estudiante pueda crear el contenido de un aprendizaje que ha adquirido a través de los procesos de enseñanza y compartirlo con otros. ✓ Podcast-el estudiante también puede crear el contenido del aprendizaje adquirido utilizando su voz.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Su fundamento plantea que el conocimiento previo da nacimiento a un conocimiento nuevo. de nuevas ideas para dar sentido o significado. Debe ser colaborativa a través del trabajo en comunidades de aprendizaje y construcción del conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Carteles-el estudiante trabaja con el contenido del aprendizaje adquirido de manera interactiva.
Conectivismo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece que el aprendizaje está condicionado claramente por el ambiente pero no depende directamente de la persona que aprende. ✓ El aprendizaje es un proceso de conexión entre nodos o fuentes de información especializados. ✓ Para facilitar el aprendizaje es necesario nutrir y mantener conexiones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ WebQuest-el estudiante se encarga de adquirir su conocimiento a través de la experiencia adquirida por la búsqueda de información. ✓ Wikis-a través de este medio el estudiante logra recopilar información a través de enlaces a páginas Web, video y trabajos de investigación entre otros. ✓ Redes- permiten estar conectados a diferentes fuentes de información como videos, enlaces y otros

Teoría para diseño instruccional seleccionado

Diseño Instruccional seleccionado y porque	Tema del adiestramiento e- learning.	Herramientas Web 2.0
El modelo de diseño instruccional seleccionado es el ADDIE. El modelo ADDIE es un proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases anteriores.	Uso de herramientas efectivas para tutores de estudiantes universitarios	Foros de discusión, Videos, Plataformas educativas, Imágenes, Cartel de información, Audios

Referencias

- Belloch, Consuelo. "Diseño instruccional." *Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de* (2012). Recuperado de <http://www.uv.es/~bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitvismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72. Recuperado de <http://www.galileo.edu/pdh/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Mergel, B. (1998). Diseño instruccional y teoría del aprendizaje. *Universidad de Saskatchewan, Canadá.* [Documento en línea] www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.pdf. [Consultado el 8 de mayo de 2006]. Recuperado de <http://cursoampliacion.una.edu.ve/disenho/paginas/mergel1998.pdf>
- Vergara, M. H. C. E-learning, educación a distancia y teorías del aprendizaje en el Siglo XXI. Recuperado de <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento-2/e-learning-educacion-a-distancia-teorias-aprendizaje-siglo-xxi.htm>