

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



Título:

**“PROCESO DE REALIMENTACIÓN DE CONOCIMIENTO BÁSICO
SOBRE LAS PERSPECTIVAS COGNOSCITIVAS SOCIALES DEL
APRENDIZAJE, BAJO LA MODALIDAD E-LEARNING PARA LOS
ESTUDIANTES EGRESADOS DE LA CARRERA LICENCIATURA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN”**

PRESENTADO POR:

ROCÍO ABIGAIL ACEVEDO QUEZADA
KIMBERLY SELENA RAMIREZ GARCIA
JOSE ANGEL SERRANO RIVERA

CARNET
(AQ17010)
(RG18001)
(SR16020)

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “DIPLOMADO
EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS” PARA
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**COORDINADOR Y DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:
MASTER JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR, EL
SALVADOR, CENTROAMÉRICA, FEBRERO DEL 2024**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA
RECTOR

MAESTRA EVELYN BEATRIZ FARFÁN
VICERRECTOR ACADÈMICO

MAESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA
SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR
DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA
FISCAL GENERAL

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y
HUMANIDADES**

**MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA
DECANO**

**MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO
VICEDECANA**

**MAESTRA NATIVIDAD DE LAS MERCEDES TESHÉ PADILLA
SECRETARIA**

**LICENCIADO ALFREDO RODRIGUEZ ESCOBAR
JEFE DEL DEPARTAMENTO**

INDICE

RESUMEN.....	5
INTRODUCCION.....	6
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	7
1.1 Naturaleza y definición del proyecto	7
1.2 Justificación del proyecto	8
1.3 Objetivos Generales.....	10
2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE	10
2.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto	10
2.2 Delimitación temporal.....	10
2.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto	10
3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO	11
3.1 Objetivos específicos.....	11
3.2 Contenidos conceptuales	11
3.3 Proceso operativo	13
3.3.1 Descripción de la fase de Introducción.....	13
3.3.2 Descripción de la fase de Procesamiento de la información.	15
3.3.3 Descripción de la fase de Aplicación.....	16
3.3.4 Descripción de la fase de Socialización.	18
3.4 Descripción de la fase de Evaluación	22
4. RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	23
4.1 De la fase de Introducción	23
4.2 De la fase de Procesamiento de la información.....	24
4.3 De la fase de Aplicación	25
4.4 De la fase de Socialización	26
4.5 De la fase de Evaluación.....	27
4.5.1 Datos generales sobre el desempeño del módulo.....	28
4.6 Del diseño y funcionamiento del módulo de autoaprendizaje	29
5. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO	30
6. VALORACIONES EN TORNO AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO	31
7. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN	32
8. CONCLUSIONES	33
9. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	36

RESUMEN

En este trabajo se detalla el diseño y la implementación del módulo de autoaprendizaje "Perspectivas Cognitivas Sociales del Aprendizaje", dirigido a estudiantes egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador en 2022. El enfoque principal del módulo se centra en la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, que destaca la importancia de los procesos mentales internos y la interacción social en el proceso de aprendizaje. Bandura, reconocido por su Teoría Cognitivo Social, propone una alternativa al modelo conductista, enfatizando la adquisición de habilidades a través de la observación y el refuerzo. El módulo se estructura en diversas fases, que incluyen introducción, procesamiento de información, aplicación, socialización y evaluación. Estas etapas se apoyan en imágenes, videos explicativos facilitados por el equipo docente, documentos y tareas reflexivas para fomentar el análisis y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos

Palabras claves: modulo, autoaprendizaje, Bandura, perspectiva, Teoría Cognoscitiva Social.

INTRODUCCION

En el presente trabajo se explica detalladamente cada una de las fases del diseño y ejecución del módulo de autoaprendizaje titulado "Perspectivas Cognitivas Sociales del Aprendizaje" realizado por los estudiantes egresados en el año 2022. En primera parte se describe el proyecto el cual consistió con la realimentación de los aprendizajes en esta área de manera e-learning, donde se vieron beneficiados de manera significativa los estudiantes egresados, potenciando sus conocimientos sobre el aprendizaje basado de Perspectivas Cognitivas del Aprendizaje, justificando de igual manera en el informe que es de beneficio a los estudiantes egresados ya que necesitan estar preparados para enfrentar los desafíos del aula y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

En el segundo punto en el módulo se delimita la localización, delimitación temporal y destinatarios para contar con los alcances de cada una de las fases luego se detallada el desarrollo operativo del proyecto con los objetivos específicos que integran cada uno de los contenidos conceptuales y metodologías implicadas. Seguidamente en el informe se describe el funcionamiento en imágenes de la fase de introducción, procesamiento de la información, aplicación, socialización y evaluación con el apoyo de videos explicativos ejecutados por el equipo facilitador, documentos y tareas reflexivas para analizar y poner lo en práctica en casos hipotéticos.

En el punto cinco se mencionan las valoraciones sobre la organización y la gestión del proyecto cuyo objetivo es recalcar puntos clave que se dieron en el diseño y luego ejecución del mismo modulo, como también las valoraciones del presupuesto tomando en cuenta los recursos que se utilizaron de manera virtual.

En cuanto al punto siete se detalla por medio de un cronograma la programación y tiempo de ejecución del proyecto, estableciéndolo en las fechas entre el 21 de agosto al 9 de septiembre del año 2023. Finalmente, en el informe se diseñaron las conclusiones de todo el módulo como también sus respectivas recomendaciones en beneficio de recalcar cada uno de los resultados obtenidos.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Naturaleza y definición del proyecto

El proyecto educativo "Proceso de Realimentación Profesionales y Conocimiento de Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje" ejecutado desde el 25 de septiembre al 14 de octubre de año 2023, consistió con la realimentación de los aprendizajes en esta área por medio de un módulo de autoaprendizaje (e-learning) dirigido a estudiantes egresados de Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador el año 2022, el módulo fue diseñado sistemáticamente en la plataforma Google Site, por fases del proceso de procesamiento de la información, aplicación y socialización, donde cada fase del proceso contuvo una secuencia de actividades en las se utilizaba diferentes recursos audiovisuales.

Por medio de la plataforma Google Site fue posible realizar el proceso de autoaprendizaje ya que quienes tuvieron a su disposición información organizada en videos, materiales de lectura, actividades de aprendizaje y actividades de evaluación creadas por el equipo facilitador del módulo fue de mucha guía para que se trabajara en el tiempo profesional de cada uno.

Por lo tanto, con la realización del proyecto se vieron beneficiados de manera significativa los estudiantes egresados, potenciando sus conocimientos sobre el aprendizaje basado de Perspectivas Cognitivas del Aprendizaje que debe poseer un profesional de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación.

1.2 Justificación del proyecto

Los estudiantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación que egresaron en el año 2022 han cursado dicho plan de estudios bajo la modalidad virtual, es decir, que, desde principios del año 2020, debido a la emergencia por la pandemia de Covid-19, todas las asignaturas en la universidad han sido impartidas por medio de recursos virtuales como Google Meet; este tiempo representa tres años de dicha carrera, más del 60% de dicho pensum profesional.

A través del módulo educativo "Proceso de Realimentación Profesionales y Conocimiento de Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje" los estudiantes podrán adquirir una comprensión más profunda de cómo las interacciones sociales influyen en el proceso de aprendizaje y cómo pueden utilizar estas perspectivas para mejorar su práctica docente.

La educación es un campo en constante evolución, y es crucial que los profesionales de la educación estén al tanto de las últimas teorías y enfoques pedagógicos. En este sentido, las Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje han demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los estudiantes egresados necesitan estar preparados para enfrentar los desafíos del aula y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Las Perspectivas Cognoscitivas Sociales se enfocan en la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento, lo cual permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas y sociales de manera simultánea.

Además, el formato virtual del módulo en Google Sites ofrece ventajas significativas. En primer lugar, permite a los estudiantes acceder al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que facilita su participación y adaptación a sus horarios personales. Además, el uso de recursos multimedia, como videos y presentaciones interactivas, enriquecerá la experiencia de aprendizaje y facilitará la comprensión de los conceptos clave. Este módulo virtual brindará a los egresados la oportunidad de conectarse y colaborar con otros profesionales del campo. A través de foros de discusión y actividades grupales, los estudiantes podrán compartir experiencias, reflexionar sobre su práctica docente y obtener

retroalimentación constructiva de sus pares. Esta interacción social fomentará el desarrollo profesional continuo y fortalecerá la comunidad educativa.

El formato virtual del módulo en Google Sites permite a los estudiantes acceder al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esto es especialmente beneficioso para los egresados que pueden tener horarios limitados de tiempo o no tener acceso a programas presenciales. Poder acceder al módulo de forma virtual les brinda la flexibilidad necesaria para continuar su desarrollo profesional.

Los sitios web creados en Google Sites están optimizados para dispositivos móviles, lo que garantiza una experiencia de navegación fluida en cualquier dispositivo, por lo que los estudiantes de la carrera, podrán acceder al módulo a través del dispositivo de su preferencia, utilizar módulos virtuales en Google Sites puede resultar en un ahorro de costos significativo, ya que no se requiere invertir en materiales físicos ni en infraestructura adicional para impartir el contenido.

1.3 Objetivos Generales

- Realimentar los conocimientos más relevantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación por medio de talleres implementados por estudiantes egresados.
- Diseñar, gestionar, ejecutar y evaluar proyectos educativos que tengan la finalidad de realimentar los conocimientos más relevantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación por medio de herramientas e-learning.

2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE

2.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto

Universidad de El Salvador, departamento de Ciencias de la educación.

2.2 Delimitación temporal

Inició el lunes 25 de septiembre con la fase I y finalizó el 14 de octubre de 2023 con la fase de evaluación.

2.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto

Los estudiantes egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Educación quienes realizaron su trabajo de grado cursando el Diplomado en Diseño y Gestión de Proyectos Educativos. El diplomado cuenta con 35 participantes, incluidos los 3 representantes del módulo V.

3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO

3.1 Objetivos específicos

Comprender de manera integral los elementos fundamentales del aprendizaje social, incluyendo la atención, la retención, la reproducción y la motivación en el entorno social, con el fin de implementar estrategias efectivas en el aula y promover un aprendizaje significativo en los egresados de la licenciatura en educación.

Desarrollar un módulo de autoaprendizaje en Google Sites que presente de manera clara y concisa las perspectivas cognoscitivas sociales del aprendizaje, incluyendo ejemplos prácticos y recursos complementarios, dirigido a los egresados de la licenciatura en educación.

Fomentar la reflexión y el análisis crítico sobre las perspectivas cognoscitivas sociales del aprendizaje, a través de actividades interactivas y de discusión en el módulo de autoaprendizaje en Google Sites, con el objetivo de promover la aplicación de dichas perspectivas en la práctica docente de los egresados.

3.2 Contenidos conceptuales

Teoría Cognoscitiva Social.

Determinismo recíproco.

Autoeficacia y agencia.

Aplicación de la Teoría Cognoscitiva Social.

Aprendizaje por observación en la enseñanza.

Autoeficacia en el aprendizaje y la enseñanza.

Aprendizaje autorregulado

Modelos de aprendizaje autorregulado y agencia.

Autorregulación emocional.

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RESPONSABLES	RECURSOS MATERIALES
INTRODUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> Ver video titulado “La teoría del aprendizaje social de Bandura” https://youtu.be/CWdIG21czR8 Responder en el enlace https://padlet.com/rg18001/video-titulado-la-teor-a-del-aprendizaje-social-de-bandura-xh9t7yficzh8zoc8 las siguientes interrogantes, según el material bibliográfico. Observar un shorts de Youtube titulado: ¿Qué es autoeficacia? https://youtube.com/shorts/SRadD2Ei4k?feature=share. Al finalizar el video dirigirte al enlace https://padlet.com/rg18001/video-shorts-de-youtube-titulado-qu-es-autoeficacia-1weej8e5qt7luay6 y realizar un ejemplo de la autoeficacia. 	<p>5 minutos</p> <p>45 segundos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Abigail Acevedo 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Celular Acceso a Internet
PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> Descargar el documento “Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje”. Ver video uno realizado por el equipo facilitador “Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje” Video número dos sobre la autorregulación emocional. 	<p>2 horas</p> <p>15 minutos</p> <p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Angel Serrano Abigail Acevedo Selena García 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Material bibliográfico Acceso a Internet Site PowerPoint Celular
APLICACIÓN	<p>Analizar caso uno y dos para ingresar y contestar las interrogantes de cada uno al siguiente enlace https://padlet.com/rg18001/respondiendo-a-preguntas-del-caso-1-ytr9c8i73czhumz</p>	1 hora.	<ul style="list-style-type: none"> Selena García 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Material bibliográfico Acceso a Internet Celular
SOCIALIZACIÓN	<p>El día 1 se iniciará con juegos, el juego del ahorcado y memoria, posterior a eso se realizará una actividad con salas en meet, donde deberán responder a una pregunta entre los 6 miembros de la sala, para finalizar se realizará un juego en Educaplay que incluye un cuestionario.</p> <p>El día 2 se iniciará con una pregunta en kahoot, luego se presentará una realimentación y se hará una pregunta en padlet donde participaran todos. Para finalizar se realizará salas de meet dando solución a los casos que se encontraban en la sección de aplicación del módulo.</p>	<p>2 horas</p> <p>2 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Angel Serrano Abigail Acevedo Selena García 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Celular Acceso a Internet
EVALUACIÓN	<p>Realizar la prueba evaluativa con ítems de opción múltiple: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdTEHxuywBJuSWZaNoxsTPTs1M9Xc2uDprb-hWiq8fzBwQ3Hg/viewform?usp=sf_link</p>	1 hora.	Angel Serrano	<ul style="list-style-type: none"> Internet Computadora celular.

3.3 Proceso operativo

3.3.1 Descripción de la fase de Introducción.

En la primera fase se encontraron dos videos. El primero titulado “La teoría del Aprendizaje Social de Bandura” de YouTube, el enlace estaba ubicado en Site, y es el siguiente: <https://youtu.be/CWdIG21czR8>



Imagen 1. Perfil de Google Site en la fase de introducción.

Luego en el mismo sitio se tenía que dar lectura determinadamente y responder en el enlace <https://padlet.com/rg18001/video-titulado-la-teor-a-del-aprendizaje-social-de-bandura-xh9t7yficzh8zoc8> a las siguientes interrogantes: ¿Cuál de los experimentos que menciona Bandura, fue de tu interés? ¿Por qué?--Mencionar con sus propias palabras dos de los cinco principios claves de la teoría del Aprendizaje Social.



Imagen 2. Pizarra virtual en Padlet del vídeo titulado "La teoría del Aprendizaje Social de Bandura" en la fase de introducción.

Como segunda parte en la fase de introducción se encontraba un shorts de YouTube titulado: ¿Qué es autoeficacia? el enlace ubicado en Site es el siguiente: https://youtube.com/shorts/_SRadD2Ei4k?feature=share

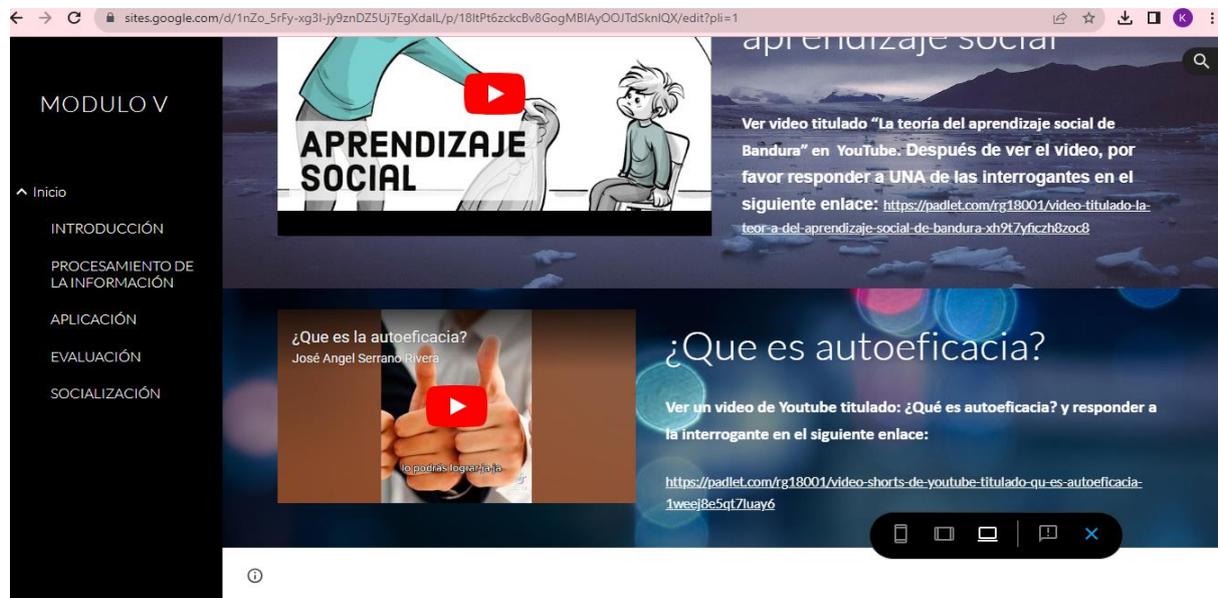


Imagen 3. Segunda parte de la fase de introducción.

Seguido respondieron a dos interrogantes que se encuentran en el siguiente enlace <https://padlet.com/rg18001/video-shorts-de-youtube-titulado-qu-es-autoeficacia-1weej8e5qt7luay6> como también la realización de un ejemplo de la autoeficacia.

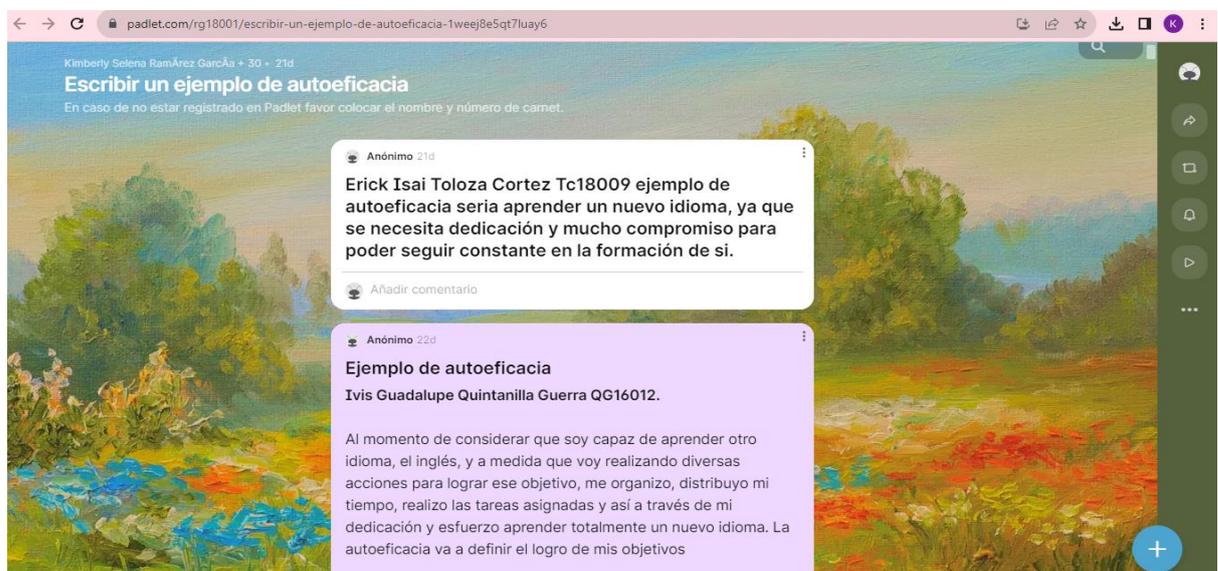


Imagen 4. Pizarra virtual de Padlet con ejemplos personales de autoeficacia.

3.3.2 Descripción de la fase de Procesamiento de la información.

Para esta fase se encuentra en el Site el documento “Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje”. El archivo se encuentra en formato PDF o EPUB.



Imagen 5. Presentación en Google Site de la fase de procesamiento de la información.

En el mismo sitio se podrá observar el video explicativo “Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje” creado por el equipo facilitador, como también indicaciones en las cuales los egresados después de observar el primer video, explicaban con sus propias palabras ¿Qué es el aprendizaje autorregulado?. En el siguiente enlace: padlet.com/sr16020/video-1-syucowdwe385mv6. De igual forma en el segundo vídeo, después de observar se seleccionaba un punto importante del video y explicar en el siguiente enlace lo que se comprendió padlet.com/sr16020/video-2-37jghx5vxkls35pm



Imagen 6. Presentación de los dos videos explicativos creados por el equipo facilitador.

3.3.3 Descripción de la fase de Aplicación.

En esta fase los egresados encuentran en Site dos casos para que ingresen con su correo institucional al siguiente enlace <https://padlet.com/rg18001/respondiendo-a-preguntas-del-caso-1-ytr9c8i73czhumz> dónde se responderá a una de las interrogantes. De igual forma en la pizarra del caso 2 <https://padlet.com/rg18001/respondiendo-a-preguntas-del-caso-2-9cvxbjtijj5ffumw>

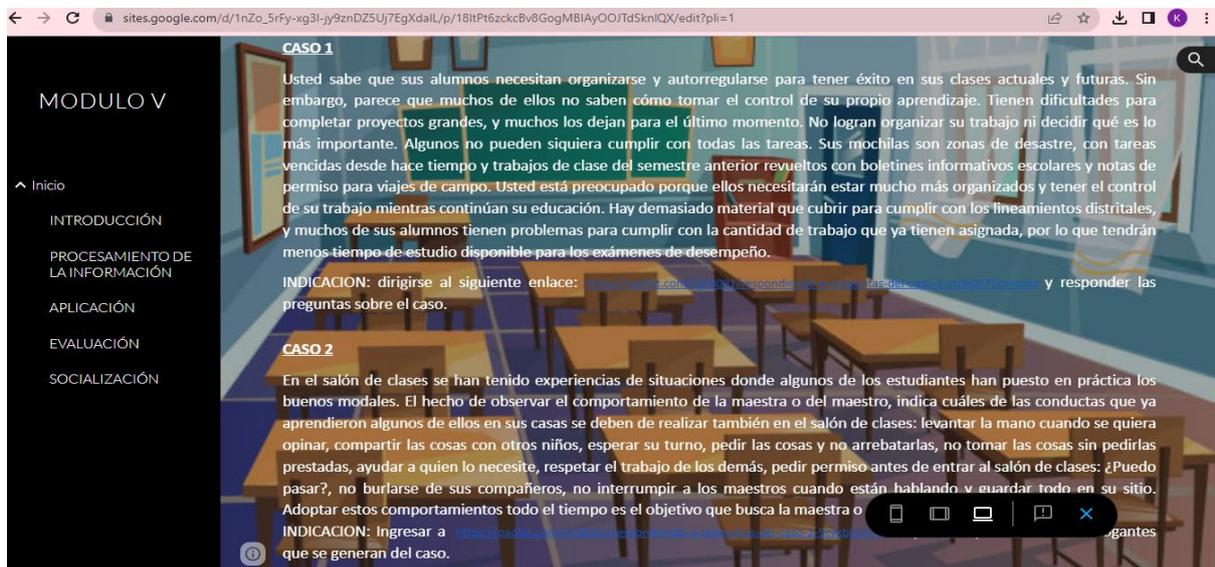


Imagen 7. Presentación del caso 1 y 2 con sus respectivas interrogantes.

CASO 1:

Usted sabe que sus alumnos necesitan organizarse y autorregularse para tener éxito en sus clases actuales y futuras. Sin embargo, parece que muchos de ellos no saben cómo tomar el control de su propio aprendizaje. Tienen dificultades para completar proyectos grandes, y muchos los dejan para el último momento. No logran organizar su trabajo ni decidir qué es lo más importante. Algunos no pueden siquiera cumplir con todas las tareas. Sus mochilas son zonas de desastre, con tareas vencidas desde hace tiempo y trabajos de clase del semestre anterior revueltos con boletines informativos escolares y notas de permiso para viajes de campo. Usted está preocupado porque ellos necesitarán estar mucho más organizados y tener el control de su trabajo mientras continúan su educación. Hay demasiado material que cubrir para cumplir con los lineamientos distritales, y muchos de sus alumnos tienen problemas para cumplir con la cantidad de trabajo que ya tienen asignada, por lo que tendrán menos tiempo de estudio disponible para los exámenes de desempeño.

- ¿Qué habilidades de organización necesitan los alumnos para su materia o clase? Mencione 2 y explique cada una.
- ¿Qué podría hacer usted para enseñar esas habilidades y, al mismo tiempo, cubrir el material que vendrá incluido en los exámenes de desempeño o rendimiento que los alumnos tendrán que presentar?
- ¿Qué tipo de fuente autoeficiencia se presenta en el caso? Explicar ¿Cuál y por qué? No

CASO 2:

En el salón de clases se han tenido experiencias de situaciones donde algunos de los estudiantes han puesto en práctica los buenos modales. El hecho de observar el comportamiento de la maestra o del maestro, indica cuáles de las conductas que ya aprendieron algunos de ellos en sus casas se deben de realizar también en el salón de clases: levantar la mano cuando se quiera opinar, compartir las cosas con otros niños, esperar su turno, pedir las cosas y no arrebatarlas, no tomar las cosas sin pedir las prestadas, ayudar a quien lo necesite, respetar el trabajo de los demás, pedir permiso antes de entrar al salón de clases: ¿Puedo pasar?, no burlarse de sus compañeros, no interrumpir a los maestros cuando están hablando y guardar todo en su sitio. Adoptar estos comportamientos todo el tiempo es el objetivo que busca la maestra o el maestro.

- ¿Qué podría hacer usted para motivar y al mismo tiempo que los estudiantes pongan en práctica los buenos modales dentro del salón de clases?
- La maestra o el maestro pone en práctica todos los días los buenos modales, con estos comportamientos se pone en práctica uno de los resultados del aprendizaje por observación ¿Cuál es y por qué?
- ¿Cuáles factores son los que influyen en el aprendizaje por observación? ¿Cuáles y por qué?

3.3.4 Descripción de la fase de Socialización.

En la primera sesión del día 9 de octubre se comenzó con la presentación de la agenda para luego socializar por medio de un Quiz una pregunta donde todos los participantes tenían que responder y luego por medio de una gráfica representar las respuestas más comunes para dar contestación conforme al material bibliográfico.

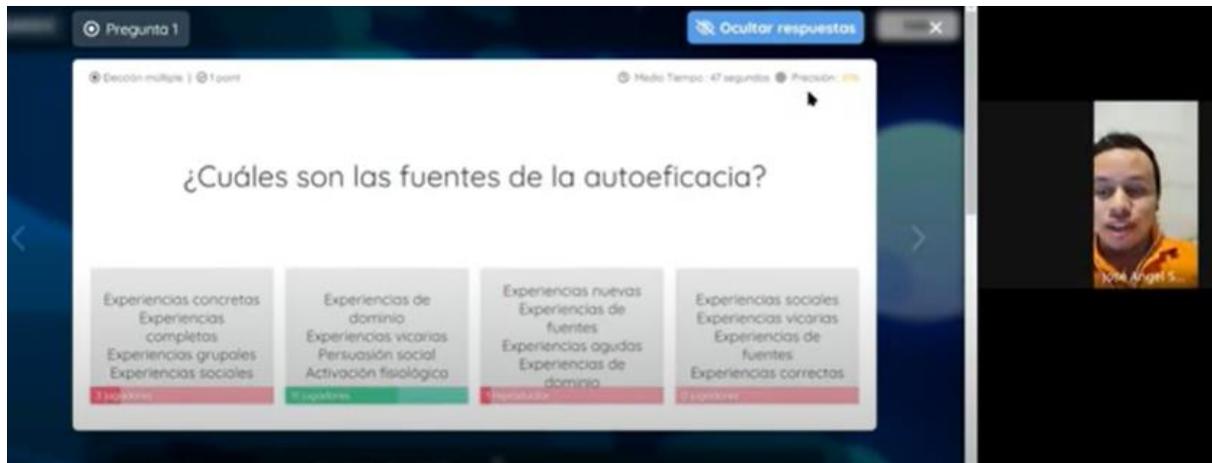


Imagen 8. Realización de la pregunta introductoria en Quiz de la primera sesión virtual.

Luego se escogieron de forma aleatoria 5 participantes para comenzar una actividad titulada “Formando al niño” en la cual consistía en mencionar una letra para descubrir aquella palabra escondida, si la persona no acierta se estaría formando el niño.

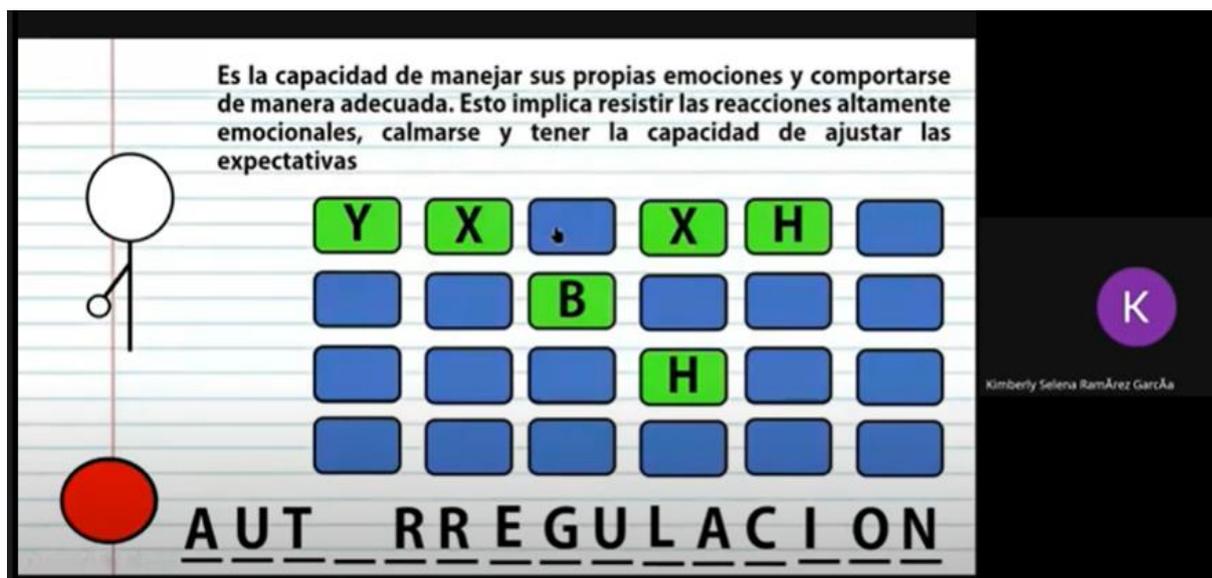


Imagen 9. Realización del juego en Power Point titulado "Formando al niño".

Seguidamente se procedió a un juego de memoria con principios, ideas o explicaciones sobre los puntos más importantes del material bibliográfico, así la persona escogida de manera aleatoria, tenía la opción en un tiempo exacto escoger, analizar y luego recordar en cual otra tarjeta estaba la misma idea. El objetivo de este ejercicio era recordar y discutir puntos que resaltan y que son fundamentales para establecer aquellas perspectivas sociales que se ponen en práctica en el ámbito social educativo.

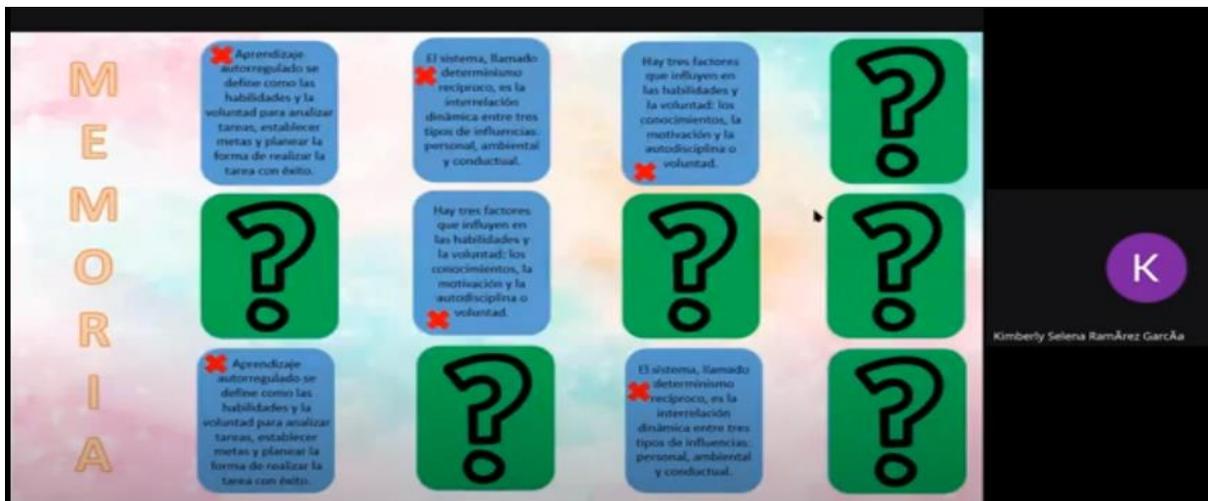


Imagen 10. Realización del juego en Power Point titulado "Memoria".

Luego se presentó un caso hipotético para responder 6 interrogantes, cada sala de trabajo tenía que completar una pregunta y discutirla con los demás participantes. Después de esta actividad se dio un receso de 5 minutos.

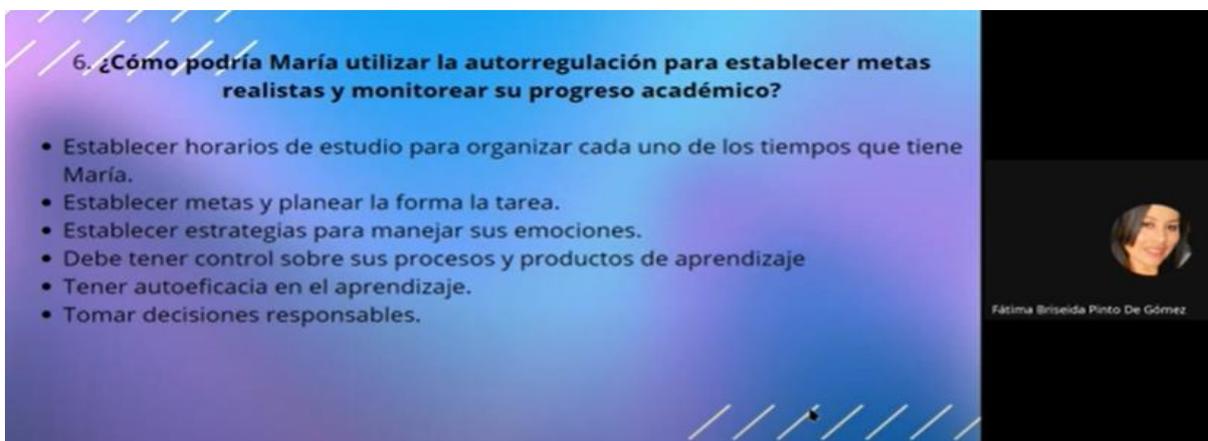


Imagen 11. Discusión de salas de trabajo con un caso hipotético.

Para finalizar se realizó un último juego interactivo llamado “Saltos de rana” el cual consiste en una rana que para llegar a tierra firme tiene que acertar en las hojas correctas con ideas de acuerdo al material bibliográfico.

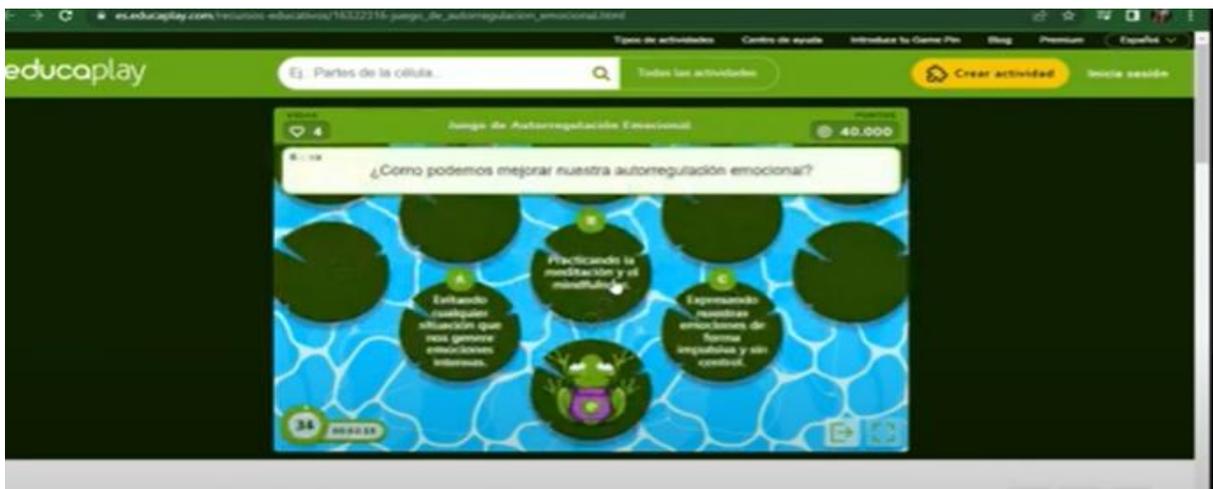


Imagen 12. Interacción con todos los participantes en el juego titulado "Saltos de rana" en la página Educaplay.

En la segunda sesión del día 10 de octubre se comenzó con el saludo de parte del equipo facilitador por medio del mismo enlace de la clase, donde se comenzó con preguntas como: ¿Cuál es el concepto y la función del determinismo social?, ¿Que es la autoeficiencia y cómo influye en el aprendizaje de la escuela?, ¿En qué consiste el sentido de eficacia de los profesores? y la última pregunta ¿De qué manera podrían los profesores apoyar al desarrollo de la autoeficiencia y del aprendizaje autorregulado?. Cada pregunta el equipo facilitador la contestaba dando una explicación crítica, siendo esta última una pregunta en la cual se discutía con todos los participantes en una pizarra virtual conforme al material bibliográfico.

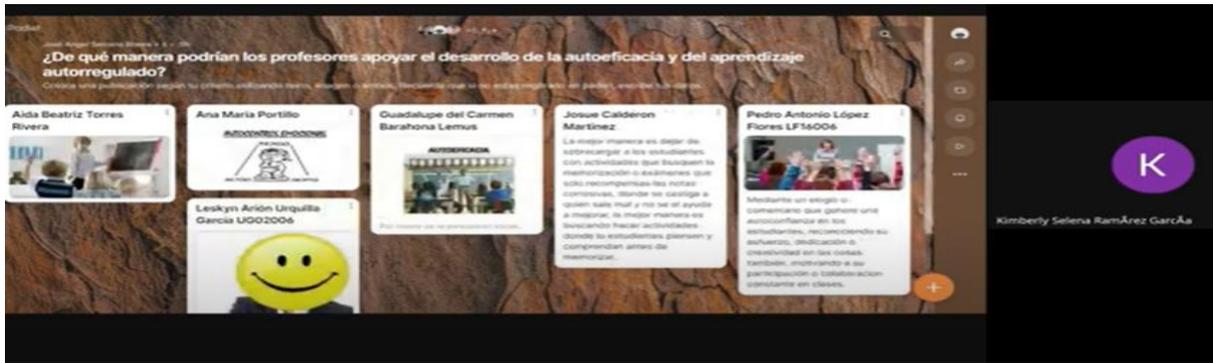


Imagen 13. Realización de una pizarra virtual, respondiendo a la pregunta ¿De qué manera podrían los profesores apoyar al desarrollo de la autoeficiencia y del aprendizaje autorregulado?

Luego se procedió a un juego interactivo sobre una sopa de letras, todas relacionadas a los contenidos que se discutieron y los que estaban en el material bibliográfico, dando un tiempo estimado de 5 minutos para completar 10 palabras y proceder a un receso de 5 minutos.

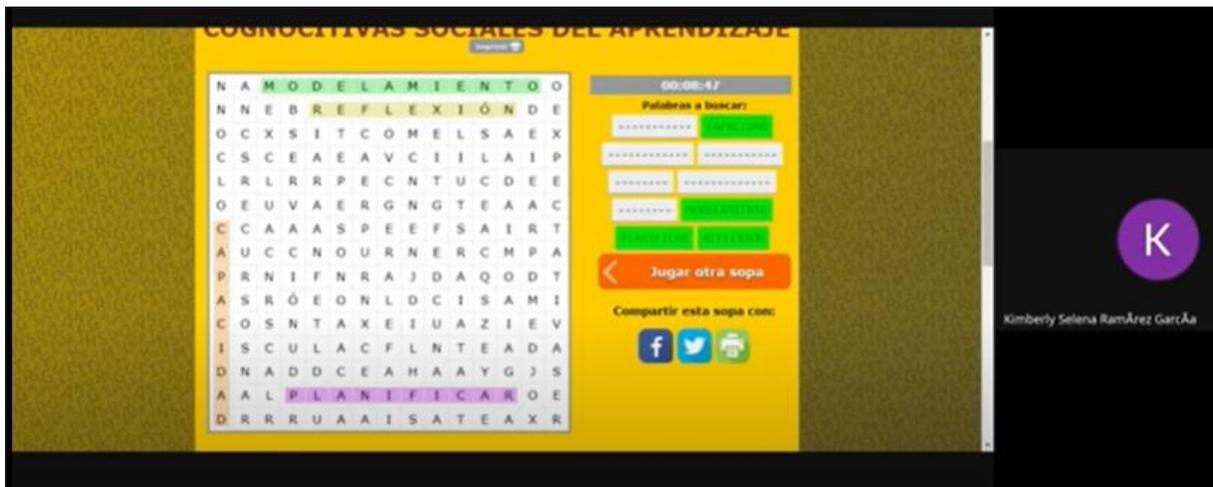


Imagen 14. Realización del juego interactivo titulado "Sopa de letras" en la segunda sesión virtual.

Después del receso se finalizó la última sesión con salas de trabajo para que cada grupo en conjunto complemente una diapositiva con una pregunta, en la cual se distribuyeron 6 preguntas en total sobre dos casos hipotéticos. Al finalizar de forma aleatoria se escogió una persona para explicar las ideas en concreto.



Imagen 15. Discusión del trabajo realizado en las salas de trabajo.

3.5 Descripción de la fase de Evaluación

Para la fase final de este módulo V, deben someterse a una prueba de evaluación sumativa; para validar el aprendizaje y conocimiento obtenidos a lo largo de este módulo. El instrumento está elaborado con preguntas cerradas de opción múltiple y se utilizó para la creación del documento, un formulario de Google Forms. El cuestionario consta de tres preguntas, para facilitar la evaluación de los aprendices y la valoración del grupo facilitador.



Imagen 16. Presentación del formulario de evaluación en Google Site.

4. RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

4.1 De la fase de Introducción

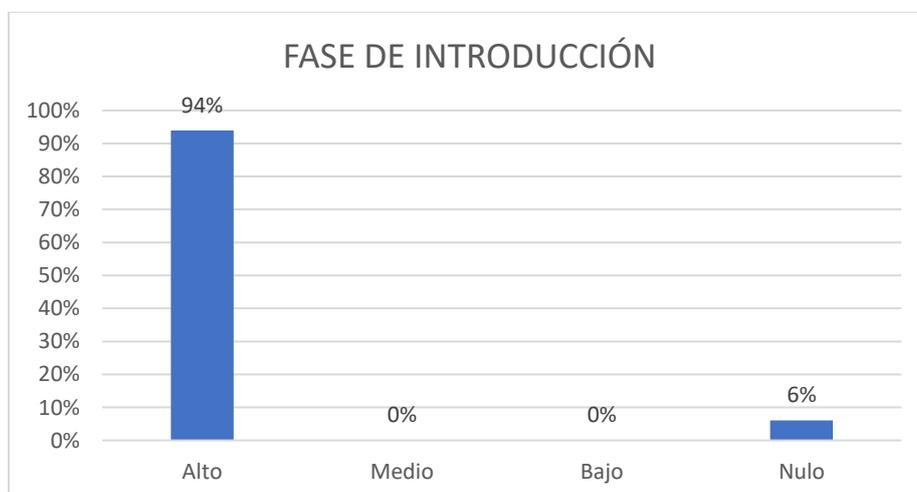
La fase de introducción se desarrolló del 25 al 30 de septiembre del 2023, durante la ejecución de esta fase se realizaron las siguientes actividades: Se visualizaron dos videos el primero sobre la teoría del aprendizaje social luego de visualizarlo estaba un enlace de Padlet el cual tenía tres preguntas sobre el video, el segundo video sobre ¿Qué es autoeficacia? luego de visualizarlo estaba un enlace de Padlet el cual tenía una pregunta sobre el video. Estas preguntas fueron con el fin de identificar los pre saberes de cada aprendiz, de esta fase se lograron obtener los siguientes resultados; 94% el nivel alto, siendo esta la mayoría de los aprendices que culminaron exitosamente la experiencia de aprendizaje, un 0% el desempeño del nivel medio, un 0% en el desempeño de nivel bajo y un 6% en el desempeño de nivel nulo.

Tabla 1. Fase de introducción

FASE DE INTRODUCCIÓN		
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	31	94%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Nulo	2	6%
TOTAL	33	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1. Fase de introducción.



4.2 De la fase de Procesamiento de la información

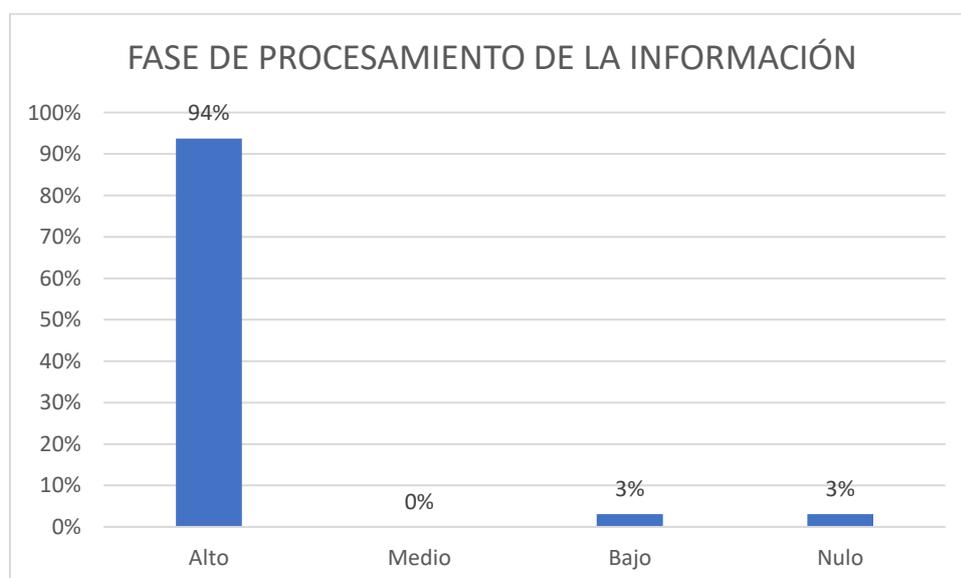
En la fase de procesamiento de la información, el recurso seleccionado y diseñado para la experiencia de aprendizaje, se compartió en la plataforma de Google Site. Su contenido permitió favorecer el procesamiento, comprensión y asimilación de los conocimientos. De los cuales, se asignaron recursos como: videos, materiales de lectura en formato PDF y EPUB. Por lo tanto, se lograron obtener los siguientes resultados; el 30% en el nivel alto, siendo esta la mayoría de los aprendices que culminaron exitosamente la experiencia del aprendizaje, un 0% en el desempeño nivel medio, un 1% en el desempeño de nivel bajo y un 1% en el desempeño de nivel nulo.

Tabla 2. Fase de procesamiento de información

FASE DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	30	94%
Medio	0	0%
Bajo	1	3%
Nulo	1	3%
TOTAL	32	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Fase de procesamiento de información



4.3 De la fase de Aplicación

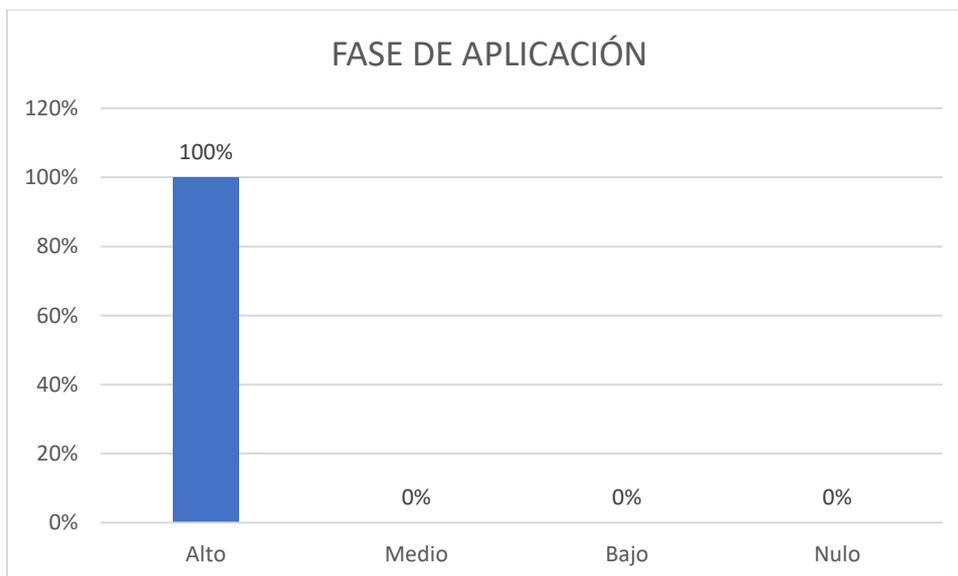
La fase de aplicación se desarrolló en la plataforma de Google Site por medio de dos casos que consistía en analizar y contestar tres interrogantes en la plataforma de Padlet. Se lograron obtener los siguientes resultados; un 32% en el nivel alto, siendo esta la mayoría de los aprendices que culminaron exitosamente la experiencia de aprendizaje, un 0% en el desempeño nivel medio, un 0% en el desempeño de nivel bajo y un 0% en el desempeño de nivel nulo.

Tabla 3. Fase de aplicación

FASE DE APLICACIÓN		
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	32	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Nulo	0	0%
TOTAL	32	100%

Fuente: Fase de aplicación

Figura 3. Fase de aplicación



4.4 De la fase de Socialización

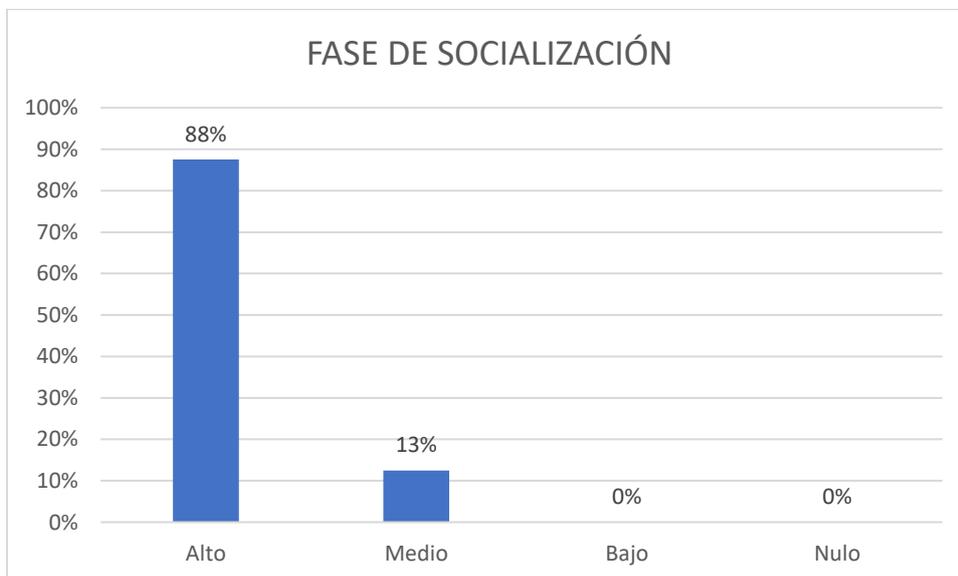
La fase de Socialización se llevó a cabo en la herramienta Google Meet, en la cual se realizaron dos sesiones de dos horas, donde se desarrollaron actividades individuales y grupales, en las que se vio reflejado el desempeño de los trabajadores en las anteriores fases, logrando una puesta en común y realimentación del contenido del módulo. Por lo tanto se obtuvo como resultado un 88% en el desempeño de nivel alto, que es la mayor parte de la población, 12% se evidenció en el desempeño de nivel medio al participar en dicha fase, mientras que un 0% tuvo un desempeño de nivel bajo pues participaron en algunas actividades y un 0% tuvo un nivel nulo al no registrar ninguna participación en dicha fase de aprendizaje.

Tabla 4. Fase de socialización

FASE DE SOCIALIZACIÓN		
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	28	88%
Medio	4	13%
Bajo	0	0%
Nulo	0	0%
TOTAL	32	100%

Fuente: Fase de socialización

Figura 4. Fase de socialización



4.5 De la fase de Evaluación

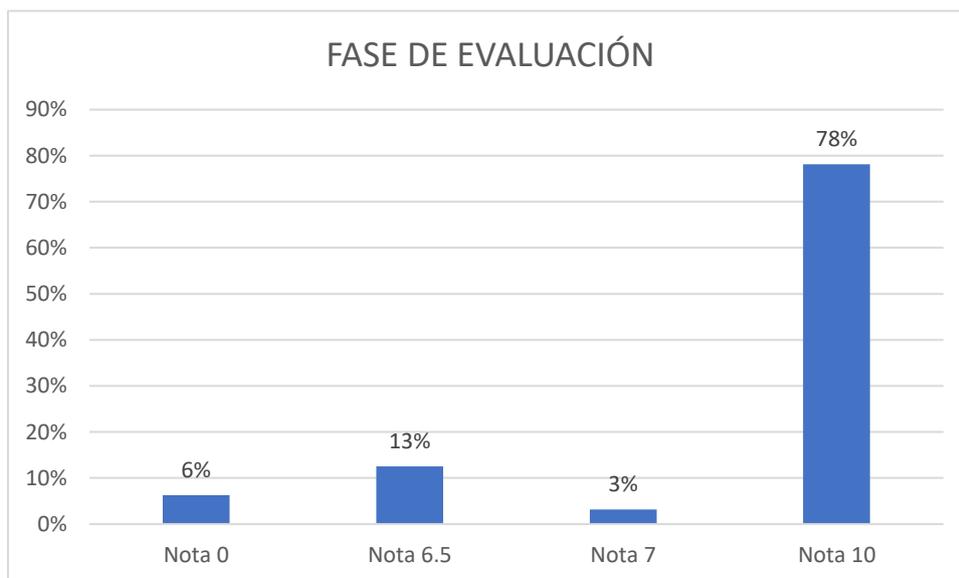
La fase de Socialización se llevó a cabo en la herramienta Formulario de Google, la cual eran tres preguntas de opción múltiple. Se obtuvo como resultado, un 6% que obtuvo una nota de 0, un 13% en rango de nota de 6.5, un 3% nota de 7 y un 75% nota 10 en dicha fase de aprendizaje.

Tabla 5. Fase de evaluación

FASE DE EVALUACIÓN		
CLASIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nota 0	2	6%
Nota 6.5	4	13%
Nota 7	1	3%
Nota 10	25	78%
TOTAL	32	100%

Fuente: Fase de evaluación

Figura 5. Fase de evaluación



4.5.1 Datos generales sobre el desempeño del módulo.

Tabla 6 fase de evaluación

Rango de notas	Frecuencia	porcentaje	Niveles de desempeño
0-5	1	3.125 %	BAJO
6-8	7	21.875 %	MEDIO
9-10	24	75 %	ALTO

Figura 6 fase de evaluación

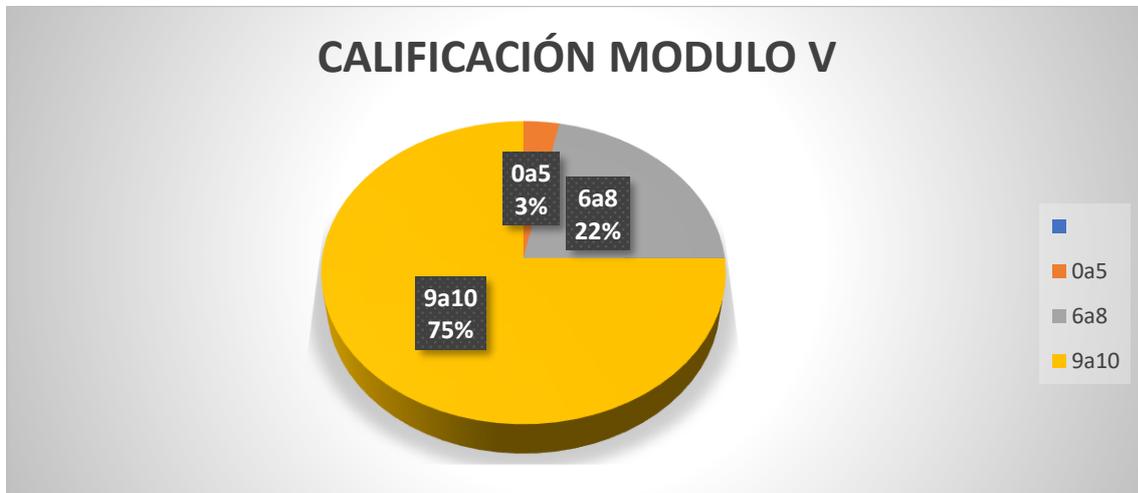
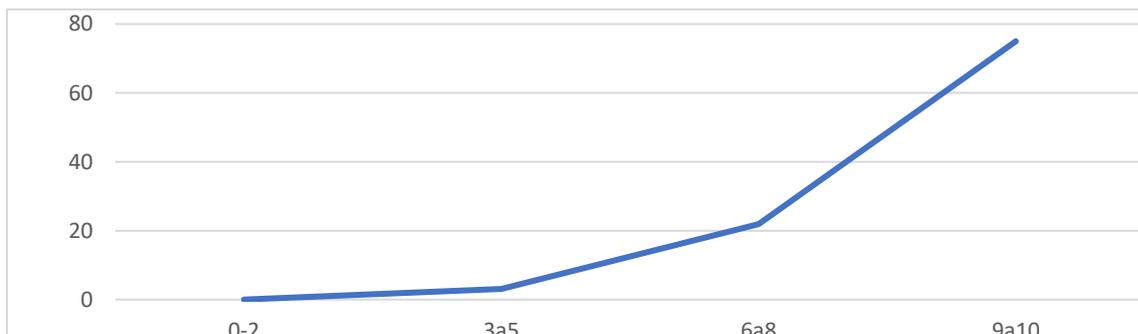


Figura 7 fase de evaluación



Las gráficas muestran la distribución de las notas obtenidas en un módulo, donde las notas van de 0 a 10. Se puede observar que la mayoría de los estudiantes obtuvieron notas en el rango de 9 a 10, con un 75% de los estudiantes obteniendo estas calificaciones. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes tuvieron un desempeño ALTO en el módulo. Por otro lado, un 22% de los estudiantes obtuvieron notas en el rango de 6 a 8, lo que indica que un porcentaje significativo de estudiantes tuvo un desempeño MEDIO en el módulo. Finalmente, solo un 3% de los estudiantes obtuvieron notas en el rango de 0 a 5, lo que sugiere que solo un pequeño porcentaje de estudiantes tuvo un desempeño BAJO en el módulo.

.En resumen, las gráficas muestran que la mayoría de los estudiantes tuvieron un buen desempeño en el módulo, con solo un pequeño porcentaje teniendo un desempeño deficiente.

4.6 Del diseño y funcionamiento del módulo de autoaprendizaje

El Módulo de autoaprendizaje fue diseñado para realizarse de manera virtual, por lo que se destacan las siguientes valoraciones.

- Acceso desde cualquier lugar: Al ser una plataforma en línea, el módulo de autoaprendizaje virtual, en Google Site permite a los egresados acceder a la información y recursos desde cualquier lugar con conexión a internet.
- Flexibilidad en el horario: Permite a los usuarios acceder a la información y completar las actividades a su propio ritmo, lo que brinda flexibilidad en cuanto al horario de estudio o trabajo que se merite.
- Interacción multimedia: Google Site permite la inclusión de diferentes tipos de contenido multimedia como videos, imágenes y presentaciones, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y facilita la comprensión de los conceptos.
- Seguimiento y evaluación: Este mismo ofrece herramientas para realizar un seguimiento del progreso de los egresados, como la posibilidad de agregar formularios o cuestionarios para evaluar el aprendizaje, lo que facilita la evaluación y retroalimentación.

Algunos aspectos a mejorar o tomar en cuenta es que la plataforma a pesar de que se puede personalizar, no lo es en su totalidad, por lo que sí es un diseño estándar el que ofrece, de igual manera, esta plataforma no brinda servicios para poder obtener de manera automática las calificaciones.

En resumen, las desventajas de Google Site incluyen limitaciones en el diseño y la funcionalidad, falta de control total sobre el sitio web, dependencia de una cuenta de Google y opciones limitadas de personalización avanzada. Para aquellos que buscan un sitio web más complejo o con características específicas, puede ser necesario considerar otras plataformas de creación de sitios web.

5. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO

El diplomado para los estudiantes egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Educación del año 2022, tenía como objetivo en primer lugar desarrollar un trabajo investigativo en un Centro Educativo, pero se llegó a un acuerdo entre todos los estudiantes y licenciado para diseñar y ejecutar en grupos de trabajo un módulo de autoaprendizaje de manera virtual, en dos sesiones los días lunes y martes de cada semana, con los contenidos conceptuales de la carrera, como realimentación para el perfil de un graduado.

Por lo tanto, se nos asignó el contenido a desarrollar “Perspectivas Cognoscitivas Sociales del Aprendizaje” se comenzó con la organización del módulo número cinco de autoaprendizaje la última semana del mes de mayo del año 2023, estableciendo las actividades en cada una de las fases del proceso de aprendizaje, las cuales son: introducción, procesamiento de la información, aplicación y socialización.

Como equipo de trabajo entre semana de los siguientes meses, se establecieron la forma de trabajo en Google Site, como también los videos de apoyo para luego discutirlo en asesorías con el licenciado. En una de estas asesorías por motivos de organización en poco tiempo, se decidió el módulo cinco ser el último en desarrollarse con los egresados, por lo que las fechas a realizar en cada fase fueron las siguientes; la fase de introducción y procesamiento de la información entre el 25 al 30 de septiembre de este año, la fase de aplicación entre el 2 de octubre al 7 de octubre, la fase de socialización entre el 9 y 10 de octubre y la fase de evaluación entre el 11 al 14 de octubre. La siguiente semana de haber finalizado esta última fase se procedió con un registro de las actividades en cada una de las fases para que cada egresado obtuviera una nota final para enviarlas al licenciado.

Luego de finalizar los otros 8 módulos de autoaprendizaje y realizar el módulo cinco se procedió a la elaboración de un informe de evaluación de aprendizaje del proyecto, donde se detalla cómo fue diseñado, ejecutado y recabados los resultados de aprendizajes de cada egresado.

6. VALORACIONES EN TORNO AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO

En cuanto al presupuesto, se tomó en cuenta solamente los recursos que ya se tenían y que generan una cuota mensual de pago, estas son: Internet residencial y cuota de energía eléctrica, por último, se estimó que el cobro de honorarios sería de 6.50 USD por hora a cada representante.

Producto/Descripción	Cantidad	Precio unitario	Precio total	
Computadoras	3	N/A	\$0.00	
Cuota internet residencial	3	\$40	\$120.00	
Cuota Energía eléctrica	3	\$20	\$60.00	
<i>HONORARIOS POR HORA</i>	<i>DÍAS</i>	<i>HORAS</i>	<i>CANTIDAD</i>	<i>TOTAL</i>
\$6.50	30 días	4	3	\$2340.00
TOTAL			\$2520.00	

7. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

En la programación del proyecto se establecieron las primeras fechas entre el 21 de agosto al 9 de septiembre del año 2023, estas fechas se decidieron cambiarlas por falta de tiempo en unas actividades en la fase de procesamiento de la información y la fase de evaluación, por lo que las fechas actualizadas fueron del 25 de septiembre al 14 de octubre del mismo año. Estas programaciones para el módulo de autoaprendizaje fueron de mucho beneficio para el equipo de trabajo ya que se pudieron establecer con más detalles.

Actividades	Septiembre					Octubre				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Introducción										
Procesamiento de datos										
Aplicación										
Socialización										
Evaluación										

8. CONCLUSIONES

El módulo de autoaprendizaje se basó en la estructura del modelo didáctico del proceso de aprendizaje: introducción, procesamiento de la información, aplicación, socialización y evaluación donde los participantes aprendieron teoría, la aplicaron, se les realimentó y fueron evaluados a través de diferentes actividades que tuvieron que realizar.

En cuanto al diseño del módulo, se proporcionó una forma eficiente y efectiva de aprender sobre este tema, permitiendo a los usuarios explorar y comprender las diferentes teorías y enfoques relacionados con el aprendizaje social desde una perspectiva cognoscitiva.

Sobre la organización y gestión, a pesar de que se modificó la fecha de su inicio, fue para que la organización resultara mejor y más a nivel profesional, las asesorías fueron justas y oportunas para la realización del módulo.

Como conclusión para el presupuesto del módulo de autoaprendizaje, fue accesible por ser de manera virtual el desarrollo de cada actividad, ya que no fue necesario el uso de recursos o materiales en los cuales se invirtiera una suma económica.

En cuanto a la programación y tiempo fue de acuerdo al trabajo realizado por el equipo facilitador para el diseño y ejecución del módulo. Cabe mencionar que se lograron realizar las actividades que se tenían agendadas en las dos sesiones virtuales.

Para la realización y gestión del módulo, se investigó la plataforma, las estrategias y demás actividades para poder realizar en módulo, teniendo en cuenta el número de actividades que contendría cada una de las fases y asignó responsabilidades a los miembros del equipo sin desatenderse del dominio del tema y conocimiento de la plataforma, gracias a esta gestión y comunicación interna de trabajo en equipo se logró llevar a cabo la ejecución del proyecto a través del módulo de autoaprendizaje.

En relación al diseño y funcionamiento del módulo, una vez planificadas las estrategias a emplear, se seleccionó la plataforma Google Sites, la cual ofrece un amplio catálogo de herramientas que facilitan la interacción online para un aprendizaje efectivo, se diseñó el módulo por fases.

9. RECOMENDACIONES

Se recomienda en el diseño del módulo, utilizar este tipo de herramientas por parte de los docentes para el desarrollo de los contenidos, ya que es muy práctico y en caso que no se puedan seguir las clases presenciales, todas las indicaciones estarán presentes en Google Site.

Sobre la organización, los trabajos de grado deberían iniciar justo en el mes que se debe, ya que esto daría tiempo en caso de que se presenten retrasos en el desarrollo de las temáticas en cualquiera de las fases del módulo de autoaprendizaje.

Se sugiere en el aspecto del presupuesto, realizar módulos de autoaprendizaje de manera presencial en la Universidad de El Salvador para un aprendizaje más significativo, tomando en cuenta que el presupuesto podría incrementar beneficiando el diseño y ejecución del mismo.

En cuanto a la programación se debería establecer un tiempo más prolongado, para que el equipo facilitador pueda establecer de mejor manera el diseño del módulo de autoaprendizaje, como también la selección de estrategias y metodologías a desarrollar.

Se recomienda que al ser un módulo breve de tres semanas se deben diseñar actividades dinámicas e innovadoras que aborden el contenido y subcontenidos de una manera significativa e integral para cumplir con los objetivos propuestos y lograr un mejor resultado.

Se recomienda, que dentro de la gestión de la estructuración para futuros módulos de la misma temática, se pueda elaborar con más tiempo una práctica de investigación utilizando una metodología de investigación humanística para que los participantes puedan conocer la práctica, además de la teoría.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Saavedra Villa, A. (ed.). (2021). Didáctica y prácticas docentes con base en competencias (MECCEC, tomo 2). Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. DOI: <https://doi.org/10.16925/9789587603156>
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J. (2010). Secuencias didácticas, aprendizajes y evaluación de competencias. PEARSON, Educación, México. Recuperado de: <https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2014/08/aprendizaje-y-evaluacion-de-competencias.pdf>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje: Una perspectiva educativa*. Sexta edición. Pearson Educación, México.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. 11a. edición. Pearson Educación, México.

ANEXOS

