



Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, Universidad Casa Grande

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD COMPLEXIVO - PORTAFOLIO DIGITAL**

Maestrante: Priscila Geoconda Bernabé Borbor

Coordinadora de Titulación: Dra. Dolores Zambrano Miranda

Abril de 2022

## Índice

Introducción	3
Desarrollo	4
Teorías De Aprendizaje Y Teorías Instruccionales	4
Entornos Virtuales De E-Aprendizaje	7
Diseño Instruccional Para Programas Educativos Basados En TIC	9
Herramientas Multimedia Para El E-Aprendizaje	10
Innovaciones Pedagógicas Basadas En Tecnología Educativa Desarrollo	12
Conclusiones	14
Referencias	16
Anexos	17

## **Introducción**

Los seres humanos desarrollan diferentes maneras de alcanzar el aprendizaje y los docentes tienen la tarea de apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos. Por esto, es necesario que los maestros conozcan las fuentes de donde varios pedagogos han partido para comprender las formas en que los individuos alcanzan el conocimiento.

Por otra parte, los cambios que ha tenido la educación a causa de la innovación tecnológica han hecho que el rol del docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) tome un nuevo rumbo, pues ahora son los estudiantes quienes deben de ser los protagonistas de la educación y el tutor toma el papel de mediador, motivador, investigador y promotor social. La virtualidad se convirtió en una oportunidad para innovar las prácticas de aula en las sesiones de clase, la cual ha dado lugar a nuevas formas de comunicación y educación. La educación en línea ha tomado mucha fuerza; entonces, se vuelve necesario que los docentes actualicen sus conocimientos e incorporen nuevas formas de planificar sus clases, utilizando estrategias de aprendizaje activo, donde el diseño instruccional juega un papel importante, sobre todo, en la educación mediada por entornos virtuales.

Ahora bien, en este ambiente tecnológico actual, las herramientas multimedia, se transforman en armas poderosas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles escolares, siendo de gran ayuda para docentes y estudiantes.

Asimismo, la innovación educativa es aquella que se logra cuando un docente deja de planificar su clase de manera tradicional y aplica metodologías que permitan que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo y se sientan motivados a descubrir por sí mismos nuevos conocimientos.

En el presente ensayo se describen las principales características de las asignaturas: Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales, Herramientas Digitales, Diseño Instruccional para programas educativos basados en TIC, Entornos Virtuales del E-aprendizaje y finalmente Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología Educativa, así como sus aplicaciones en el área de la educación. Adicionalmente, se comparte el enlace del Portafolio Digital:

<https://priscilabernabe.wixsite.com/casagrandetitulacion>

## **Desarrollo**

### **Teorías De Aprendizaje Y Teorías Instruccionales**

El estudio de la Psicología Educativa es muy antiguo y una de las investigaciones basadas en el aprendizaje es el Método Socrático (Sócrates, 470 a.C.), que expresa que la experiencia en el aula es un diálogo compartido entre el docente y los estudiantes. Este principio pedagógico defiende el hecho de que los estudiantes alcanzan un pensamiento crítico y analítico, al impulsar el diálogo en clases, que les llevará además, a realizar análisis de casos reales, preparando al estudiante para despertar la creatividad y resolver problemas del día a día.

Lev Vygotsky (1979) sostiene que el proceso cognitivo del individuo aumenta si este interactúa con otras personas, para luego interiorizar los conocimientos adquiridos en equipo (Woolfolk, 2010). Esta teoría defiende que el proceso del conocimiento se logra mediante la interacción de los individuos, pues cuando se socializa con otros un determinado tema surge el debate y la escucha activa, respetando los diferentes puntos de vista, lo que ayuda a incrementar el conocimiento, descartando ideas o reforzándolas también.

A esto se suma el Conectivismo, que presenta unos principios con características propias de la era digital y que se vive desde los últimos 20 años, donde la inclusión de la tecnología y nuevas herramientas han hecho que la educación se adapte a nuevos espacios interactivos,

buscando alcanzar el aprendizaje al aplicar estrategias diferentes a las comúnmente utilizadas (Siemens, 2004). Para diseñar estrategias que ayuden a cumplir con los objetivos educativos planteados es importante que los docentes apliquen en sus planes micro curriculares actividades que motiven a la participación activa de los estudiantes, logrando que el proceso de enseñanza transcurra y se concreten los resultados esperados.

Asimismo, es necesario que los estudiantes continúen con el proceso diario de construir el nuevo conocimiento, que lleva a alcanzar un aprendizaje significativo. Con relación al aprendizaje significativo defendido por David Ausubel (1963), se sostiene que los aprendices alcanzan el nuevo conocimiento a partir de los conocimientos que el estudiante ya posee.

El análisis de las teorías estudiadas en esta asignatura complementa la comprensión de la importancia de identificar las diferentes características que tienen los estudiantes, pues todos los individuos adquieren los conocimientos de manera distinta, pero se puede apoyar el aprendizaje con herramientas digitales que circulan en la red con características que permiten que los aprendices resuelvan problemas a su ritmo y a su estilo, así como también se pueden generar diferentes metodologías que ayuden a los educandos a alcanzar aprendizaje significativo.

Lamentablemente, la brecha digital está latente también, pero los docentes son creativos y buscan formas de llegar a los estudiantes para que este problema disminuya. Incluso, los gobiernos locales provinciales se encuentran preocupados por esta situación, y han emprendido gestiones para contrarrestar dicha problemática, lo cual favorece al proceso de educación de los estudiantes.

En cuanto a la labor docente diaria, la autora del presente trabajo motiva a los estudiantes a producir reflexiones para que puedan generar soluciones a los problemas que se presentan en su contexto; además, motiva a la interacción social para generar conocimiento activo y utiliza

estrategias para que, mediante la experiencia, los educandos logren adquirir sus conocimientos, esto, como un intento de despertar la motivación intrínseca. Por ejemplo, en las clases de Desarrollo Humano Integral, se debate sobre las expectativas de crear un plan de vida mediante la creación de grupos de trabajo y mediante la interacción y respuesta a varias interrogantes, en este sentido, los estudiantes dedujeron sus propios objetivos y metas de vida.

Los conocimientos adquiridos en Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales, permitieron aplicar varias estrategias de aprendizaje en clases con los estudiantes, entre ellas la cooperación, la motivación, el debate y el análisis, siendo la teoría sociocultural (Vygotsky, 1979) y la del conectivismo (Siemens, 2004) las que ayudaron a aplicarlas. Por ejemplo, la autora revisó con sus estudiantes el tema sobre el Consumismo Responsable, organizando las actividades de tal manera que ellos generaron conocimiento mediante la investigación y a través del trabajo colaborativo, debatieron sus respuestas y obtuvieron conclusiones propias. Además, se apoyó en el uso de aplicaciones digitales para emitir comentarios de los participantes, como por ejemplo un muro digital gestionado por la herramienta Padlet; así mismo, documentos compartidos online en el que además trabajaron en equipo en tiempo real, complementando la experiencia en el aula.

En esta asignatura, el trabajo final estuvo dirigido a elaborar y aplicar un plan de clases con base en las teorías revisadas de los diferentes psicólogos y pedagogos como: Lev Vygotsky (1979), Jerome Bruner (1969), David Ausubel (1963), George Siemens (2004) y David Perkins (1942); utilizando el modelo de planificación de 5E (Biological Sciences Curriculum Study, 1987), que tuvo como objetivo comprender las contribuciones de las teorías al proceso de enseñanza- aprendizaje, mediante la aplicación de varias estrategias, metodologías y aplicaciones

digitales, lo que generó un conocimiento más profundo de las teorías en mención y así poder relacionarlas a actividades del contexto laboral.

### **Entornos Virtuales De E-Aprendizaje**

Un LMS (Learning Management System) es un software que permite organizar un espacio virtual dedicado a la enseñanza no presencial, el cual ha ganado gran popularidad en los últimos años, razón por la que se vuelve imprescindible que los docentes creen armoniosos ambientes de aprendizaje para mantener la interacción activa antes, durante y después de la clase. Todo esto se logra planificando y organizando las actividades mediadas por la tecnología, que tiene como base un diseño instruccional y un diseño de planificación acorde a las necesidades de aprendizaje y al contexto en el que se desenvuelven los aprendices, y analizando las características de las plataformas digitales a utilizar.

El diseño instruccional se fundamenta en las teorías del aprendizaje y consiste en planificar desde lo que el docente espera que el estudiante logre, hasta la evaluación (Agudelo, 2009). De esta planificación, sin lugar a duda se verán beneficiados los docentes y estudiantes.

Según Silva & Romero (2013), los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) ofrecen la oportunidad a los docentes de innovar, desarrollando competencias en los aprendices. Los estudiantes de hoy en día, denominados nativos digitales, conocen bien las herramientas digitales gracias al uso del internet, por lo que la tecnología debe estar disponible en los salones de clase para realizar las actividades sincrónicas y asincrónicas. Un EVA debe de tener varias características, entre las cuales resalta la interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

Uno de los LMS utilizado actualmente es Moodle, el cual se caracteriza por ayudar a crear una comunidad virtual de aprendizaje, aportando a la construcción del conocimiento a

través del constructivismo mediante el trabajo individual y colaborativo. Es una plataforma cuyo interfaz es de fácil acceso y adaptable a los requerimientos de los estudiantes y los docentes. Se puede alojar videos, diapositivas, tareas, foros, calificaciones, etc.

En cuanto a la creación de espacios interactivos, una de las opciones que ofrece el ciberespacio es el mundo virtual, donde se puede realizar actividades en el metaverso. Una aplicación muy conocida es Second Life que ofrece la oportunidad de teletransportarse a cualquier lugar del universo, realizar conversaciones, chatear en vivo o colgar videos; lo cual puede ser aprovechado en el área educativa.

Existen también varias herramientas que ayudan a mantener la expectativa de los estudiantes como ROAR y ZAPPAR, las cuales ofrecen una experiencia única de realidad aumentada y virtual. Por ejemplo, con el tema de las redes sociales, los estudiantes pudieron desarrollar varias actividades en la aplicación Zappar, lo que les despertó interés y curiosidad por el tema. Con esta aplicación se desarrollaron algunas habilidades como el análisis, la experimentación, el debate y la motivación.

La autora de este ensayo considera que los principios del conectivismo (Siemens, 2004) revelan cómo la influencia de las redes va generando aprendizaje a partir del descubrimiento de nuevas acciones ofrecidas por la tecnología, como compartir imágenes en tiempo real, por nombrar alguna. Por ejemplo, en varias oportunidades se planificaron actividades entregando el recurso para que los estudiantes elaboren presentaciones en grupos y expliquen desde sus comprensiones los resultados de aprendizaje esperados.

El proyecto final de esta asignatura radicó en la creación de un curso online con actividades colgadas en Moodle, un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) que permite que los docentes creen un EVA dependiendo de las necesidades de los estudiantes y además puedan



incrustar OVAS (Objetos Virtuales de Aprendizaje), para que los educandos aprendan mediante actividades interactivas y construyan el nuevo conocimiento.

### **Diseño Instruccional Para Programas Educativos Basados En TIC**

Los docentes y los estudiantes se adaptaron a esta nueva modalidad de formación académica mediada por la tecnología, a partir de la pandemia provocada por la COVID-19. Para los docentes resultó un poco difícil diseñar estrategias pedagógicas con el apoyo de la tecnología. Según Belloch (2017), el desarrollo de cursos de manera virtual, es un proceso que no debe de ser rutinario, pues se debe planear diferentes estrategias didácticas y metodológicas para motivar a los aprendices a desarrollar sus habilidades.

El Diseño Instruccional permite que se siga un proceso de planeación, preparación y diseño de actividades y recursos (Bruner, 1969); y a la vez, crear adecuados ambientes de aprendizaje donde el estudiante produzca nuevos conocimientos. Algo muy importante en esta planeación es definir la interacción de los protagonistas en el aula virtual, pues es muy importante para lograr los objetivos establecidos al inicio del año lectivo y al inicio de cada sesión de clases. Mientras más interacción exista entre los estudiantes, mayor será el aprendizaje significativo de ellos (Ausubel, 1963), pues se logra crear experiencias que harán que transfieran el nuevo conocimiento al contexto en el que se desenvuelven.

Al momento de planificar una clase es importante aplicar el Diseño Instruccional, que de la mano con algunas teorías constructivistas (Jean Piaget, 1919; Vygotsky, 1979) y del conectivismo (Siemens, 2004) permiten que el estudiante logre despertar su creatividad mediante la participación activa. Según Bernal (2012) es importante que se tracen metas y objetivos a alcanzar, además de diseñar un modelo adecuado para cubrir las necesidades del público meta.

Existen varios modelos de planificación para aplicar el Diseño Instruccional, uno de ellos es el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), que ayuda a organizar mejor las actividades de las que serán beneficiados tanto los docentes como los estudiantes (Universidad del Estado de Florida, 1980). Por ejemplo, la autora del presente escrito junto realizó un taller de capacitación a sus compañeros de trabajo, en el que se implementó el modelo ADDIE, donde se generaron estrategias interactivas y se logró cumplir el objetivo de aprendizaje establecido.

Otro modelo de planificación es el modelo ASSURE (Heinich, Molenda, Russell y Smaldino; 1993), que permite que un curso o asignatura sea estructurado, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), escogiendo además los recursos didácticos necesarios para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y alcancen las metas propuestas. Este modelo se basa en 6 etapas: 1) Analizar las características de los estudiantes, 2) Establecer objetivos de aprendizaje, 3) Selección de estrategias, tecnologías, materiales y medios, 4) Utilización de tecnologías, medios y materiales, 5) Participación de los estudiantes y 6) Evaluar y revisar resultados.

En el desarrollo de la presente asignatura, se elaboró un Wiki a través de PBWorks, para crear un curso online dirigido a docentes, aplicando el diseño Instruccional con el modelo ADDIE, implementando estrategias como el análisis, trabajo colaborativo, lluvia de ideas y práctica, utilizando herramientas digitales que permitan que el aprendizaje en el aula virtual se vuelva efectivo y atractivo.

### **Herramientas Multimedia Para El E-Aprendizaje**

Las herramientas multimedia son un material didáctico e interactivo que facilita la transferencia de conocimientos y desarrolla competencias en la vida futura de los estudiantes,

pues ayudan a crear un aprendizaje significativo en los principales actores de la educación, facilitando y fortaleciendo sus conocimientos para cumplir con los logros esperados. (González, 2019)

Es importante anotar que para diseñar y desarrollar recursos educativos destinados al e-aprendizaje, se deben considerar varios aspectos como el vocabulario que se utilice, el tono de voz y el espacio adecuado, efectos visuales y de sonido, los cuales van a apoyar a que la experiencia sea más enriquecedora. Las herramientas multimedia ayudan a crear recursos profesionales con mucha creatividad, permitiendo enlazar páginas web, gráficos dinámicos, imágenes interactivas, audios y videos que favorecen la comprensión (Enríquez, 2020).

Todos estos aspectos dejan ver que existen varias aplicaciones que permiten crear ambientes innovadores de acuerdo al público meta al que está dirigido, desarrollando además competencias digitales en los estudiantes, mostrándoles la diversidad de recursos con los que se puede complementar el proceso de aprendizaje, pues los recursos audiovisuales representan un medio efectivo para transferir contenido.

En cuanto a los recursos físicos para crear contenidos digitales, se necesita tener a la disposición un teléfono inteligente que contenga una cámara efectiva, el ambiente debe contar con una correcta iluminación o instalar luces portátiles, un trípode para fijar correctamente el dispositivo y finalmente se debe cerciorar que el sonido del celular funcione correctamente, de lo contrario se adaptará un micrófono externo.

Una de las herramientas multimedia estudiadas y aplicadas por la autora del presente escrito en su contexto laboral es Shotcut, que permitió a los estudiantes editar videos y publicarlos en YouTube, haciendo el aprendizaje más dinámico y constructivo, generando

estrategias de aprendizaje como la creatividad, el análisis, el trabajo colaborativo, el debate y la organización, además de prepararlos para actividades de la vida cotidiana.

La teoría del cognitivismo y del constructivismo (Jean Piaget, 1919; Vygotsky, 1979) exponen que el aprendizaje es significativo cuando el estudiante realiza actividades realistas, activas y prácticas; y, complementadas con los principios del conectivismo, el aprendiz aprende a su ritmo (Siemens, 2004) administrando su tiempo y recursos mediante el uso de la web.

El producto final de esta asignatura consistió en realizar un canal en YouTube donde se aplicaron las otras herramientas aprendidas como Bandlab, Streamyard, Photopea, Shotcut y Soundtrap, generando contenidos educativos multimedia y consolidando la importancia del uso de herramientas digitales para complementar el aprendizaje.

### **Innovaciones Pedagógicas Basadas En Tecnología Educativa**

Innovar no es sólo estar a la par con la tecnología, sino adaptarse a las circunstancias del ambiente educativo en el que se trabaja. Innovar es diseñar actividades originales o adaptadas de otros entornos con objetivos y resultados de aprendizaje claros, donde el entusiasmo y la creatividad son los principales aliados. Es importante incentivar el trabajo colaborativo, pues ayuda a las personas a ser organizadas y comprometidas, competentes e incluso mejora la comprensión al escuchar distintos puntos de vista. (Vygotsky, 1979)

Los docentes deben comprender que una de las mejores formas de construir aprendizaje es mediante la implementación de actividades cognitivas de orden superior, que llevarán al estudiante a la solución de problemas reales, lo que permitirá desarrollar la reflexión y el análisis, donde saldrán beneficiados tanto los docentes, pero más aún los estudiantes. Según Guitart, Iglesias, González, & González (2020), el aprendizaje es mucho mejor cuando el

estudiante revisa, reconstruye y aprende muchas veces con experiencias pasadas, presentes o futuras, pues le encuentra valor a ese aprendizaje experimental y experiencial.

Para planificar una innovación, ya sea en el aula o con los docentes, es necesario que se establezcan retos innovadores, los cuales darán una idea de lo que se espera lograr como meta de aprendizaje, para lo cual se deben diseñar actividades de clase que lleven al estudiante a descubrir, crear, reflexionar y equivocarse para aprender de los errores.

Una de las técnicas que se ha venido desarrollando en el transcurso de los últimos años es la gamificación aplicada a la educación (Cunningham y Zichermann, 2010), que busca mediante las dinámicas y mecánicas del juego despertar habilidades en los estudiantes, lo cual resulta interesante, pues aprenden de manera divertida, descubriendo mediante retos y ganando puntajes a través de insignias.

Lo aprendido en la asignatura Innovaciones Pedagógicas para el aprendizaje hizo que la autora del presente trabajo comprenda que implementar la tecnología no implica innovar, sino que se debe inventar y reinventar la educación, y un ejemplo claro es desarrollar clases invertidas, donde se busca que el estudiante, por sí solo, logre comprender el tema y el propósito de la clase, mediante recursos que le proporciona el docente, logrando un aprendizaje experiencial y por descubrimiento, que es el que perdura en los recuerdos convirtiéndose en aprendizajes duraderos (Yamila & Donolo, 2018).

Al inicio del segundo quimestre del período lectivo 2021-2022, la autora pudo implementar una clase invertida, donde los estudiantes se sintieron muy motivados y lograron desarrollar un desempeño auténtico. Se pidió que analizaran una frase muy conocida de Nelson Mandela y luego se formó grupos para que debatan sobre un artículo. Finalmente, en la sala principal compartieron sus ideas. Los estudiantes vivieron una experiencia enriquecedora por la

nueva metodología aplicada. Esto y varias actividades permiten que se desarrollen estrategias como el trabajo colaborativo, el análisis, el debate, la exposición, aprendizaje experiencial y el aprendizaje significativo.

La herramienta Perusall, utilizada en esta asignatura ayudó a desarrollar un pensamiento analítico y crítico mediante la lectura y los comentarios emitidos. Además, se utilizó documentos compartidos de Google y la herramienta Canva, que facilitó el trabajo colaborativo.

El producto final en este módulo consistió en crear una planificación de una clase inversa, aplicando el modelo de las 5E (Biological Sciences Curriculum Study, 1987), generando la innovación de estrategias y métodos que permitieron crear actividades de alto rendimiento cognitivo, así como lograr que los estudiantes desarrollen su propio aprendizaje.

### **Conclusiones**

Todas las teorías revisadas muestran que los docentes se enfrentan a varios retos al momento de planificar, pues los estudiantes presentan diferentes niveles de conocimiento y de comportamiento, lo que obliga a desarrollar nuevas formas de organizar las actividades educativas, es decir, el docente debe crear entornos adecuados, atendiendo a las expectativas de este mundo digital, dando el verdadero protagonismo a los estudiantes, creando recursos, estrategias y propuestas que le permitan desarrollar experiencias enriquecedoras y obtener un aprendizaje auténtico con metodologías activas para cumplir con los objetivos pedagógicos deseados.

El internet es un abanico abierto en el que se puede encontrar plataformas de libre acceso, con la que se puede estar a la par con la tecnología y aplicarla en las clases. Los docentes, entonces, deben repensar y organizar sus sesiones antes y durante la puesta en práctica. Sin embargo, a medida que transcurre la misma, el docente puede realizar algún cambio, de acuerdo

a las necesidades de los estudiantes. Para alcanzar las metas y objetivos educativos es importante que se incluya el uso de recursos multimedia, apliquen técnicas como la gamificación, por nombrar una, e innoven con los recursos disponibles de su entorno, lo que permitirá que se consoliden temas importantes para el estudiantado. La virtualidad es una oportunidad para innovar y complementar el trabajo en el aula, pero la creatividad aplicada a la pedagogía, es también el arma más poderosa de los docentes.

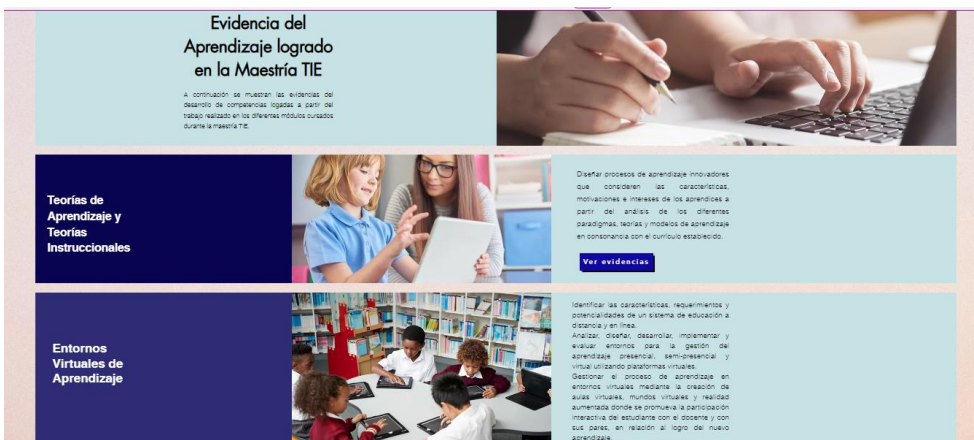
## Referencias




- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Colombia
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. México: Pearson Educación.
- Agudelo, M. (2009). *Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje*. Santiago de Chile.
- Silva, J., & Romero, M. (2013). *La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje*. Santiago de Chile.
- Belloch, C. (2017). *Diseño Instruccional*. Valencia.
- Bernal, N. (2012). *El diseño instruccional en la modalidad e-learning del Centro de Estudios Superiores del Tribunal*. Revista de Investigación Jurídica-Técnico Profesional.
- Enríquez, M. (2020). *Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas*. Journal of Science and Research
- González, J. (2019). *El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar*. Atlante: Cuadernos de educación y desarrollo.
- Guitart, M., Iglesias, E., González, J., & González, I. (2020). *La personalización educativa en tiempos de cambio e innovación educativa. Un ejemplo ilustrativo*. Aula Abierta.
- Yamila, D., & Donolo, D. (2018). *¿Es posible invertir la forma en que aprendemos y enseñamos? Aderezos para repensar la educación*. Innovaciones Educativas.



## Anexos

### Portafolio digital



<p><b>Diseño Instruccional para Programas Educativos Basados en Multimedia</b></p>		<p>Conocer las teorías de diseño instruccional principales y su aplicación en programas educativos basados en las TIC e identificar las fases principales del diseño instruccional de programas educativos basados en TIC. Adicionalmente, distinguir los roles implicados en el diseño instruccional de programas basados en TIC. Diseñar, producir, implementar y evaluar programas educativos basados en las TIC de acuerdo con las fases del diseño instruccional, con el fin de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar su calidad.</p> <p><b>Ver evidencias</b></p>
<p><b>Herramientas Multimedia para el Aprendizaje</b></p>		<p>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.</p> <p><b>Ver evidencias</b></p>
<p><b>Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología</b></p>		<p>Comprender el papel de la innovación en los procesos educativos además de las estrategias de aprendizaje activo que permiten construir conocimiento. Analizar las características que definen las buenas prácticas con el uso de las TIC, así como los principales modelos pedagógicos e instruccionales que los sustentan. Conocer las directrices sobre las competencias digitales de los docentes relacionadas con el aprendizaje.</p>

Este página web se diseñó con el software **WX.com**. [Otra página web más](#) [Compartir](#)


Inicio | Acerca de mí | Módulos | Ensayo Final Login

**TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES**

Diseñar procesos de aprendizaje innovadores que consideren las características, motivaciones e intereses de los aprendices a partir del análisis de los diferentes paradigmas, teorías y modelos de aprendizaje en consonancia con el currículo establecido.

**Actividades individuales**

**Lev Vygotsky (1896-1934)**



**ACTIVIDAD 1**

**DAVID AUSUBEL (1918-2008)**



**Aprendizaje significativo**

**ACTIVIDAD 2**

domingo, 17 de abril d

**Actividades Grupales**



**ACTIVIDAD 1**



**PLAN DE CLASES**

**ACTIVIDAD 2**



## Herramientas tecnológicas aprendidas en este módulo.



Genially es una herramienta en la que se realizó presentaciones interactivas de autores de las teorías del aprendizaje.



Google Drive permitió crear trabajos colaborativos para la elaboración del plan de clase propuesto en esta asignatura, así también para la redacción del informe grupal.

# WIX

Utilizando esta herramienta se logró realizar la presentación y sustentación del trabajo grupal, logrando más organización y consecución de los temas.

Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX.com**. [Crea tu página web hoy.](#) [Comienza ya](#)

## Evidencias del Aprendizaje puesto en Práctica en el Contexto Laboral

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TELECORRO DE AGOSTO" COMANDO EN JEFE FUERZAS ARMADAS REVOLUCIONARIAS			
PLAN DE CLASE			
<b>DATOS INFORMATIVOS:</b>			
Docente: Lic. Piedad Soriano Barbo	Asignatura: Informática (Grado: 1º) 2021-2022	Fecha: 2 de diciembre del 2021	Fecha de inicio de clases: 2 de diciembre del 2021
Area: Ciencias Sociales	Asignatura: Ciencias Sociales	Horario: 10 minutos	
Tema: "El conocimiento tecnológico"			
<b>Objetivo de la clase:</b>			
Al finalizar esta sesión los estudiantes comprenderán la importancia del trabajo colaborativo, defendido en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje.			

### ACTIVIDAD



Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX.com**. [Crea tu página web hoy.](#) [Comienza ya](#)

## Informe final grupal de Lev Vygotsky


Explicar en un informe grupal, de 3 páginas más referencias, redactado a manera de la bitácora, a doble espacio, en qué forma aplicaron los autores vistos en clase, en su diseño e implementación de clase. Utilizar al menos 6 citas, de los distintos textos ASIGNADOS al curso. Adicionalmente al informe, cada participante incorpora en un par de párrafos con sus aportes individuales al diseño del taller y al informe final. Se incluyen además evidencias de que efectivamente se realizó trabajo grupal (Fotos de participación en reuniones, conversaciones a través de redes sociales).



### ACTIVIDAD


Esta página web se diseñó con la plataforma WIX.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

**ACTIVIDAD**



**Reflexión Final de la Asignatura**

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y  
TEORÍAS INSTRUCCIONALES



POSGRADO  Universidad Casa Grande

[Inicio](#) [Acerca de mi](#) [Módulos](#) [Ensayo Final](#)

**ENSAYO FINAL ACADEMICO**



Esta página web se diseñó con la plataforma WIX.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**



El objetivo de este curso es conocer las distintas categorías de plataformas educativas que existen para apoyar la producción y administración de cursos a distancia y en línea, la creación de entornos virtuales de aprendizaje interactivo, etc. Además, conocer sus características más relevantes, ventajas, desventajas, requerimientos técnicos, costos, etc.

**Módulos**



**Actividades individuales**

