



FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Trabajo de Titulación

Modalidad Complexivo – Portafolio Digital

Betzabé Annabelle Bernabé Borbor

Coordinadora de titulación:

Dra. Dolores Zambrano

Abril de 2022

Índice

Introducción	3
Desarrollo	4
Teoría del aprendizaje y Teorías Instruccionales	4
Entornos Virtuales de Aprendizaje	5
Diseño Instruccional para Programas Educativos Basados en Multimedia	7
Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje	9
Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología Educativa	10
Conclusión	11
Bibliografía	13
Anexos	14

Introducción

La educación es lo más importante que posee el ser humano y con ella se desarrollan varias capacidades y habilidades esenciales en la vida, pues en el proceso educativo es fundamental el aprendizaje, que es aquel que se transfiere entre individuos desde los primeros años de vida, ¿y cómo el ser humano aprende? lo hace a través de la asimilación, adquisición de conocimientos, comprensión y aplicación de información en diferentes contextos.

En la sociedad han surgido grandes cambios en el ámbito social, cultural y educativo, y ahora, con la presencia de la pandemia, el ser humano se ha visto en la necesidad de adaptarse al contexto actual, pues la tecnología ha permitido utilizar plataformas que permiten la comunicación, la transferencia de la información, el alojar actividades en la nube, evaluar en línea, por nombrar algunas actividades que se gestionan a través de internet, y de esta manera se ha logrado aportar al desarrollo de la sociedad.

En este sentido, se han generado mejoras en los procesos de aprendizaje como el cambio de metodologías y estrategias que, junto a la tecnología, han garantizado un aprendizaje significativo en el sistema educativo. Es por esta razón, que las aplicaciones y los recursos digitales como apoyo al proceso de aprendizaje son fundamentales para mejorar la calidad de la educación.

Desde hace muchos años, los docentes han utilizado varios recursos en las diferentes asignaturas para que el aprendizaje de los estudiantes sea efectivo. Hoy en día, estos recursos digitales se han ido incorporando como apoyo al proceso de aprendizaje, de acuerdo a la necesidad de quien aprende, de tal manera que con ellos se propicia la motivación, innovación e interacción dentro del aula. Es de real importancia resaltar que esta labor la realiza el docente, quien está en constante búsqueda de nuevas estrategias, metodologías, técnicas, recursos y materiales que les permitan facilitar a los estudiantes nuevas formas de construir conocimiento y de esta manera obtener mejores resultados y alcanzar las competencias educativas en los estudiantes.

En el contexto de la maestría en Tecnología e Innovación Educativa se revisaron teorías de aprendizaje de corte constructivista y tecnológico que se refieren a continuación; además, se comparte la URL del portafolio digital: <https://betzabebernabe.wixsite.com/portafolio-digital>.

Teoría del aprendizaje y Teorías Instruccionales

Para determinar qué estrategias y técnicas se utilizan con los estudiantes es necesario analizar y observar su forma de aprender; además, de las características de cada una de las teorías del aprendizaje, considerando que las teorías constructivistas promueven la interacción de los aprendices con el ambiente en el que se desenvuelven y con otros que tienen intereses similares; se puede decir que se aprende a través de la interacción del mundo real con las propias experiencias (Vigotsky, 1979), donde las personas construyen sus propios conocimientos en el entorno en el que se desenvuelven.

Por otro lado, la teoría cognitivista (Bruner, 1980) explica que los estudiantes son considerados como participantes activos en el proceso del aprendizaje, por lo que recibe, organiza, almacena y analiza información. Además, indica que los estudiantes presentan diferentes estilos de aprendizaje, que deben ser considerados al momento de elegir las estrategias de aprendizaje que se utilizarán para responder a los estilos de aprendizaje de los estudiantes; entonces, es labor del docente realizar las debidas adaptaciones curriculares atendiendo a las necesidades de sus estudiantes.

Otra teoría importante de revisar es la del Conectivismo (Siemens, 2004), que permite que los estudiantes aprendan mediante la tecnología, redes, internet y de forma colaborativa intercambien ideas y se comuniquen entre ellos. Sin embargo, acceder a los servicios en línea es una necesidad fundamental para el Conectivismo, pues es bien sabido que en la actualidad el conocimiento se encuentra en todas partes: nodos, redes, internet y, por supuesto, en las personas.

Conocer las teorías del aprendizaje dan la oportunidad a los docentes de seleccionar estrategias idóneas para aplicarlas con los estudiantes, es por esta razón que en el contexto

laboral se diseñó una planificación basada en el modelo de las 5E (equipo del Biological Science Curriculum Study, 1987), dirigida a estudiantes de quinto grado, relacionada con el cuidado de los sentidos y, a través del uso de varias herramientas como muros virtuales elaborados en Mentimeter, Padlet, Jamboard, y sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), entre otros, mediante las cuales se logró la interacción, la reflexión, el trabajo en equipo, la competencia, la cooperación, el perder el miedo a equivocarse; siempre, considerando el público objetivo y el medio en el que se desenvuelven.

En el trabajo final realizado en esta asignatura, se explicó, mediante un informe sobre Lev Vygotsky, cómo se diseña una planificación con base en el modelo de las 5E, en donde, con la ayuda de las herramientas TIC, se logra el trabajo colaborativo, el juego de roles, la interacción entre docente-estudiante y estudiante-estudiante, permitiendo que el estudiante sea partícipe activo en el proceso de aprendizaje.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) permiten a los usuarios que se creen nuevas formas de aprendizaje, las cuales son de gran importancia, ya que se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez se pueden presentar nuevos desafíos y oportunidades de innovación en el aula. Todo esto incentiva a la humanidad y en especial a los docentes al cambio constante mediante el uso de la tecnología como apoyo en el diseño de las actividades de aprendizaje elaboradas para las diferentes temáticas que se proponen a los estudiantes, de tal manera que se pueda captar su atención, además de promover la interacción entre pares y la motivación extrínseca para resolver situaciones del contexto real.

Romero (2020) explica que se emplean nuevas tecnologías que revolucionan la formación académica para que los estudiantes se sientan motivados y muestren predisposición hacia una nueva forma de aprendizaje, en el que se incentive la interacción entre estudiante-estudiante y estudiante- docente para lograr la construcción del nuevo conocimiento. Este conjunto de recursos tecnológicos se los puede encontrar de forma organizada en los entornos

virtuales de aprendizaje, que son espacios en donde los estudiantes pueden interactuar, compartir saberes, descubrir “cosas” que les interesan y se involucran en nuevas experiencias de aprendizaje.

Rincón (2008) manifiesta que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) o LMS ofrecen una gama de posibilidades en donde el docente incorpora herramientas y medios para mejorar la interacción con los estudiantes, estableciendo estrategias innovadoras que fomenten un aprendizaje activo, en donde el tutor es quien orienta y guía al educando en el desarrollo de las actividades para la comprensión de un determinado tema; además, se prepara y utiliza modelos pedagógicos que ayudan a incorporar técnicas idóneas que garanticen el aprendizaje de sus educandos.

La presente asignatura ha incidido positivamente en el aspecto laboral de quien escribe este trabajo de titulación, ya que mediante la aplicación de los modelos pedagógicos y tecnológicos los docentes tienen la oportunidad de mejorar el proceso educativo. En este sentido, el constructivismo plantea que el conocimiento se da a partir de un proceso dinámico donde intervienen varios actores, entre ellos el docente, el estudiante, el contexto en el que se desenvuelven, entre otros (Ausubel, 1983). Cabe recalcar que el modelo pedagógico constructivista permite a los estudiantes ser más participativos, proponer soluciones, ser autónomos y reflexivos. Así mismo, el Conectivismo se ha considerado como pilar fundamental en la educación debido al entorno tecnológico que ofrece, pues en la era digital se considera parte de la cognición del ser humano.

Las herramientas que el docente utiliza en su contexto laboral son esenciales para el desarrollo de una clase interactiva, de tal manera que es importante mencionar que en los mundos virtuales se simula un entorno 3D y se permite a los estudiantes crear avatares y utilizar objetos virtuales. En esta asignatura se empleó la aplicación second life que es un ambiente virtual para realizar reuniones o conocer otros lugares del mundo; además, se implementó el uso de la aplicación Zappar, la misma que se incorporó para elaborar recursos

didácticos en base a realidad virtual involucrando al estudiante con el mundo que lo rodea, es así que se indica como ejemplo que los estudiantes identifiquen y describan los planetas del sistema solar a través del escaneo de un código y observación de un video.

El trabajo final que se desarrolló fue un curso online para docentes llamado “Docentes Innovando”, en el que se elaboró una planificación de dicho curso presentando herramientas innovadoras para aplicarlas en sus salones de clases con sus estudiantes, y a la vez, se crearon diferentes actividades como foros, tareas, videos multimedia y evaluaciones que fueron alojadas organizadamente en la plataforma Moodle, la cual es una aula virtual con una interfaz moderna y muy fácil de utilizar, dan paso a desarrollar nuevas habilidades de aprendizaje, necesarias en esta actual era digital.

Diseño Instruccional para Programas Educativos Basados en Multimedia

Gracias a las TIC, los docentes y estudiantes tienen nuevas oportunidades de innovar en el aula, por lo que la preparación debe ser constante, ya que con el uso de los diferentes medios y herramientas se logra enriquecer y complementar los conocimientos que poseen cada uno de los participantes, además se puede recibir y procesar información para luego fomentar aprendizajes.

Hoy en día, con la educación virtual se ha aplicado nuevas estrategias para que el docente, quien tiene el rol de facilitador, diseñe planificaciones de clase pensadas en la construcción de conocimientos duraderos, por lo que el diseño instruccional es necesario para que las actividades se realicen de una manera organizada y pensada en función de los objetivos y resultados de aprendizaje, tomando en cuenta el estilo de aprendizaje de los educandos, las habilidades y recursos tecnológicos que posee.

Díaz (2012) menciona que el diseño instruccional facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, para lo cual se debe realizar una planificación organizada en fases y de esta manera obtener un producto final que se adapte a las necesidades y condiciones de los estudiantes, es así que el diseño instruccional presenta varios modelos, uno de ellos es el

modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación), el cual se desarrolló en la presente asignatura mediante un taller dirigido a docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas. Con el mencionado modelo se determinan las fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

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 previas. Roca (2019) dice que en el modelo ADDIE transfiere conocimientos basados en la tecnología, se establece el objetivo de aprendizaje, se determinan los contenidos estructurados, se integran actividades para los estudiantes y se aplican evaluaciones. Por tal motivo, se integran las teorías del aprendizaje constructivistas, que indican que el aprendizaje se logra a través de la interacción con el medio (Piaget, 1927). Además del Conectivismo, que determina que el aprendizaje se desarrolla en la actual era digital mediante la interacción, la creatividad y la innovación, lo cual genera el conocimiento.

Dentro del contexto laboral, se diseñó una planeación instruccional bajo el modelo ADDIE, en la que mediante el uso de recursos tecnológicos los estudiantes logran describir las causas y efectos del calentamiento global, en este curso se aplicaron estrategias como la interacción docente - estudiantes, el trabajo colaborativo, foros interactivos, preguntas en el chat, intercambio de roles al formar equipos de trabajo. También se ejecutaron actividades en aplicaciones como pbworks, padlet, decktoys, formularios de google, videos de youtube, lo que conlleva a que los niños desarrollen sus habilidades y destrezas.

En el trabajo final se elaboró una planificación, además de actividades que se alojaban en la plataforma Wiki el cual contenía información dirigida a los docentes, para que posteriormente sean evaluados y así determinar si el proceso de aprendizaje y las estrategias funcionaban.

Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje

El avance de la tecnología ha permitido que los docentes realicen constantes capacitaciones y actualizaciones para crear estrategias de enseñanza - aprendizaje y es con el uso de recursos didácticos que conducen a mejorar dicho proceso. Las herramientas multimedia se caracterizan porque se combinan imágenes, videos, sonidos, animación, etc., en un determinado entorno virtual. Con el acceso a la tecnología y el uso de aplicaciones tecnológicas con fines educativos, los docentes logran que las clases, apoyadas con recursos digitales, sean más interactivas. Además, se consigue la atención, interacción y práctica de los participantes, pues los sistemas multimedia ayudan a gestionar el aprendizaje activo. No sólo es posible ver y oír, sino también interactuar sobre el objeto de aprendizaje (Aguilar, 1994).

En el ámbito educativo, se utilizan las herramientas multimedia para que el estudiante se sienta motivado a aprender, fomente habilidades tecnológicas y se desarrollen diferentes destrezas. Además, la asignatura de herramientas multimedia para el aprendizaje ha incidido mucho en la comunicación ya que se incentivó a que los estudiantes graben un video corto de las capitales de las provincias del Ecuador, para luego editar el video final.

En el desarrollo de las clases siempre es importante tomar en cuenta las teorías del aprendizaje ya que son las que ayudan a tomar las mejores decisiones en cuanto a las estrategias que se implementan en los salones de clases. En esta línea, Belloch (2012) explica que tanto el docente como el estudiante centran su atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, además tienen un aliado indispensable en las TIC y que con ello se propicia cambios positivos en el ámbito de la educación. Las teorías aplicadas en la presente asignatura son el constructivismo, conectivismo y aprendizaje significativo.

En el presente módulo se utilizaron varias herramientas tecnológicas como Shotcut, OBS, Streamyard, Photopea, Soundtrap, bandlab, Edpuzzle, Youtube, que son muy útiles en el ámbito laboral y necesarias en la elaboración de recursos didácticos e innovadores. Previo al trabajo final se creó un canal de youtube, que fue utilizado para realizar una transmisión en

directo sobre un tema de matemática relacionado con la factorización; mediante la aplicación OBS se iban cargando las imágenes o videos que luego se presentaron en la transmisión.

Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología Educativa

Los cambios que se necesitan incluir en la práctica laboral de los docentes deben ser elementos que ayuden a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje significativo, por lo que es importante que el docente sea creativo e innovador, pues no sólo con la tecnología se innova en el aula, también se puede innovar con los materiales más sencillos que estén a disposición y, con la motivación que brinde el docente a sus estudiantes, se mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Mosquera 2019) la innovación es estar en constante formación para aportar de manera creativa recursos a los estudiantes, de tal manera que ellos se sientan motivados, además se despierta curiosidad en ellos y el deseo de aprender para que en un futuro sean personas críticas, flexibles y autónomos.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se deben considerar los modelos pedagógicos de corte constructivista y conectivista; además, se aplicó técnicas de aprendizaje como la gamificación, que es aquella que motiva a los estudiantes a que se integre el juego; el aprendizaje basado en problemas, en donde se compromete al estudiante a adquirir un aprendizaje significativo y el flipped classroom, que convierte al estudiante en protagonista de su aprendizaje. Cabe recalcar que el uso de herramientas digitales permitió desarrollar actividades, en este módulo se trabajó con documentos compartidos en el drive, hojas de cálculo en google, presentaciones en genially, canva; otras aplicaciones como perusall, padlet, mentimeter, jamboard, edpuzzle y formularios.

Los conocimientos adquiridos en este módulo han sido de gran importancia porque dentro del contexto laboral se pueden aplicar estrategias que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje, es así que se elaboró una planificación innovadora basada en el diseño inverso dirigida a estudiantes de quinto grado sobre la importancia del agua para los seres vivos, este

aprendizaje lo adquieren a través de observación directa, interacción en pizarras interactivas, presentaciones de video, trabajos colaborativos y gamificación.

Según (Marín & Hierro, 2013) la gamificación es una estrategia didáctica en la que se busca lograr objetivos incorporando elementos lúdicos, necesarios para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y obtengan un aprendizaje significativo.

Como trabajo final, en este módulo se elaboró una planificación basada en el modelo de aula invertida aplicando la planificación de las 5E; con base en un tema se establecieron fases para realizar las diferentes actividades, de esta manera se logra tener la atención de los estudiantes y se pretende que estudien y se preparen fuera de clases para que en el aula interactúen y participen siempre guiados del docente y con el apoyo de la tecnología.

Conclusión

Actualmente, las TIC son recursos de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y con ellas se logra la participación activa de los estudiantes, quienes desarrollan habilidades y destrezas en diferentes áreas, siempre orientadas por el tutor, que es el encargado de facilitarles recursos indispensables en el ámbito educativo para que posteriormente obtengan oportunidades de desarrollo social, económico y profesional; es por eso que a partir de la estructura cognitiva de los estudiantes, las teorías del aprendizaje permiten al docente conocer esas destrezas y habilidades para que se tomen las mejores decisiones en cuanto al aprendizaje.

De tal manera que se considera relevante haber cursado la maestría de Tecnología e Innovación Educativa ya que se incorpora en el ámbito laboral diferentes estrategias y técnicas que permitan obtener resultados eficientes en el aula. Así mismo, se requiere que los docentes apliquen un diseño instruccional acorde al grupo de estudiantes, por lo que también deben desarrollar una planeación con adecuadas estrategias, técnicas, metodologías y recursos tecnológicos que permitan cumplir el objetivo propuesto, siempre considerando que los modelos pedagógicos son de vital importancia en el proceso educativo.

Otro aspecto importante que se puede aplicar en las aulas de clases son las herramientas multimedia, que son recursos innovadores en lo que se puede obtener oportunidades de mejoras, pues, se motiva a los estudiantes a la participación e interacción para que, de esta manera, el aprendizaje sea eficaz. También adquieren muchos conocimientos sobre TIC y es por esta razón que los docentes deben vincular estos recursos que son los que complementan el proceso de educación.

La innovación en el aula es fundamental para crear ambientes de trabajo agradables, en donde al estudiante se lo estimula a interactuar con sus compañeros y docente. Es el docente quien debe aplicar el cambio constante en su metodología y estrategias para que se desarrolle favorablemente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Bibliografía

- Cepeda, H. I. (2018). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO*, 4(1).
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, (1), 10.
- Rincón, M. L. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(25), 9.
- Romero, E. L. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 5.
- Díaz, T. J. (2012). Estudio sobre el Diseño Instruccional de un Curso Virtual del SENA para la Formulación de Lineamientos para el Diseño Instruccional de un Ambiente Virtual en la Institución Educativa Los Gómez MI de Lorica-Edición Única.
- Roca Castro, D. F. (2019). Análisis del diseño instruccional basado en el modelo ADDIE para la plataforma tecnológica e-learning en los Institutos tecnológicos en la provincia de Los Ríos-Ecuador. (*Doctoral dissertation*), 20.
- Aguilar, D. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*, (3).
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia*.
- Mosquera, I. (1 de enero de 2019). Hacia una definición de innovación educativa. Tichingblog
- Marín, I. & Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes. Educaweb.

Anexos



editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/e4c05214-5595-425a-beb5-6d8bb825f26?metaSiteId=702208c1-8716-44e7-8848-6a5b8ec3cf39

Ahora estás en el modo Vista previa

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix

Haz Upgrade ahora

Teoría 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.

[Ver evidencias](#)

Entornos Virtuales de Aprendizaje



Identificar las características, requerimientos y potencialidades de un sistema de educación a distancia y en línea. Analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar entornos para la gestión del aprendizaje presencial, semi-presencial y virtual utilizando plataformas virtuales. Gestionar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales mediante la creación de aulas virtuales, mundos virtuales y realidad aumentada donde se

editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/e4c05214-5595-425a-beb5-6d8bb825f26?metaSiteId=702208c1-8716-44e7-8848-6a5b8ec3cf39

Ahora estás en el modo Vista previa

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix

Haz Upgrade ahora

Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia



Conocer las teorías del 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.

[Ver evidencias](#)

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.

editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/e4c05214-5595-425a-beb5-6d8bb825f26?metaSiteId=702208c1-8716-44e7-8848-6a5b8ec3cf39

Ahora estás en el modo Vista previa

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix

Haz Upgrade ahora

Multimedia para el Aprendizaje



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

[Ver evidencias](#)

Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología



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 conocimiento y uso de las TIC. Fomentar el interés por los recursos didácticos de las TIC en las distintas áreas del currículum. Diseñar innovaciones pedagógicas basadas en TIC, de acuerdo al contexto y al currículum.

[Ver evidencias](#)

WIX  Ahora estás en el modo Vista previa Volver al editor [Publicar](#)

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix [Haz Upgrade ahora](#)

 [Inicio](#) [Acerca de mí](#) [Módulos](#) [ENSAYO FINAL](#)

Teoría 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.



WIX  Ahora estás en el modo Vista previa Volver al editor [Publicar](#)

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix [Haz Upgrade ahora](#)

ACTIVIDAD INDIVIDUAL



Presentación en Powtoon sobre datos importantes de David Perkins.

[VER ACTIVIDAD](#)

ACTIVIDAD GRUPAL

Plan grupal final del autor.

[VER ACTIVIDAD](#)



Lev Vygotsky

WIX  Ahora estás en el modo Vista previa Volver al editor [Publicar](#)

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix [Haz Upgrade ahora](#)

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS EN ESTE MÓDULO



Powtoon es una herramienta que se utilizó para realizar una presentación interactiva sobre un autor.



Google docs, es una herramienta que se aplicó para trabajar colaborativamente en la planificación y el ensayo final de la asignatura.



Wix, es una plataforma utilizada para publicar información en la web y se utilizó para sustentar el trabajo final.

EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE PUESTO EN PRÁCTICA EN EL CONTEXTO LABORAL

El modelo de las

Elaboración de una planificación 5E con el tema "El cuidado

WIX  Ahora estás en el modo Vista previa Volver al editor [Publicar](#)

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix [Haz Upgrade ahora](#)

NOMBRE DEL TRABAJO FINAL DE ESTA MATERIA



LEV VYGOTSKY

Sustentación final trabajo grupal.

[VER ACTIVIDAD](#)

REFLEXIÓN FINAL



WIX  Ahora estás en el modo Vista previa Volver al editor [Publicar](#)

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix [Haz Upgrade ahora](#)

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.



← → betzabernabe.wixsite.com/portafolio-digital/copia-de-reflexion-innovacion Error

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

ENSAYO FINAL

1 de 17 Zoom automático



Universidad Casa Grande

FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Trabajo de Titulación

Modalidad Portafolio Digital