



MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD COMPLEXIVO – PORTAFOLIO DIGITAL

MAESTRANTE: CAROLINA PILAR ESPINOZA OREJUELA

COORDINADORA DE TITULACIÓN: DOLORES ZAMBRANO

Abril 2022

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
CARATULA.....	1
INDICE.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
DESARROLLO.....	3
Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales.....	3
Diseño Instruccional para programas educativos basados en multimedia.....	5
Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	6
Herramientas multimedia para el aprendizaje.....	7
Innovaciones pedagógicas en tecnología.....	8
CONCLUSIÓN.....	9
BIBLIOGRAFIA.....	10
ANEXOS.....	12

Introducción

En el presente trabajo, pretende sentar las bases para la fundamentación de un proceso intencionado y planeado, que se sustenta en las teorías y en la reflexión y responde a las necesidades de transformación de la práctica para un mejor logro de objetivos que en educación nos facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje, para conseguir este propósito primero tuvo que surgir una idea de algunos sujetos que pensaron diferente, para mejorar la educación se replantearon las necesidades del contexto que demandan cambios. De aquí que, la innovación sea un proceso intencionado y con objetivos planteados a continuación, se presentan la url del portafolio digital:

<https://carolinaespinoza2.wixsite.com/portafolio-ceo>

Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales

En el ámbito educativo, las teorías de aprendizaje permiten comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, tratando de explicar cómo el individuo accede al conocimiento. De acuerdo a la teoría de Piaget el desarrollo de la inteligencia es producto del desarrollo espontáneo, que depende de cuatro factores principales: el desarrollo del niño en término de crecimiento biológico y maduración psicológico. La experiencia, que es un elemento importante para el desarrollo cognitivo; la transmisión social, por la que señala que ningún mensaje ni conducta nueva se incorpora al sujeto si éste no activa las estructuras previas adecuadas para procesarlo, para asimilarlo; y por último el factor de equilibrarían, que permite la búsqueda interna de nuevos niveles y reorganizaciones de equilibrio mental, después de cada alteración cognoscitiva provocado desde el exterior o auto-provocada. (Piaget, 1968 a). Desde estas perspectivas, los diseños curriculares que ejercen los procesos educativos establecen un vínculo directo entre la propuesta curricular y diversos aspectos dispuestos en el campo social, económico y político.

El expuesto, el propósito de la asignatura dispuesta en la formación profesional de cuarto nivel en Tecnología e Innovación Educativa fortalece el accionar docente y la práctica laboral, ya que consolida los conocimientos, las habilidades y destrezas que debe tener un educador para establecer un modelo educativo que se acople a las tendencias actuales y satisfagan las necesidades educativas de la sociedad.

Ante lo expuesto, las experiencias formativas adquiridas en la maestría han mejorado mi perspectiva teórica e instruccional contribuyendo a un cambio de actitud profesional. Tal es así que, el aporte de (Siemens, 2004) destaca el cambio persistente en el desempeño humano que debe generarse como resultado de la experiencia del aprendiz y su interacción con el mundo. A partir de aquello, el conectivismo me ha permitido integrar las potencialidades de las nuevas tecnologías en la adquisición del aprendizaje de los estudiantes, así como en la autoformación docente al integrar redes de aprendizajes que fomenta el intercambio de información para el quehacer docente.

Las experiencias adquiridas durante la maestría dentro de esta asignatura, cambió de manera radical la manera de ver el contexto educativo, entendiendo que éste está compuesto por individuos con habilidades y destrezas diferentes, lo que implica que el educador debe ser capaz de adaptar las estrategias y metodologías para generar espacios o ambientes de aprendizajes inclusivos, participativos y democráticos. Además, de establecer una perspectiva real de la brecha digital, especialmente en tiempo de pandemia, donde el docente enfrentó desafíos complejos asociados a su nivel de competencia digital, mientras que los aprendices afrontaron un acceso limitado a la tecnología, que paradójicamente se desenvuelve en una era digitalizada.

Dentro de la práctica profesional del autor de este trabajo, hubo la oportunidad de promover el aprendizaje, donde el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo jugaron un rol significativo para el desarrollo de las propuestas educativas dispuestas durante la pandemia, en la cual, el planteamiento del Ministerio de Educación (MINEDUC) optó por el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

vinculando diversas corrientes pedagógicas. Dentro de mi praxis, tuve la oportunidad de aplicar una sesión con actividades direccionadas a la enseñanza de la lectoescritura, la misma que se propició dentro de la plataforma zoom, permitiendo aprovechar los beneficios de la virtualidad para el uso de herramientas como Kahoot y Quizziz para ejercicios de comprensión lectora, despertando el interés y la motivación de los alumnos.

Entre los productos elaborados dentro de la asignatura se encuentra la creación de una presentación en Genially, así como el diseño de un plan de clases bajo la metodología 5E (enganchar, explorar, explicar, elaborar y evaluar), trabajo realizado en grupo que nos permitió aprender colaborativamente. Ante aquello, puedo concluir que el aprendizaje es un acto que se encuentra en constante cambio y es fundamental que el educador se encuentre preparado para asumirlo. Las teorías del aprendizaje y las teorías de la instrucción desde los enfoques teóricos del conductismo, el cognitivismo, el constructivismo, y el conectivismo, y su aporte a la elaboración de Materiales Didácticos Informáticos.

Diseño Instruccional para programas educativos basados en multimedia

Para Bruner (1969) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. La importancia de la asignatura del diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia, cimientan su importancia en la posibilidad que brinda para identificar las características de los modelos de formación apoyada en tecnologías digitales y seleccionar los más apropiados de acuerdo con el contexto y los recursos disponibles. De la misma forma, establece la posibilidad de emplear recursos y herramientas operacionalmente relevantes para la formación, con lo cual se llega al rediseño de la práctica docente.

Los conocimientos adquiridos en la asignatura permitieron utilizar la herramienta Wiki para el diseño de un modelo instrumental enfocado en un curso de Herramientas Digitales para un aprendizaje activo es creado para fortalecer las habilidades pedagógicas digitales de los docentes en todos los niveles académicos, en torno a las clases virtuales. El diseño instruccional es un proceso sistemático, esto significa que está estructurado a través de una secuencia ordenada y organizada para lograr los objetivos propuestos.

En conclusión, el aporte de la asignatura a mi profesión como docente permitió consolidar conocimientos previos en relación al diseño y manejo efectivo de las herramientas digitales.

Además, nos lleva a reconocer en sus modelos una oportunidad para hacer efectivo el proceso de aprendizaje, ya que orientan la realización de una planificación adecuada que ayude a crear Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA, orientados al cumplimiento de objetivos de aprendizaje concretos.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Hoy en día, la suspensión de las clases presenciales ocasionada por la pandemia del covid-19 ha permitido a los docentes tomar conciencia y reflexionar sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, especialmente en los sistemas vinculados con la gestión de los aprendizajes.

Salinas, M. I. (2011). Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una

actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. Bajo esta tesitura, los objetivos de la asignatura se relacionan directamente con la situación actual en la que se desarrolla el sistema educativo nacional e internacional, donde los entornos virtuales de aprendizajes han cubierto las necesidades de proporcionar una continuidad a la formación de los estudiantes a partir del cierre de los centros escolares, tomada como una medida para minimizar la propagación de la pandemia. Al aprender acerca de los Entornos de Aprendizajes.

Se adquirieron conocimientos sobre Realidad Aumentada y Second Life, donde la exploración de mundos virtuales traslada la forma de aprender a un espacio más abierto, creando su propio Avatar ya que la simulación referencia la existencia de un modelo basado en el sistema real y llevar a cabo experiencias significativas con él. Por esta razón, su conocimiento abrió una serie de posibilidades para potenciar las relaciones sociales, logrando interactuar con otras personas, haciendo énfasis en el conectivismo, aprendizaje social, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo colaborativo mediante EVA, es necesario reflexionar sobre el efecto creado por la combinación entre entornos virtuales y herramientas multimedia, cuando se interactúa con la audiencia en formación. En efecto, cada día se ha experimentado con nuevos métodos, técnicas, medios y herramientas para desarrollar una modalidad de educación que dé respuesta a la necesidad.

Herramientas multimedia para el aprendizaje

La relevancia de la asignatura, centra su interés en el aprendizaje del uso didáctico de un conjunto de herramientas tecnológicas multimedia que facilitan el desarrollo e implementación de recursos interactivos, orientados al proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de facilitar y apoyar la educación presencial y virtual.

Las grandes transformaciones tecnológicas que vive el mundo moderno globalizado están transformando las relaciones sociales; vincularse a la sociedad del conocimiento no será posible sin una

educación de calidad en que todos estén incluidos. Al igual que en cualquier otra actividad humana, las TIC tienen un efecto directo y cobran cada vez mayor importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Mortis, Valdés, Angulo, García & Cuevas, 2013). Desde estas perspectivas, los conceptos proporcionados por el docente facilitador promovieron el desarrollo tanto de las destrezas como las habilidades inherentes como maestro, permitiendo pasar de lo informativo a lo significativo.

Entre las actividades formativas realizadas en el curso, se lograron conocer herramientas interesantes, entre ellas Photopea, aplicación web, que permitió trabajar en diseños para la elaboración futura de un canal en YouTube, la experiencia fue significativa, ya que activó conocimientos y destrezas previas vinculadas con la educación cultural y artística.

Por otra parte, se logró conocer la funcionalidad de la herramienta OBS (Open Broadcaster Software) considerada una aplicación libre y de código abierto para la grabación y transmisión de vídeo por internet, mantenida por OBS Project. La experiencia generada al vincular todas estas herramientas fortaleció la labor docente, aplicándola en muchos de los casos para la creación de videos tutoriales con multipantallas, que por lo general son frecuentes en los canales de YouTube, dinamizando de esta forma el accionar docente.

Innovaciones pedagógicas en tecnología

A partir de la pandemia del covid-19, los docentes enfrentaron desafíos que los direccionaron a innovar la práctica educativa. Desde estas perspectivas, la importancia de la asignatura denominada innovaciones pedagógicas en tecnología, el mismo que proporcionó a los participantes la posibilidad de reflexionar sobre la oportunidad de generar un cambio en el contexto escolar, mediante estrategias innovadoras que motive al educador a replantear su práctica áulica.

Para Hernández (2015) es necesario generar cambios significativos en los modelos tradicionales de enseñanza que, a pesar del auge de las nuevas tecnologías, las escuelas siguen sin alterar en muchos de los casos, el ordenamiento tradicional de su práctica y los modelos empleados en la transmisión del conocimiento, que resultan compatibles con muchos estilos de enseñanza. Bajo este contexto, los objetivos de la asignatura se vinculan con la práctica docente y su formación, al momento de aportar con herramientas y recursos que faciliten la contextualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando las implicaciones y desafíos para la formación de los estudiantes en todos los niveles de educación, considerando las características de los aprendices.

La conceptualización de los contenidos impartidos en la materia, permitió reflexionar y comprender aspectos esenciales que engloban a la innovación. Aunque las ventajas y posibilidades de las TIC son muchas, se realizó actividades con la planificación de la 5E, diseño inverso y utilizando la gamificación.

También hay que considerar que la rentabilidad que se le puede sacar a la tecnología en el ámbito de la educación formal o de libre elección, choca precisamente con las limitaciones que imponen a su uso, modelos de enseñanza tradicionales excesivamente centrados en el profesor, en su papel y protagonismo en las aulas en el proceso de adquisición del conocimiento.

Conclusión

Al diferenciar sobre el conocimiento y el aprendizaje su aplicación se debe ajustar al contexto educativo al que está direccionado el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el rol de los docentes, padres de familia, estudiantes y comunidad en general son esenciales para ofertar una educación de calidad. La integración disruptiva de las TIC en la vida cotidiana de las personas, ha obligado a diseñar

modelos instruccionales que se pueden generar de manera presencial o asíncronas, en estas asignaturas se utilizó el diseño inverso, mediante la planificación de la 5E y se aplicó la Gamificación en diferentes asignaturas.

La tecnología puede ayudar a innovar los sistemas educativos y juega un papel importante en resolver el problema de la calidad: transformando métodos pedagógicos ineficaces y actualizando herramientas didácticas obsoletas en el aula, así como en la gestión de los procesos educativos a escala. La pandemia ha demostrado que la incorporación de tecnología en la educación es inevitable y urgente, no solamente para afrontar las demandas de un nuevo modelo de educación a distancia, o un futuro sistema híbrido, sino también para mejorar la calidad de la enseñanza y la eficacia de los sistemas educativos a largo plazo.

Bibliografía

- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.
- Siemens, G. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Academia. Accelerat Ing the World's Research*, 1–11.
- Rodríguez, M. A. M. (2020). Diseño instruccional para profes. In *Diseño instruccional para profes*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv15kxfkp>
- Belloch, C. (2017). *Diseño instruccional*.
- Bruner, J. (1988). *La teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. https://rodas5.us.es/file/1240b064-8389-6228-96a5-653dd137f73b/1/capitulo3_SCORM.zip/pagina_20.htm
- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 1-12.

Mortis-Lozoya, S., Valdés-Cuervo, A., Angulo, J., García, R., & Cuevas, O. (2013). Competencias digitales en docentes de educación secundaria en México. *Perspectiva Educativa*, 52(2), 135-153.

Hernández Pino, Y. M. (2015). Factores que favorecen la innovación educativa con el uso de la tecnología: una perspectiva desde el proyecto. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 45(1), 38-52.

ANEXOS


Carolina Pilar Espinoza Orejuela

Tiene estudios en Educación e Informática.

La profesora Carolina Espinoza es licenciada en educación básica y docente de vocación. Es destacada por su amor a la niñez y defensora de los derechos de los niños y niñas, reconocida como Heroína del Guayas por su accionar y ayuda a las personas más necesitadas y vulnerables de su Cantón Playas.

Dedica parte de su tiempo en realizar charlas de prevención sobre el maltrato a las mujeres y niños. Considera que el tiempo de Dios es perfecto y llega en el momento adecuado.



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.

Ver evidencias



[Inicio](#) | [Acercas de mí](#) | [Módulos](#) | [Ensayo Final](#)

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.



Herramientas Tecnológicas aprendidas en el módulo



Google Drive

La herramienta fue empleada para la elaboración de los trabajos grupales sobre la Planificación de Clases



Google Sites

La herramienta fue empleada para almacenar la información de la planificación de una clase basada en la metodología o modelo de las SE



Genially

La herramienta fue empleada en la elaboración de una presentación sobre "LAS TEORÍAS DE APRENDIZAJE- CONECT MISMO"



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 promueva la participación interactiva del estudiante con el docente y con sus pares, en relación al logro del nuevo aprendizaje.

[Ver evidencias](#)



Actividades Individuales

El rol del tutor en Entornos Virtuales de Aprendizaje (individual)

Observe el Video [El rol del tutor en Entornos Virtuales de Aprendizaje](#) y elabore una infografía (en la herramienta tecnológica que ud. desee) acerca del rol del tutor en entornos virtuales de aprendizaje. Suba aquí su infografía.

Criterios de Evaluación

- Claridad y organización de las ideas.
- Detalles importantes del texto.
- Uso de recurso adecuado.

Herramientas Tecnológicas aprendidas en el módulo



Second Life

Permitió explorar un entorno o mundo virtual, donde se puede crear Avatares y relacionarse con otras comunidades virtuales.



Roar

Se utilizó esta herramienta para trabajar de manera colaborativa en la planificación 5 E. y poder intercambiar contenidos



Moodle

Permitió conocer los recursos para la instalación y configuración de la Plataforma Moodle.



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](#)

Actividades Grupales

CURSO ONLINE

Herramientas digitales para un aprendizaje activo



PRESENTACIÓN DEL CURSO



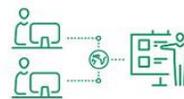
OBJETIVOS



DURACIÓN



MODALIDAD



Herramientas Tecnológicas aprendidas en este módulo



Wiki

Herramienta empleada para crear un Wiki grupal que contenga el diseño de un curso online.



Packet

Herramienta empleada para guardar artículos, videos e historias desde cualquier publicación, las mismas que forman parte del diseño del Wiki.



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.

Ver evidencias



Actividades Individuales

Detalle de la actividad:

1. Utilizando la referencia, realizar en Photopea un documento similar. Tiene 30 minutos.
2. Busque imágenes similares en internet (licencia Creative Commons).
3. Inserte sus imágenes, diseñe y finalice su archivo.
4. Una vez terminado, exporte su propuesta en la máquina de trabajo y realice la entrega en moodle.

Creación de un canal de Youtube

INSTRUCCIONES

Cada participante deberá subir la entrega.
Escriba la dirección URL de su canal de YouTube.
Recuerde que debe integrar todos los componentes de la descripción



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](#)

Herramientas Tecnológicas aprendidas en este módulo



La herramienta fue empleada para elegir las áreas curriculares en la cual uno ejerce la actividad profesional como educador.



Se empleó la herramienta con la finalidad de guardar y recopilar la información de los trabajos proporcionados con la materia.



La herramienta fue empleada para lograr una ponderación de los conocimientos adquiridos, y demostrar la importancia de la innovación en el aula.



Evidencias de Aprendizaje en el contexto laboral



Trabajo Final