



Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Trabajo de Titulación

Modalidad Complejivo – Portafolio Digital

Maestrante: Johanna A. Valero Caizapanta

Coordinadora de Titulación: Dolores Zambrano M.

abril 2022

Contenido	
Introducción	3
Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales	3
Entornos Virtuales de E-Aprendizaje	7
Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC	10
Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje	12
Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología Educativa	15
Conclusiones	17
Referencias	19
ANEXOS	20

Introducción

Este trabajo de titulación permite recoger los temas más relevantes tratados en esta maestría. Comienza con la explicación de las teorías y modelos de aprendizaje que a lo largo del tiempo han sido estudiadas y revisadas por expertos en educación. Se revisará cómo las herramientas digitales disponibles en la web sirven de apoyo para elaborar actividades que demuestren el aprendizaje significativo de los estudiantes. Se explica por qué es importante elegir un modelo de diseño instruccional para estructurar y desarrollar los cursos en línea y dónde y cómo alojar estos cursos en la web. También se evidencia la importancia de innovar en la educación y cómo estructurar actividades innovadoras que atraerán la atención del aprendiz y lo incentivarán a construir su conocimiento. A continuación, se muestran las reflexiones finales de algunas de las asignaturas trabajadas en la maestría y se presenta el enlace al portafolio digital: <https://johannavalero3.wixsite.com/portafolio-jvc>

Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales

Dentro de esta maestría, el módulo Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales es muy importante porque a través de las teorías de aprendizaje se logra la comprensión del comportamiento del ser humano y cómo éste logra un nuevo conocimiento. Estas teorías dan la oportunidad de revisar estrategias que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el docente se encarga de diseñar buenas prácticas de aula para que el estudiante se convierta en el protagonista de su aprendizaje.

El objetivo de esta asignatura es analizar las diferentes teorías y modelos de aprendizaje que a lo largo de los años han sido estudiadas, comprobadas y definidas por diversos investigadores y educadores. Entre ellos, se puede mencionar a Vygotsky, Bruner, Ausubel,

Siemens, Perkins, entre otros. Estas teorías sirven de guía para el desarrollo de planificaciones de clase que tienen una meta de aprendizaje, un objetivo claro y que dan como resultado evidencias de aprendizaje activo (Bruner, 1987), tanto en las aulas como en otros entornos laborales. Queda claro entonces que el papel principal del docente en este proceso de aprendizaje es el de servir de guía, creando espacios donde los estudiantes logren un aprendizaje autónomo y permanente.

Entre las teorías de aprendizaje aprendidas, se considera de gran relevancia la Enseñanza para la Comprensión (Perkins y Blythe, 1992). Esta teoría de aprendizaje aplicada en los contextos educativos y laborales actuales logra que los estudiantes o aprendices pongan en práctica todo lo aprendido a través de la realización de actividades o proyectos, permitiendo que el docente pueda evaluar y retroalimentar durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La teoría de aprendizaje por descubrimiento, de Jerome Bruner hace énfasis en que el docente es quien crea condiciones para motivar a sus estudiantes a descubrir, por ellos mismos, nuevos conocimientos, los que serán relacionados con sus conocimientos adquiridos anteriormente, alcanzando un aprendizaje significativo. En esta forma de gestionar el aprendizaje, el docente actúa como guía, dando pistas, haciendo preguntas, retroalimentando, dando la oportunidad de que el estudiante se equivoque y aprenda de sus errores (Bruner, 1987).

Las teorías revisadas en esta asignatura dan la oportunidad de comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un paradigma que dista mucho de la práctica de aprendizaje tradicional, que se evidencia en el contexto laboral en la que se desenvuelve el autor de este trabajo de titulación. Esto significa que el nuevo aprendizaje logrado demanda de un cambio radical en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se pone en práctica actualmente, llevando a definir estrategias pedagógicas centradas en el estudiante, diseñar planificaciones donde el

docente es un guía y facilitador del aprendizaje y el estudiante un participante activo en la construcción del nuevo conocimiento, el uso de los recursos que apoyan al proceso de aprendizaje se eligen acorde a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiante, entre otros.

Lo expuesto en líneas anteriores lleva a replantearse las metas actuales para decantar en el cambio absoluto de las formas de compartir los conocimientos en entornos de aprendizaje como las aulas universitarias, o en ambientes de capacitación que demandan docentes que impulsan el aprendizaje activo (Wiggins, 1998), el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el estudio de casos y el diseño de clases de corte constructivista, que permitan el desarrollo de competencias transversales y específicas, convirtiendo al aprendiz en un ser autónomo, con capacidad de comprensión y reflexión que los lleve a resolver problemas propios del contexto en el que se desenvuelven.

Analizar el comportamiento humano y cómo adquieren conocimientos permite inferir que cada individuo tiene su propio ritmo de aprendizaje, sus motivaciones para aprender, sus gustos y preferencias también influyen en este proceso. Sobre todo, en esta sociedad digital, donde la tecnología no puede quedar de lado, pues se ha convertido en parte fundamental de las herramientas que utiliza el ser humano para insertarse en la realidad que vive el mundo. También es necesario considerar que existe una brecha digital que debe disminuirse, porque hoy en día, con la nueva forma de gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de medios virtuales como las plataformas de videoconferencia, los sistemas de aprendizaje virtuales, y las herramientas digitales de la Web 2.0, se ha evidenciado que la tecnología permite llegar a más estudiantes a través de un dispositivo móvil o computador.

La autora de este trabajo de titulación se desempeña como docente en el área contable,

y a partir de este nuevo conocimiento ha logrado realizar planificaciones de clases y recursos para la asignatura de Contabilidad en los cursos de nivelación de una institución educativa de nivel superior, teniendo la oportunidad de diseñar actividades tales como lluvia de ideas en la herramienta Padlet, presentaciones resumen en Genially, tareas de refuerzo en DeckToys y en Formulario Google. Este nuevo aprendizaje puesto en práctica está relacionado con la teoría del Conectivismo de George Siemens (2004) y la Enseñanza para la Comprensión de David Perkins (1992). Estas dos teorías de aprendizaje incluyen el uso de tecnología mediante las herramientas digitales disponibles en la Web, así como el desarrollo de actividades en las cuales los estudiantes demuestran los aprendizajes adquiridos.

Dentro de esta asignatura, con el equipo de trabajo, se ha realizado una Planificación basada en el modelo de planificación de las 5E, con el tema Enseñanza para la Comprensión de David Perkins y Linda Blythe (1992). El objetivo de este trabajo fue integrar las teorías de aprendizaje en el diseño de planificaciones de clase que produzcan resultados de aprendizaje. Con este fin, se desarrollaron actividades utilizando herramientas digitales como Genially, Quizziz, Rompecabezas, observación de videos de YouTube, las mismas que fueron consolidadas en una página de Wix y la planificación fue preparada en un Documento de Google. El aprendizaje de esta experiencia deja como reflexión que cuando se trabaja en equipo, se comparten ideas, se aprende de las experiencias de los demás, que en el debate con los compañeros surgen lluvias de ideas y si alguno desconoce un tema o uso de herramienta otro está dispuesto a compartir sus conocimientos.

Para concluir, todo el conocimiento adquirido en esta asignatura servirá de cimientos para mejorar el trabajo como docente o capacitador en otras áreas a considerar las necesidades de los estudiantes, a crear nuevos espacios donde los aprendices tengan oportunidad de adquirir

su propio conocimiento y hacer uso de herramientas digitales que permitan que las clases sean más dinámicas.

Entornos Virtuales de E-Aprendizaje

Hoy en día, donde la mayoría de las personas tienen acceso a un computador o tablet, tanto para el trabajo, estudio o diversión, es necesario que todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se actualice y forme parte del mundo virtual. Por este motivo es preciso lograr una formación en la asignatura Entornos Virtuales del E-Aprendizaje, cuyo objetivo es dar a conocer las distintas plataformas educativas que apoyan la educación en línea y a distancia, la creación de entornos virtuales de aprendizaje interactivo y la implementación de plataformas como Moodle.

Estos conocimientos apoyan la elaboración de actividades dinámicas haciendo uso de herramientas de realidad aumentada y virtual, logrando que los estudiantes aprendan y se diviertan a la vez. También generan la oportunidad de promover en las instituciones educativas el uso de plataformas LMS o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), tanto comerciales como de código abierto (open source). Estas plataformas permiten gestionar el conocimiento, presentar distintos tipos de actividades para implementar en un curso, integrar recursos para seguimiento y evaluación de los estudiantes, además son adaptables a las características y necesidades de los usuarios (Belloch, 2012.).

El e-Aprendizaje, como indica De Pablo (2017) es “aprender a través de la red utilizando las herramientas que existen para crear escenarios de aprendizaje” (Pág. 46). El proceso de enseñanza-aprendizaje ya no se limita a un salón o aula de clase, gracias a la tecnología éste ha traspasado la frontera del tiempo, lugar y acción, creando un nuevo escenario donde se puede aprender desde cualquier lugar, en cualquier momento y desde cualquier dispositivo, logrando un

aprendizaje a lo largo de toda la vida. En este nuevo escenario, el aprendizaje está centrado en el alumno y el docente se convierte en un mediador y facilitador del aprendizaje, encargado de diseñar escenarios colaborativos y comunidades de aprendizaje en línea.

Para la creación de estos nuevos escenarios es indispensable realizar una planificación organizada y estructurada de lo que se desea implementar. Para lograr una planificación eficiente, el docente debe apoyarse en un modelo de diseño instruccional, que servirá para crear experiencias de aprendizaje efectivas y atractivas que permitirán alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados. Entre los modelos de diseño instruccional más reconocidos, mencionamos el modelo Jerold y Kemp, modelo Dick y Carey y el modelo ADDIE. La implementación de uno de estos modelos de diseño instruccional “facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción, también facilita la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo a los estudiantes” (Agudelo, 2009, p. 119). Logrando diseñar y crear cursos y material didáctico conforme a las necesidades de los estudiantes, quienes serán los mayores beneficiados en este nuevo aprendizaje.

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura permiten comprender que los docentes son los responsables de “enseñar a aprender”, dentro y fuera de las aulas y en entornos laborales distintos al de educación. El docente se convierte en un guía y facilitador del aprendizaje y debe tener claro que el nuevo conocimiento adquirido por quien aprende es para toda la vida. Adicionalmente, con la intervención de la tecnología en el aprendizaje, se habla de e-Aprendizaje, significa entonces que el aprendizaje se produce con el apoyo de la tecnología, logrando que los aprendices construyan su propio conocimiento de manera independiente, en su tiempo y espacio, logrando descubrir el conocimiento que día a día es cambiante.

La autora de este trabajo de titulación tuvo la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos relacionados al uso de las herramientas de realidad virtual y aumentada, como Roar y Zappar, con las cuales se pueden diseñar diversas actividades con fines educativos. En esta asignatura se revisó y exploró el mundo virtual Second Life, en el cual se logró crear y personalizar un avatar, conocer lugares reales o ficticios, cumplir retos, fortalecer relaciones sociales y humanas de los participantes a través de actividades propuestas. También se trabajó con el LMS Moodle, que es una plataforma virtual para cursos online y semipresencial de código abierto. El aprendizaje sobre el uso de estas herramientas puesto en práctica se relaciona con la teoría de aprendizaje del Conectivismo de George Siemens (2014), donde cada individuo es responsable de su propio aprendizaje, utilizando las herramientas disponibles en la Web y de Entornos Personales de Aprendizaje.

Como proyecto final de esta asignatura se planificó un curso virtual de herramientas digitales para capacitar a docentes. Este curso se configuró en la plataforma Moodle. Consta de cuatro módulos, los recursos utilizados son de elaboración propia, incluyen el uso de red social, mapas conceptuales, realidad aumentada y objetos de aprendizaje multimedia. El objetivo de este proyecto es el trabajo colaborativo, desarrollar el liderazgo, cumplir las tareas de acuerdo con el rol asignado en el equipo, y poner en práctica la teoría aprendida.

Para concluir, el conocimiento adquirido en esta asignatura brinda la oportunidad de conocer y aprender nuevas herramientas tecnológicas que encontramos disponibles de manera libre en la Web, que permitirán construir actividades y recursos dinámicos que permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje. Por eso la importancia de actualizarse y seguir aprendiendo sobre la tecnología que ayuda a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto de los estudiantes como los propios.

Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC

Todo proyecto, tanto personal como laboral requiere de una organización y estructuración previa. De igual manera, los proyectos de educación necesitan de una planificación anticipada, revisada y corregida. Por esta razón, se precisa alcanzar un aprendizaje significativo en la asignatura Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). El objetivo de este estudio es proporcionar las bases de los principales modelos de Diseño Instruccional y modelos de educación en línea y promover el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los cursos en línea y semipresencial comenzaron como un proyecto a finales de los años noventa. Sin embargo, debido a la crisis sanitaria por la pandemia, la educación dentro de las aulas a nivel mundial se paralizó, y las autoridades de educación tornaron su mirada a esta nueva forma de enseñar a través de dispositivos digitales. Hoy la educación online y semipresencial se ha quedado en nuestra sociedad, demostrando que la tecnología y la educación son buenas aliadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde están involucrados tanto docentes, autoridades de educación, estudiantes, padres de familia y toda la comunidad de aprendizaje.

El diseño instruccional es un conjunto de procesos para la elaboración de programas educativos a distancia. Estos procesos incluyen la identificación de la infraestructura tecnológica o diagnóstico, el método para realizar las instrucciones a partir de las necesidades educativas, selección y organización de los contenidos, diseño de actividades de aprendizaje y evaluación, procesos que deben considerar las características del aprendiz y los objetivos esperados (Gil Rivera, 2004).

En el estudio de las teorías y modelos de la Educación en línea o e-learning, es muy conocido y nombrado el modelo de la Comunidad de Indagación desarrollado por Garrison, Anderson y Archer (2000), este modelo “conceptualiza la creación de una comunidad virtual de aprendizaje basada en el constructivismo y la colaboración, en la que sus miembros aprenden a partir de tres elementos interdependientes: presencia social, presencia docente y presencia cognitiva.” (p.75). Este modelo permite que el aprendiz logre un aprendizaje dinámico basado en las experiencias y conocimientos de los demás, tanto de sus pares, como de la guía del docente, y de su interés por descubrir nuevos aprendizajes.

Este nuevo aprendizaje junto a los adquiridos anteriormente permite concluir que el proceso de enseñanza-aprendizaje actual consiste en incentivar a los estudiantes en la construcción de su conocimiento, que las actividades diseñadas se centran en el alumno, permitiéndole una mayor participación con sus pares y a través de las comunidades de aprendizaje. La consecución de cursos online y sus actividades deben pasar por un proceso previo de planificación, basado en las necesidades de los estudiantes y el cumplimiento de los objetivos que se desean alcanzar, para lo cual es necesario determinar el modelo de diseño instruccional a seguir. El uso acelerado de la tecnología en todos los ámbitos de la vida ha permitido que la fusión de la tecnología y la educación se fortalezca a través del tiempo, disminuyendo la brecha digital existente, logrando llegar cada vez a más usuarios mediante los cursos en línea.

Durante este curso se utilizaron herramientas digitales tales como Padlet, con la cual se creó un muro como presentación personal; Google Drive para realizar la planificación colaborativa del proyecto final, que consistió en la planificación y elaboración de un curso virtual. Se puso en marcha la configuración de la herramienta Wiki de PBWorks, que es una

herramienta colaborativa donde se alojan cursos en línea. Este proyecto grupal permitió diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de los estudiantes, como es el caso de un curso en línea de Herramientas Digitales para docentes, eligiendo el modelo de diseño instruccional ASSURE para la planificación.

Para concluir, las actividades desarrolladas en este módulo por la autora de este trabajo de titulación lograron afianzar los nuevos conocimientos, participando activamente en su equipo de trabajo, compartiendo opiniones y conocimientos. Cabe mencionar que los cursos en línea son herramientas para que el estudiante construya su propio conocimiento en su tiempo y a su ritmo, a través de actividades de desempeño auténtico y participación activa en las comunidades de aprendizaje.

Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje

La comunicación humana es la manera en que las personas se dan a entender y esta se presenta de varias formas como escrita, oral, no verbal, intrapersonal, interpersonal, pública y grupal. El objetivo de esta asignatura es dar a conocer las herramientas tecnológicas multimedia de código abierto disponibles en la Web, que permitirán desarrollar e implementar objetos de aprendizaje o recursos interactivos que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en la educación presencial como virtual.

La comunicación multimedia es la que se brinda a través de gráficos animados, audios y videos que contribuyen al desarrollo de un aprendizaje constructivista en el estudiante, mediante la exploración, participación y colaboración. Estos objetos, creados en herramientas multimedia son interactivos logrando captar la atención del estudiante. También permite la rápida adaptación de nuevas estrategias de aprendizaje, generando entornos favorables donde estudiantes y

docentes pueden trabajar colaborativamente, aprender, innovar y crear. Cabe recalcar que para desarrollar este material multimedia es necesario considerar las preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes para motivarlos y mejorar su rendimiento. (Mora-Piña, Freire-Quintanilla, Arévalo-Cuadrado y Barrera-Basantes, 2019, p.195).

El uso de redes sociales también es una alternativa de recurso multimedia que puede considerarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque los niños y jóvenes de hoy buscan estos espacios para comunicarse e intercambiar información. Como docentes se puede hacer uso de las redes sociales para crear actividades, usarlas como repositorios de recursos, crear espacios para iniciar debates y otras actividades más. También es necesario orientar a los estudiantes en el buen uso de las redes sociales que generan espacios de trabajo colaborativo y aprendizaje. (Ojando, 2015)

El aprendizaje adquirido en esta asignatura se encuentra muy relacionado con las teorías de aprendizaje de constructivismo y conectivismo. Logrando que los estudiantes sean los constructores de su conocimiento mediante actividades de desempeño auténtico donde pueden demostrar lo aprendido de diferentes maneras. Y con el apoyo de los docentes, que son los guías de este proceso, les brindan la oportunidad de explorar las diferentes herramientas que se encuentran en la web.

Dentro de esta asignatura, la autora de este trabajo de titulación adquirió destrezas en el uso de herramientas que permiten la creación de diversos materiales multimedia. Entre ellas Photopea, herramienta gratuita disponible en la Web, que permitió crear un póster de presentación de un curso vacacional. También se editaron imágenes y presentaciones para insertar en los videos. Otra herramienta que se exploró es Bandlab, con la cual se logró la grabación y edición del audio de un minicuento en forma colaborativa. Otra herramienta

aprendida es el programa Shotcut, que es una herramienta gratuita y de código abierto, con el cual se editaron videos educativos propuestos en el trabajo final. Por último, la plataforma Youtube que sirvió de repositorio para los videos propuestos en el proyecto final. Todas estas herramientas son indispensables para crear material de comunicación visual, audio y video y también ayudará en la distribución de este material.

El proyecto final para este módulo se trabajó en grupo. Consistió en crear un canal educativo en Youtube. Se le nombró Edujovent, donde se plantearon diferentes temas que afectan e interesan a los jóvenes con la finalidad de brindarles propuestas a sus dudas. Dentro de este proyecto cada integrante se encargó de planificar, grabar y editar un video de aprendizaje acorde al tema general del canal. Se desarrolló un video promocional, un banner, un video cuestionario, y se concluyó con una transmisión en vivo desde Youtube. Esta experiencia sirvió para poner en práctica todas las herramientas aprendidas en este módulo y anteriores, compartir experiencias y conocimientos con los compañeros. En lo personal esta práctica fue de mucho agrado para la autora de este trabajo, porque es una actividad diferente y divertida, donde se puede borrar los errores y continuar.

En resumen, esta asignatura aporta las directrices y conocimientos que los docentes necesitan para crear recursos y actividades utilizando herramientas multimedia disponibles en la web, actividades que permitan medir el cumplimiento de los objetivos planteados y logren un aprendizaje significativo en los aprendices.

Innovaciones Pedagógicas Basadas en Tecnología Educativa

El aprendizaje es un proceso dinámico que continúa durante la vida de los seres vivos, por eso es necesario mejorar y cambiar los procesos de enseñanza-aprendizaje del sistema educativo. La innovación educativa es una nueva forma de aprender, es producir un cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos. Innovación educativa significa lograr un cambio en la mentalidad de los aprendices, que ellos sean los constructores de su conocimiento, que lo aprendido puedan aplicar en casos de la vida real demostrando un aprendizaje significativo. Por esta razón es necesario que los docentes estén dispuestos a una capacitación continua, a cambiar estrategias, hacer uso de las herramientas digitales disponibles y realizar planificaciones innovadoras centradas en el estudiante.

Para innovar, tanto en lo educativo como en otros ámbitos es necesario tener claro el propósito, para ¿qué se quiere innovar? Este propósito debe ser inspirador y retador para producir el cambio, tanto en los estudiantes como en docentes. En este sentido, Muñoz (2017) manifiesta que “los retos de innovación inspiran, llaman a la acción, y traen consigo un problema digno de ser resuelto.” De esta manera, los retos harán que el equipo de trabajo defina ideas de solución a los retos planteados.

Es necesario también considerar las diferentes estrategias de aprendizaje para innovar dentro del salón de clases y en ámbitos profesionales, a fin de lograr un aprendizaje activo en los estudiantes. Entre ellas se menciona el diseño de clases gamificadas. La gamificación es una estrategia de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos para conseguir mejores resultados de aprendizaje, perfeccionar habilidades o recompensar actividades concretas. Como indica Ibar (2014), el término gamificar nace del aprendizaje proporcionado por los juegos, sus mecánicas, dinámicas y elementos. El sistema de recompensas, tomado de los juegos y aplicado a contextos

de aprendizaje estimula a los estudiantes a realizar las actividades y tareas planteadas logrando experiencias de aprendizaje prácticas y duraderas.

Cabe mencionar que hablar de innovación educativa no solo implica el uso de la tecnología y herramientas digitales en el aula, gamificación o robótica, esto va más allá. Esto implica una planificación detallada, un diseño instruccional bien elaborado y preparado, adaptado a las circunstancias del contexto de enseñanza y aprendizaje en el que se encuentre. Un docente innovador es capaz de solucionar problemas, es creativo y buen observador a la vez, tomando en cuenta que todos los alumnos no aprenden de la misma manera, motiva a los estudiantes y despierta su deseo de aprender. La innovación educativa también implica el proceso de evaluación. El docente debe evaluar todo el proceso de enseñanza aprendizaje, de principio a fin, mediante la retroalimentación a sus alumnos; también debe incluir la coevaluación entre pares y al docente a fin de lograr mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Mosquera, 2019)

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura están relacionados con la teoría del constructivismo, donde el aprendiz es quien construye su propio aprendizaje y el docente es un guía, quien proporciona las herramientas para su aprendizaje, mediante desempeños auténticos con los cuales logran la comprensión. También se conecta con la teoría del conectivismo, porque muchas actividades se desarrollan utilizando una variedad de herramientas digitales disponibles en la web, recursos de realidad virtual y aumentada, uso de redes sociales para retos, robótica, gamificación y otras más, que dentro de una buena planificación, objetivos y metas claros logran un cambio en el aula.

En este módulo, la titular de este trabajo tuvo la oportunidad de emplear varias herramientas digitales, afianzando y mejorando sus destrezas. Con Google Drive, herramienta de

preferencia cuando se trata de trabajos colaborativos, se elaboraron las planificaciones de clases. Se utilizó la herramienta Perusall para realizar lecturas dirigidas sobre Innovar en el aula, respondiendo preguntas y comentarios. La herramienta Padlet para crear actividades de planificaciones. Con Canva, se realizó, de manera colaborativa, un manual digital sobre los principales conceptos de Diseño Inverso.

El proyecto final de esta asignatura fue la elaboración colaborativa de una planificación innovadora basada en el Diseño de las 5E. Se utilizó el diseño inverso, donde primero se identificaron los resultados deseados, luego se determinó cuáles serían las comprensiones y destrezas que alcanzarán los estudiantes. Después se identifican las evidencias que mostrarán el desempeño auténtico de los aprendices, finalmente se establecen las actividades a realizarse en el salón para cumplir los objetivos planteados.

Para concluir, esta asignatura proporciona las herramientas adecuadas para comenzar el cambio en las aulas o espacios de trabajo. Despertó el interés de seguir nuevas capacitaciones y avanzar en el mundo de la enseñanza. Que no hay que quedarse estancados, sino tomar cada reto como una nueva oportunidad para ampliar los conocimientos propios y los de los aprendices.

Conclusiones

El objetivo de este trabajo de titulación es recopilar los conceptos más relevantes de algunas asignaturas vistas en el desarrollo de esta maestría. Todas las asignaturas son importantes, sin embargo, se han desarrollado las que, a criterio del tutor de la maestría son las más destacadas. En la asignatura de Teorías de Aprendizaje es necesario reconocer cómo a lo largo de la historia los expertos y científicos dedicados al área de educación, han dejado su influencia en sus estudios y teorías que actualmente sirven de base para la toma de decisiones. La

materia Entornos Virtuales del E-Aprendizaje permitió conocer herramientas digitales que sirven para desarrollar actividades que demuestran un aprendizaje activo, así como la importancia de utilizar un entorno virtual de aprendizaje para compartir material con los estudiantes, subir tareas y realizar actividades de evaluación. El Diseño Instruccional para programas basados en la tecnología y comunicación, entregó las bases para desarrollar cursos en línea, utilizando los modelos de diseño instruccional que facilitarán desde la planificación, su desarrollo e implementación, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y los objetivos planteados. Herramientas Multimedia para el E-Aprendizaje abarcó todo lo relacionado a los medios de comunicación visual, audio y video, y cómo estas herramientas logran mejorar las experiencias de aprendizaje. Finalmente, Innovaciones Pedagógicas basadas en tecnología educativa facilitó las herramientas que permitieron cambiar la forma de aprender de los estudiantes, logrando aprendizajes duraderos y mejoras en sus habilidades.

El proceso de aprendizaje es para toda la vida y no tiene límite de edad. Es fundamental estar dispuesto a modificar los paradigmas en la educación, de tal manera que el sujeto que aprende se apropie del nuevo conocimiento y sea capaz de ponerlo en práctica en su contexto sin miedo a equivocarse. También es importante el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de facilitar y lograr actividades productivas de aprendizaje.

Referencias

- Bruner j. (1987). *La Importancia de la Educación*. Barcelona Paidós.
- Guilar, Moisés Esteban (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13 (44),235-241. ISSN: 1316-4910.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (1998). *Comprensión por medio del diseño. Asociación para la Supervisión y Desarrollo Curricular*.
- De Pablo González, G. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 43–58.
- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 5, pp. 118 – 127
- Belloch, C. (s. f.). Entornos virtuales de aprendizaje, 1-9.
- Gil Rivera, María del Carmen. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Perfiles educativos*, 26(104), 93-114.
- González Miy, D., Díaz Camacho, J.E., Herrera Diaz, L.E. (2015). El modelo de Comunidad de Indagación. *Research Gate*, 273764931, 73-84.
- Mora-Piña, P.F., Freire-Quintanilla, M.H., Arévalo-Cuadrado, E.P., & Barrera-Basantes, R.L. (2019). Uso de herramientas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicado a la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 40(4), 188–212.
- Ojando, E.S. & Pons, V. (2015). *Las redes sociales como herramienta educativa*. Blanquerna.
- Muñoz, M. (2017). *Guía para innovar: ¿qué detona a la innovación?* Idearia Lab.
- Mosquera, I. (2019). *Hacia una definición de innovación educativa*. Tiching Blog.

ANEXOS



Log In

Inicio | Acerca de mi | Módulos | Ensayo Final



Log In

Inicio | **Acerca de mi** | Módulos | Ensayo Final

Johanna Alexandra Valero Caizapanta

Johanna Valero Caizapanta tiene estudios a nivel de Pregrado como Contador Público Autorizado de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Ha realizado cursos de actualización sobre presentación y declaración de Impuesto a la Renta, IVA, Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF), Planificación y Estrategias Gerenciales.

La contadora Valero cuenta con experiencia en el área contable, tributaria y administrativa, siendo destacada su trayectoria en declaración de impuestos y trámites relacionadas con el Servicio de Rentas Internas y Auditores.



Evidencia del Aprendizaje logrado en la Maestría TIE

A continuación se muestran las evidencias del desarrollo de competencias logradas a partir del trabajo realizado en los diferentes módulos cursados durante la maestría TIE.



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](#)

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.

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

© 2021 Trabajo de Titulación -Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
UNIVERSIDAD CASA GRANDE

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Wind



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio | Acerca de mi | 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.

Módulos

Actividades Individuales







Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Actividades Grupales



ACTIVIDAD 1



ACTIVIDAD 2

Herramientas Tecnológicas Aprendidas en este Módulo



Esta herramienta se utilizó para trabajar colaborativamente el Plan de Clases y la Bitácora con el grupo de compañeros.



Con esta herramienta se elaboró la presentación de diapositivas de los autores Perkins y Siemens.



Esta herramienta se utilizó para crear cuestionarios de evaluación según la planificación.

Evidencia del Aprendizaje puesto en Práctica en el Contexto Laboral



Trabajo Final de la Asignatura

Ensayo de sustentación

- 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).

Archivo Final de Ensayo



Reflexión Final de la Asignatura

