



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

ENSAYO FINAL

MAESTRANTE:

JORGE SIXTO DEMERA CHÁVEZ

COORDINADORA DE TITULACIÓN:

DRA. DOLORES ZAMBRANO

MODALIDAD:

EXAMEN COMPLEXIVO – PORTAFOLIO DIGITAL

COHORTE

2020 – 2022

GUAYAQUIL - ECUADOR

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
INTRODUCCIÓN	3
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	4
Realidad Aumentada	5
HERRAMIENTA MULTIMEDIA	6
TEORÍAS DE APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES	6
Teoría del Conectivismo	7
DISEÑO INSTRUCCIONAL	7
INNOVACIONES PEDAGÓGICAS BASADAS EN TECNOLOGÍAS	7
Gamificación	8
CONCLUSIÓN	8
BIBLIOGRAFÍA	10
ANEXOS	11

INTRODUCCIÓN

Debido a la influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, incluido el contexto de pandemia por la COVID - 19, por el cual desde el 2020 se gestiona la educación a través de entornos virtuales de aprendizaje, las Unidades Educativas han tenido la necesidad de modificar su organización y estructura académica para mejorar la calidad de educación que ofrecen, intentar enfrentar los altos índices de fracaso y deserción escolar, para responder a la pluriculturalidad de la sociedad actual.

Para el logro de los mismos, las Unidades Educativas han optado por utilizar plataformas virtuales de aprendizaje, adoptando herramientas digitales como las de tipo multimedia para el desarrollo de las actividades; así mismo, se han adecuando espacios para promover la interacción social, aplicar diseños instruccionales que permitan diseñar planificaciones de clases mediadas por la tecnología para motivar a los estudiantes a comprometerse con la construcción del nuevo conocimiento y potenciar los procesos de enseñanza aprendizaje, además de generar un aprendizaje significativo.

Transformar los métodos de enseñanza y aprendizaje con el apoyo de las TIC es el mayor reto de las Unidades Educativas, se requiere de un arduo trabajo para incentivar a docentes y estudiantes a trabajar con el apoyo de la tecnología, a construir objetos de aprendizaje, recursos interactivos, entre otros, que permitan estimular el pensamiento y conocimiento de los estudiantes y ser capaces de incorporar actividades de formación y evaluación, considerando el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, los estilos de aprendizaje, volviendo el proceso de aprendizaje flexible y adaptable a la situación del estudiante y docente. Brunner (2002) indica que además de ser un medio que trae la realidad a las aulas, las redes promueven el desarrollo de habilidades y disposiciones para el uso de las herramientas informáticas y el uso de bases de información y comunicación.

Al implementar la tecnología como recurso de apoyo al aprendizaje se debe considerar que el desarrollo de las mismas implica la movilización de recursos conceptuales, procedimentales y actitudinales, además de potenciar las destrezas cognitivas que se requieren para adaptarse a las formas en que se desenvuelve actualmente el ser humano. Luego del breve análisis de incorporación de la tecnología en la educación surge la pregunta ¿se puede considerar a las TIC como un potencial que apoya el trabajo del docente en el aula? Desde una perspectiva personal, el autor de este trabajo académico, desde su experiencia como docente afirma que todos los que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje son capaces de desarrollar competencias digitales y se sienten mucho más motivados al momento de impartir las clases como para recibirlas, demostrando más seguridad y confianza que los lleva a perder el miedo a equivocarse y a comprometerse en el proceso de aprendizaje.

Hay que tomar en cuenta que, para implementar la tecnología como recurso educativo en una planificación de clase con el propósito de innovar en el aula, es necesario indagar conceptos, características, experiencias y resultados de estudios similares, dado que, en la actualidad, un profesional de la educación debe generar aprendizajes significativos con base en metodologías innovadoras que respondan a las exigencias educativas y tecnológicas. A continuación, se detalla un breve análisis de los aspectos más relevantes a considerar y se comparte la URL del Portafolio Digital: <https://jorgedemera9.wixsite.com/portafoliojd>

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Los entornos adecuados para el e-learning son los LMS o entornos virtuales de aprendizaje, ya que estos combinan lo más importante de los demás entornos como la gestión de conocimiento, distribución de contenido, la colaboración, etc. Incluye herramientas que posibilitan el acceso a materiales y actividades, para seguimiento y evaluación de los estudiantes,

espacios para los trabajos en grupo, herramientas complementarias como buscadores, mapa del entorno, ayuda, calendario, por nombrar algunos. Belloch (2012) afirma. “El e-learning no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas” (p.1). Es decir que, para escoger el entorno virtual correcto es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual ofrece.

Realidad Aumentada

La **realidad aumentada** (RA) se expone como una posibilidad en el mundo educativo. “La RA pretende mezclar la realidad con lo virtual, lo que permite a los usuarios interactuar con los dos objetos, el físico y el digital” (Cabero, García y Barroso, 2016), esto significa que al analizar la RA como recurso educativo es un hecho que va a permitir a los docentes integrar a la RA como recurso de apoyo al aprendizaje dentro de sus planificaciones de clase, enriqueciendo la experiencia visual digital en los aprendices, simulando espacios tridimensionales parecidos al entorno en el que se desenvuelven.

En esta misma línea, Second Life, que es una representación de mundo virtual otorga la sensación de vivir una experiencia muy parecida a la realidad, en la que puede crear su propio avatar y elegir diversas formas de aprendizaje según su estilo y su necesidad. Por supuesto, esto se da cuando el docente ha diseñado una clase con una meta de aprendizaje. Una de las ventajas de los mundos virtuales como Second Life es fomentar la interculturalidad, interactuando con varias personas de distintas nacionalidades, generando el aprendizaje colaborativo y constructorista, de tal forma que logra mejorar la calidad de comunicación, motivando el proceso de aprendizaje con los estudiantes.

HERRAMIENTA MULTIMEDIA

El carácter de interactividad que poseen las herramientas multimedia rompe el modelo lineal de comunicación, ya que los usuarios no sólo consumen el contenido de los medios, sino que lo comparten con otros, lo reproducen, lo redistribuyen, y lo comentan (Koerner y otros, 2002). Las **herramientas multimedia** permiten desarrollar posibilidades de innovación metodológica gracias a que genera constante inquietud por buscar nuevas ideas, opiniones, temas de interés y actividades que permitan a los alumnos aprender de una forma natural y sin darse cuenta lograr una educación más eficaz e inclusiva, Cabero & Barroso (2016) explican que “una perspectiva constructivista, donde el docente se convierte en un facilitador del aprendizaje y se aleja de la función de transmisor de información” (p.148) ayuda a que el estudiante se apropie del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en el actor principal del proceso de aprendizaje, dándose la oportunidad de aprender solo, con sus pares y con el docente. Además de alcanzar la última categoría de la taxonomía de Bloom para la era digital (Crear).

TEORÍAS DE APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES

El desarrollo humano se produce mediante procesos de intercambio y transmisión de conocimientos en un medio social. Esto se logra utilizando al lenguaje como herramienta, ya que permite la interacción con los demás, desarrollar procesos mentales y conlleva a la resolución de problemas (Vygotsky, 1995). Ayuda a diversificar intereses, líneas de trabajo, adaptar ritmos de aprendizaje, etc. Es muy probable “que los estudiantes tomen sus conocimientos ya adquiridos como piedras de toque para interiorizar y hacer comprensibles inmensas cantidades de nuevos conceptos, procesos, palabras y proposiciones de manera rápida y sencilla” (Ausubel, 2002. Pág. 136), coincidiendo en que los conocimientos previos que los estudiantes ya poseen, mismos que

se han desarrollado en los niveles anteriores o en la realidad de su entorno social y familiar ayudan a que se establezcan los seis niveles de la Taxonomía de Bloom.

Teoría del Conectivismo

Además, se fundamentan en la **teoría del conectivismo**, la que indica que “El aprendizaje y el conocimiento depende de la diversidad de opiniones” (p6), haciendo referencia a que el aprendizaje es un proceso de conectar fuentes de información, donde los individuos son el punto de partida que alimentan las redes de conocimiento, generando un ciclo de aprendizaje continuo.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Al hablar de **Diseño Instruccional** (DI) se refiere al diseño de materiales, contenidos, metodología, etc.; todo lo necesario para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de manera eficaz y se consigan los objetivos planteados. Si bien es cierto, los contenidos de una asignatura son proporcionados por el Ministerio de Educación; sin embargo, los diseños instruccionales son desarrollados por el docente, ya que es quien conoce el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, las formas en que aprenden, los recursos con los que cuentan, y con esta información es capaz de adecuar la forma de transferir el nuevo conocimiento y de evaluarlo. Martínez (2009) afirma que el DI, en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por tanto, ha de ser capaz de producir el conocimiento organizadamente.

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS BASADAS EN TECNOLOGÍAS

Al momento de gestionar un espacio con **Innovación Pedagógica Basada en la Tecnología**, los participantes deben tener un mismo objetivo de aprendizaje, así como lo sugiere

Siemens (2004) cuando afirma que “El conocimiento que reside en una base de datos debe estar conectada con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje” (Pág. 7). Es importante combinar la gestión de conocimiento, distribución de contenido, la colaboración, procesos autónomos de aprendizaje etc., útiles para un conocimiento más profundo y útil para la vida.

Gamificación

La **gamificación** surge a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas desde este punto de vista se la asocia con los “juegos serios” y como lo indica la Unesco (2003) “Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas.” (Pág.14,15). Mediante un juego serio se desarrollan distintas habilidades cognitivas que se modifican para resolver problemas como la toma de decisiones que le puede generar el desarrollo de la actividad, identificando diferentes tipos de pensamientos: crítico, epistémico, sistemático y holístico según la interacción del juego, la experimentación que se lleva a lo largo del proceso, la elaboración de hipótesis según el avance del mismo y la comprobación generalmente se ofrece mediante retroalimentación sincrónica. El método de gamificación sirve para aplicar y sacar provecho de tantas ventajas que nos brinda la tecnología, los ordenadores y la Internet.

CONCLUSIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

Los docentes han de ser capaces de ayudar a los estudiantes para que estos trabajen mancomunadamente, resuelvan problemas y desarrollen un aprendizaje creativo mediante el uso de las TIC, de manera que lleguen a ser ciudadanos activos y elementos eficaces de la fuerza laboral.

Se concluye entonces que la **innovación curricular** no es simplemente de cambio o de hacer algo novedoso, se entiende por innovación un proceso de cambio planificado, que se sustenta en la teoría y en la reflexión, y que apunta al mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje, y esto es lo que se está evidenciando en las Unidades Educativas con el uso de las TIC.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, David. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona.
- Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. *Valencia: Universidad de Valencia*.
- Brunner, J. (2002). Educación e Internet ¿La próxima revolución? Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Cabero, J. A., García, F. J., & Barroso, J. O. (2016). La producción de objetos de aprendizaje en “Realidad Aumentada”: la experiencia del SAV de la Universidad de Sevilla. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 110-123
- Cabero, J. A., & Barroso, J. O. (2016). Ecosistema de aprendizaje con «realidad aumentada»: posibilidades educativas. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (5).
- Koerner, S., Ernst, D., Jenkins, H. Chisholm, A. (2002): «Pathways to Measuring Consumer Behavior in an Age of Media Convergence» *documento presentado en ESOMAR Conference, Cannes, los días 22 y 23 de junio*.
- Rodríguez, A. D. C. M. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. *Apertura*, 9(10), 104-119.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.
- UNESCO. (2003). *Enfoque estratégico sobre las TICs en Educación en América Latina y El Caribe*. Santiago-Chile.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: Ediciones Fausto.

ANEXOS

Universidad Casa Grande

Inicio Acerca de mi Módulos Ensayo Final

Facultad de Posgrado

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Maestrante:
JORGE DEMERA CHAVEZ.

Modalidad Portafolio

2021

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

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Universidad Casa Grande

Inicio **Acerca de mi** Módulos Ensayo Final

Jorge Demera Chávez

JORGE DEMERA CHÁVEZ

Soy Ingeniero en Diseño Gráfico, obtuve el título en la Universidad de Guayaquil, actualmente estoy culminando la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Casa Grande (UCG).

Tengo 29 años de edad y en los últimos 10 años he adquirido experiencia en lo que corresponde a la educación primaria y secundaria. Docente de la Materia de Matemáticas y Educación Cultural y Artística, también tengo la experiencia como Inspector de curso.

En la actualidad soy Docente de la Unidad Educativa Fiscal Nueve de Octubre, me desempeño como Coordinador de las TIC en la Jornada Vespertina, manejando varias plataformas del MINEDUC.

Trabajo además en forma independiente, brindando servicios profesionales con varios clientes, haciendo uso del paquete de ADOBE, en el manejo de herramientas gráficas (Photoshop - Illustrator - Premiere - After Effects), adicionalmente imparto cursos emitidos por el Ministerio de Educación.

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

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Evidencia del Aprendizaje logrado en la Maestría TIE

A continuación se muestran las evidencias del desarrollo de competencias logadas 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.



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.



Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia



Conocer las teorías del diseño instruccional principiales 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.



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 multimediales 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.



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.



 Universidad Casa Grande

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

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.

[Módulos](#)





Actividades Individuales

La finalidad de esta actividad, es conocer los diferentes roles que el docente puede tomar en los Entornos de Aprendizaje

[Ingresar >](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.





Actividades Grupales

La finalidad de esta actividad grupal, fue explicar en una presentación de google drive una breve síntesis de los (EVA).

[Ingresar >](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.





Herramientas Teóricas



Second Life

Se utilizó esta plataforma de realidad virtual con la finalidad de explorar, socializar, conocer a otros residentes para realizar actividades estimulando la participación y el aprendizaje.



Roar

Se utilizó esta herramienta, para trabajar colaborativamente en el desarrollo de la planificación SE, intercambiar contenidos y editar conclusiones.



Zappara

Se utilizó esta herramienta para elaborar organizadores gráficos en línea y compartirlos en el drive.



Moodle

Se utilizó esta herramienta para generar contenido visual y de comunicación para la explicación de las actividades planteadas en la planificación SE.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.





Didácticas en el Contexto

[Ingresar >](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

**Ensayo Reflexivo Académico
de los Aprendizajes logrados**



Ensayo Reflexivo Académico de los Aprendizajes logrados



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD PORTAFOLIO DIGITAL

ENSAYO FINAL

Maestrante:

Jorge Sixto Demera Chávez

Cohorte:

2020 - 2022

Canva



[ENSAYO FINAL](#) de Jorge Demera



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

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.