



FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Trabajo de Titulación

Modalidad Complexivo – Portafolio Digital

MAESTRANTE

Jorge Washington Merejildo Salcedo

Coordinadora de Titulación

Dra. Dolores Zambrano

Abril de 2022

Tabla de Contenido

Introducción	3
Desarrollo	
Teorías del aprendizaje y teorías instruccionales	4
Entornos virtuales de Aprendizaje	6
Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia	8
Herramientas Multimedia para el Aprendizaje	9
Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología	11
Conclusión	12
Bibliografía	14
Anexos	15

Introducción

Las teorías de aprendizaje aplicadas en el contexto educativo han permitido que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más eficiente y en él se puedan adaptar varias técnicas o estrategias que sirvan de apoyo para que el ser humano aprenda, según el estilo de aprendizaje que posea cada uno, por lo que, es necesario que los docentes comprendan el objeto de estudio, el cual se centra en el desarrollo de destrezas, habilidades, razonamiento y adquisición de conocimientos.

Estos conocimientos se los puede afianzar con el apoyo de la Tecnología, que se la ha utilizado desde hace mucho tiempo, se podría decir a inicios de la humanidad, cuando el hombre buscaba los medios para satisfacer sus necesidades; con el paso del tiempo, se comenzó a utilizar computadoras para fines educativos y desde ese momento ha sido muy común que en el ámbito educativo se haga uso del internet, equipos tecnológicos, aplicaciones digitales, así como también dispositivos móviles.

Esta revolución de la tecnología ha ido gradualmente ganando protagonismo en los salones de clases y actualmente en las clases virtuales, se han convertido en una herramienta indispensable para la educación. Sin embargo, la pandemia no hizo más que acelerar un proceso de transformación digital, que en algunas instituciones educativas ya se estaba desarrollando y se las ha fortalecido tanto en docentes como en estudiantes mediante la autoformación y capacitaciones constantes del uso de herramientas tecnológicas.

Además, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son aquellas que apoyan el desarrollo de una sociedad digital; dentro del sistema educativo los docentes y estudiantes tienen un gran rango de posibilidades a su disposición, para aquello es necesario tener y dominar una cadena de conocimientos, bases y principios que avalan la incorporación reflexiva de información.

Asimismo, la tecnología multimedia ha tenido un gran impacto en el mundo, por lo que se han incorporado de manera lúdica en las instituciones, propiciando que la educación sea de

calidad y por esto es que se han tomado en cuenta las aulas multimedia en pro del aprendizaje, donde día a día los estudiantes, dentro de un ambiente de aprendizaje digital, puedan satisfacer sus necesidades y desarrollen competencias para incorporarse al mundo laboral.

La humanidad ha implementado en el ámbito educativo diferentes maneras de transferir conocimientos a los estudiantes, de tal forma que se buscan estrategias de aprendizaje que se encaminen a incorporar “cosas novedosas” en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que con los materiales más simples se puede innovar dentro del salón de clases y con ello, captar la atención de los estudiantes, motivarlos e interactuar para lograr un aprendizaje significativo y cumplir los objetivos propuestos.

A continuación, se presentan reflexiones de algunas asignaturas revisadas en la maestría en Tecnología e Innovación Educativa y la URL del Portafolio Digital:

<https://jorgemerejildo.wixsite.com/portafolio>

Teorías del aprendizaje y teorías instruccionales

Las teorías de aprendizaje describen la manera en la que las personas aprenden y adquieren nuevos conocimientos y conceptos, se puede decir que es la forma en que se desarrollan las habilidades y destrezas del ser humano. En esta línea, el docente tiene la responsabilidad de analizar y determinar qué teorías de aprendizaje son las adecuadas para implementarlas en su práctica de aula, considerando el entorno en el que se desenvuelven sus estudiantes y los distintos estilos de aprendizaje que posee.

Para lograrlo, en la práctica de aula se introducen estrategias que permiten que el aprendiz construya su propio conocimiento en forma autónoma (Piaget, 1948), demostrando su propio interés para fortalecer o diversificar lo aprendido; además, estas prácticas son diseñadas para que puedan interactuar con sus pares (Vigotsky, 1896-1934), de tal manera que intercambien comprensiones y conecten el nuevo aprendizaje con lo que ya conocen (Bruner, 1966). En consecuencia, es indispensable que el aprendiz vaya descubriendo nueva

información, la misma que es necesaria para ponerla en práctica en el contexto en el que se desenvuelve, convirtiéndose en un aprendizaje significativo (Ausubel, 1963)

Se puede manifestar, según lo aprendido en la asignatura, que la primordial intención de las teorías de aprendizaje es comprender e identificar los procesos educativos, para que, a partir de ellos se logre describir y detallar cada método y estrategia, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo para los estudiantes, por lo que es importante recalcar que dentro de la teoría del cognitismo (Jean Piaget 1896-1980), el aprendizaje que ya posee un individuo se basa en la práctica y la interacción con los demás, es decir, que la experiencia es fundamental para obtener un nuevo aprendizaje (Vigotsky, Rusia, 1896-1934) y de esta manera se adquieren habilidades, conocimientos y destrezas necesarias para enfrentar diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Otra de las teorías importantes en la práctica laboral es el constructivismo, el cual expone que el ambiente adecuado es donde concurre una interacción dinámica para que los alumnos puedan crear su propio contexto de aprendizaje, que debe ser similar al entorno en el que se desenvuelve, esto enfatiza al sentido y entendimiento de la sociedad y el entorno para construir un conocimiento. Los estudiantes cumplen un rol activo en la construcción de conocimientos como en la creación de mapas mentales en donde se organiza la información que ya se conoce con lo nuevo que va a aprender (Ausubel, 1968).

Adicionalmente, se analiza la teoría del conectivismo, que surge a partir del impacto de la tecnología en la educación, indicando que el aprendizaje no solo se encuentra en las personas, sino que también habita en base de datos, fuentes tecnológicas o cualquier fuente de información (Gutiérrez, 2012). Por esta razón, el autor del presente trabajo motiva a los estudiantes a comprometerse con el proceso de aprendizaje mediante el desarrollo de una planificación en la que se incorporan varias herramientas tecnológicas como Mentimeter, Padlet, wordwall, Quizizz, wordwall, que permiten interactuar con los estudiantes, captar su

atención para que se sientan motivados a aprender y desarrollar habilidades y destrezas que en un futuro se puedan aplicar en el campo laboral.

Entornos virtuales de Aprendizaje

La era digital ha llegado para cambiar e innovar diferentes aspectos y ámbitos, por lo que se deben aprovechar las oportunidades que conlleven al desarrollo de la sociedad. Actualmente, las nuevas generaciones viven una realidad digital, muy distinta a la que se vivía en épocas anteriores y, posiblemente, en pocos años nada de lo que se conoce tendrá relación con lo que existe ahora. Estos cambios son muy rápidos por lo que docentes y estudiantes deben adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas para llegar a convertirse en profesionales competentemente digitales. Para esto, la incorporación de un Entorno Virtual de Aprendizaje o EVA puede ser una herramienta de gran utilidad en el sistema educativo.

Según Bustos Sánchez & Coll Salvador (2010), los EVA que son espacios educativos alojados en la web, este conjunto de herramientas digitales posibilitan la interacción didáctica de manera que los estudiantes puedan llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, opinar y debatir, realizar trabajos individuales y grupales, leer documentos con contenidos que aporten al aprendizaje, ver vídeos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, etc., sin que medie una interacción física entre docentes y estudiantes.

Estos espacios virtuales permiten al autor, como docente, ser guía y orientador del aprendizaje, de tal manera que transfiera la información a los educandos en forma diferente y adaptada a los estilos de aprendizajes de estos, también le ayudaron a facilitar actividades que contribuyen a la adquisición de conocimientos y por ende los estudiantes mejoran su proceso de aprendizaje, porque se promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, se mantiene la interacción con el docente a través de foros, mensajes o videollamadas y se facilita el seguimiento del aprendizaje. Entre sus beneficios se encuentran la calidad educativa del aprendizaje, la interacción y la motivación.

En la actualidad se puede identificar gran cantidad de disciplinas relacionadas directa o indirectamente con el concepto de “ambientes de aprendizaje”, los mismos que están relacionado con el ámbito de los ambientes educativos. Términos que no se pueden utilizar indistintamente para aludir al mismo objeto de estudio, el cual en este caso se sintetiza en “El escenario pertinente para la construcción de conocimiento crítico y reflexivo en el ámbito educativo” (Rincón Méndez, 2012). Se pueden destacar las plataformas de Sistemas de Gestión del Aprendizaje o Learning System Manangement (LMS) que sirven como herramienta en la enseñanza presencial, semipresencial o modalidad en línea, estas plataformas se las puede encontrar bajo licencia y de código abierto.

En esta línea, Moodle es un LMS de código abierto, es decir, que permite realizar las modificaciones que sean necesarias, de acuerdo a las necesidades del usuario. En esta plataforma, el autor de este trabajo pudo asignar roles de administrador, profesores y estudiantes. Además, se pueden colgar diferentes tipos de actividades como chat, foros, encuestas, glosarios, talleres, tareas, lecciones, etc., necesarias para el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes.

Por consiguiente, para un mejor uso de los EVA, los docentes deben saber utilizar las TIC de una manera creativa y para esto deben realizar constantes capacitaciones y actualizaciones con el fin de que sean capaces de guiar, de manera correcta, el aprendizaje de los estudiantes, estimulándola resolución de problemas y la construcción colaborativa del conocimiento. Así mismo, la implementación de las teorías de aprendizaje como el conectivismo, que es de gran importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje en la era digital.

Además, para la creación de estos ambientes de aprendizaje los docentes deben tomar en cuenta las otras teorías de la psicología educativa y de la pedagogía, pues el simple acceso a excelente recursos no justifica al educador de un conocimiento riguroso de las condiciones que rodean el aprendizaje, o de una planeación didáctica cuidadosa, por lo tanto, también se

propone el uso de la teoría cognitiva y el constructivismo para orientar el diseño de materiales y actividades de aprendizaje en un entorno virtual. Las mencionadas teorías apuestan a un aprendizaje activo.

Como proyecto final se desarrolló un curso online para docentes, donde se utilizó la plataforma Moodle para colgar todas las actividades que se iban a presentar en el curso a los participantes. El curso consistió en trabajar con los docentes el manejo de nuevas herramientas tecnológicas para poder incorporarlas en los salones de clases.

Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia

Para Bruner (1969), el diseño instruccional se encarga de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje significativo (Consuelo, 2011), pues en este proceso sistemático y ordenado se plasman actividades encaminadas al desarrollo educativo y es importante su uso ya que permite desarrollar programas pedagógicos acorde a la enseñanza que se quiere ofrecer.

El diseño instruccional tiene como objetivo determinar cómo ofrecer el contenido educativo en forma didáctica y agradable, creando experiencias positivas de aprendizaje y de la misma manera, facilitar la elaboración de material por parte de los involucrados, siendo estos docentes y estudiantes. Para que el diseño instruccional se desarrolle efectivamente, se debe tomar en cuenta los siguientes pasos, establecer un análisis de necesidades, definir objetivos y metas, seleccionar contenidos de manera adecuada y establecer estrategias claras de aprendizaje.

Córdova (2002) reconoce la presencia de dos generaciones en el diseño de la instrucción: la primera se refiere a una forma de intervención denominada diseño instruccional de primera generación, el cual tiene su origen en un enfoque conductista del aprendizaje, bajo el paradigma tecnológico donde el docente es considerado un especialista dotado de conocimientos que puede intervenir ante problemas instruccionales. En este tipo de diseño instruccional se aplica el enfoque de sistemas, el mismo que permite tener una visión de la

instrucción como un proceso donde interactúan subsistemas integrados, cuya organización requiere de una visión orientadora y reguladora del proceso.

Los seres humanos tienen la capacidad de aprender y es gracias a las teorías del aprendizaje que se desarrolla una mejor comprensión y aplicación de estrategias que conlleven a aprendizajes eficaces. Una de las teorías aplicadas en la presente asignatura es la cognitivista (Bruner, 1980) que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, reconoce lo fundamental que es examinar y observar cómo cada individuo organiza, filtra, codifica, clasifica, y valora la información recibida, la cual es utilizada para descubrir la realidad.

En esta asignatura se motivó a desarrollar un curso online dirigido a docentes con el fin de conocer nuevas estrategias y técnicas que pueden ser aplicadas en su práctica laboral y se logre transferir conocimientos a los estudiantes de manera innovadora e interactiva. Se utilizó la plataforma Wiki que permite publicar y modificar contenido de manera fácil, en la que se pueden alojar diferentes actividades basadas en herramientas tecnológicas, las mismas que debieron ser realizadas por los participantes de forma colaborativa y cooperativa, incorporando también el trabajo autónomo.

Herramientas Multimedia para el Aprendizaje

Actualmente, la tecnología juega un papel de suma importancia a nivel mundial, pues gracias a ella se puede utilizar recursos que facilitan el trabajo de distintos actores como medios de comunicación, fuentes de información y de transporte. No obstante, los expertos consideran que la tecnología debe estar inmersa en la vida diaria de los seres humanos, por lo que se considera un recurso de apoyo dentro del ámbito educativo.

Como menciona Barroso & Cabero (2010), las tecnologías han impactado la educación de manera tal que han generado posibilidades para el diseño de todo tipo de herramientas, entre ellas las multimedia, que son consideradas de suma importancia en el aprendizaje ya que involucran intencionalmente más los sentidos, lo que favorece la asimilación y retención de los conocimientos.

Una de las tecnologías de gran relevancia en la educación son las herramientas multimedia, pues son las que permiten que se desarrolle un aprendizaje activo, logrando la interacción sobre una experiencia educativa, la misma que se puede realizar entre docente - estudiante, estudiante - estudiante, estudiante - contenido y de esta manera el aprendizaje tiene mayor efectividad. Estos recursos didácticos, previamente diseñados por los docentes, son aquellos materiales interactivos y educativos que sirven como mediadores para el aprendizaje por parte de los educandos, de tal manera que favorece al proceso de enseñanza - aprendizaje, se facilita el contenido y se orienta al desarrollo de competencias.

Los docentes utilizan en los salones de clases herramientas multimedia mediante la combinación de texto, color, gráficas, animaciones, videos, sonidos, presentaciones con imágenes, audios en un mismo entorno. Algunas de estas herramientas permiten que varios usuarios trabajen al mismo tiempo, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.

Se puede mencionar que el uso de tecnología y herramientas multimedia en la educación ha influenciado positivamente en el aprendizaje, ya que en los estudiantes se despierta ese interés para aprender y es por esto que los docentes buscan las mejores estrategias y métodos que conlleven a la interacción y motivación; además de la preparación y la actualización continua para el uso adecuado de la tecnología en el proceso de aprendizaje. Uno de los ejemplos precisos de la implementación de multimedia o tecnología en la educación son las instituciones del milenio, que cuentan con material pedagógicos adecuados, aulas con ambiente temáticos, equipamiento moderno y con la última tecnología en bibliotecas, laboratorios y centros de prácticas técnicas, deportivas y culturales.

Las herramientas multimedia contienen muchas aplicaciones donde se permiten diseñar actividades que los estudiantes pueden desarrollar en un determinado tiempo, en estas se entrega información similar a las que se realiza en clases tradicionales, donde los contenidos son explicados por los docentes en las pizarras, como por ejemplo una suma, que sea desarrollada por un estudiante; en cambio con el uso de herramientas multimedia, además

de ser atractivo y divertido, los estudiantes podrían desarrollar muchas sumas, volviendo las clases motivadoras y animadas, donde los estudiantes va obtener un aprendizaje significativo.

Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología

Según Ortega Barba (2014), la acción de innovar hace referencia a las acciones creativas y de cambio que realiza la persona al incorporar algo nuevo, en este caso, a los procesos educativos, es por esta razón que la innovación educativa ha tomado gran importancia en el ámbito educativo debido a que los docentes consideran una necesidad utilizar materiales, herramientas y recursos que generen cambios significativos en los educandos. A través de estos recursos se pretende estimular a los docentes y estudiantes a promover actitudes positivas, compartir experiencias educativas e interactivas estableciendo entornos de aprendizaje agradables que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Innovación educativa en los salones de clase, consiste en incorporar actividades novedosas que produzcan cambios significativos en el proceso aprendizaje, se puede decir, que los docentes buscan modificar sus técnicas, estrategias, recursos y materiales para generar resultados positivos y alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Los docentes juegan un papel muy importante al elegir o seleccionar las herramientas y tecnologías innovadoras adecuadas para poder potenciar las capacidades, a modo de persuadir de manera creativa y dinámica la participación activa de los aprendices, donde ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Con la presente tutoría el desempeño laboral del autor mejoró porque puso en práctica los conocimientos adquiridos con el grupo de estudiantes donde labora y obteniendo buenos resultados. Esta propuesta de formación docente basada en explicar y desarrollar el modelo de las 5E (Biological Science Curriculum Study, 1987) busca implementar el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para favorecer en los estudiantes el desarrollo de habilidades científicas y digitales (Bastida Izaguirre, 2019).

Al finalizar el módulo se implementó el método constructivista y se elaboró una planificación basada en el diseño inverso donde se trabajó la planificación de clase mediante el modelo de las 5E, en la que de una manera organizada se diseñan y estructuran una serie de actividades con una meta clara de aprendizaje. Estas actividades fueron realizadas en diferentes herramientas como edpuzzle, padlet y genially, las cuales son de carácter interactivo.

Conclusiones

Actualmente, se puede comprobar que el aprendizaje se desarrolla dentro de un ambiente que lo hace social por la interacción con otros, en el cual, se aprenden saberes culturales que son transferidos de generación en generación. Las teorías de aprendizaje son de suma importancia dentro del desarrollo educativo, ya que explican de diferente manera el cómo el ser humano aprende, cómo adquiere conocimientos y va desarrollando sus pensamientos e ideas. Además, es indispensable que se conozca cada una de las teorías del aprendizaje, y se las adopte según el contexto y estilo de aprendizaje de los educandos. Las metodología y estrategias de aprendizaje, aplicadas en diferentes asignaturas facilitan el proceso educativo en la transferencia y apropiación de conocimientos, utilizando elementos como los recursos educativos, materiales didácticos y actividades en la consecución de los objetivos planteados.

El uso de los recursos, materiales, objetos de aprendizajes, EVA y las actividades promueven las estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales desde una perspectiva colaborativa y cooperativa, para la adquisición de habilidades, capacidades y conocimientos en los aprendientes. Los EVA facilitan a los profesores la gestión de cursos virtuales para los estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. También se puede seguir a menudo el progreso de los participantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes.

En resumen, el mundo del diseño instruccional es aquel que implica crear experiencias de aprendizajes efectivas y atractivas, es un método científico para acercarse al aprendizaje presencial o virtual (creación de cursos en línea). Más aún, es creado a partir de teorías y

marcos de trabajo muy respetados tales como el modelo ADDIE apoyado por la taxonomía de Bloom. Está en constante desarrollo y se enfrenta a un sinnúmero de retos, manteniéndose al día con la evolución de las tecnologías.

Bibliografía

- Ayarza Malqui, J. (2019). *Especialidad Profesional en Psicopedagogía*. Piura-Peru: Universidad Nacional de Tumbes.
- Rosales, J. (22 de Mayo de 2013). LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE COMO GUÍA PARA UN DISEÑO INSTRUCCIONAL EFICIENTE. Obtenido de <https://es.slideshare.net/JosRosales1/ensayo-21706416>
- Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *RIMIE*, 15(44), 163.
- Rincón Méndez, E. A. (2012). Ambientes virtuales de aprendizaje: reflexión pedagógica y semántica en el marco de las tendencias neo-liberales en educación.
- Ruiz, H., & Galindo, A. (2015). Reflexiones sobre la enseñanza en la virtualidad desde un sustento ético. *Itinerario Educativo*.
- Consuelo, B. (s.f). Diseño instruccional. Universidad de Valencia.
- Cordova, D. (2002). El Diseño Instruccional: Dos tendencias y una Transición. *III. Docencia Universitaria*.
- Bastida Izaguirre, D. B. (2019). Adaptación del modelo 5E con el uso de herramientas digitales para la educación: propuesta para el docente de ciencias. *Revista científica*, (34), 73-80.
- Barroso, J., & Cabero, J. (2010). La investigación educativa en TIC. España: Síntesis S.A.
- Ortega Barba, C. F. (2014). Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa. *Perfiles educativos*, 36(144), 214-218.

Anexos



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

Facultad de Posgrado

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Jorge Washington Merejildo Salcedo

Modalidad Portafolio



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio **Acerca de mí** Módulos Ensayo Final

Jorge Washington Merejildo Salcedo

JORGE WASHINGTON MEREJILDO SALCEDO, es Licenciado en Ciencias de la Educación – mención informática en la Universidad de Guayaquil, vivo en la Provincia de Santa Elena, docente por vocación, actualmente trabaja en la Escuela de Educación Básica “Leonardo W. Berry” de la parroquia San José de Ancón, donde obtuvo su nombramiento definitivo y posee una Maestría de Tecnología e Innovación Educativa para ser un docente innovador, aprender nuevas estrategia y ponerlas en prácticas con mis estudiante para tener un mejor aprendizaje.



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio Acerca de mí **Módulos** Ensayo Final

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.

Universidad Casa Grande

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

Log In

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.

f

t

Universidad Casa Grande

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

Log In

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.

f

t

y

Universidad Casa Grande

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

Log In

Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia

Este curso proporciona un énfasis mayor al estudio de los aspectos teóricos y prácticos involucrados en el diseño y desarrollo de aplicaciones educativas multimedia basadas en las TIC. Diferentes tipos de software serán demostrados y evaluados durante el curso. El estudiante diseñará y desarrollará una aplicación.

f

t

y

i



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

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.

f
t



Universidad Casa Grande

Log In

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo Final

Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología



Este módulo presenta los conceptos y principios fundamentales, los ámbitos de la innovación educativa y las principales estrategias y procedimientos para realizarlas. Se enfocará ampliamente en las racionalidades existentes tras los modelos de Innovación, y cómo vincularlos a los distintos contextos educativos para que estén en capacidad de diseñar sus propios proyectos innovadores a la luz de las consideraciones teórico-prácticas abordadas durante el módulo.

f
t
y

ACTIVIDAD INDIVIDUAL

PRESENTACIÓN DEL AUTOR



George Siemens

ACTIVIDADES



ACTIVIDAD GRUPAL

PLAN GRUPAL FINAL DE AUTOR



ACTIVIDADES



HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS EN ESTE MÓDULO

HERRAMIENTA N° 1

Google drive



A través de esta herramienta se trabajó de manera colaborativa para realizar las actividades del plan de clase de las 5E.

HERRAMIENTA N° 2

Google forms



Se utilizó esta herramienta para que los participantes del taller suban una actividad de la planificación.

HERRAMIENTA N° 3

Decktoys



Esta aplicación sirvió para crear una actividad de gamificación.

HERRAMIENTA N° 4

Thinglink



Sirvió para trabajar en línea y presentar una imagen interactiva a los participantes del taller.

HERRAMIENTA N° 5

Genially



Herramienta fue aplicada para la presentación interactiva del contenido de uno de los autores.

EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE PUESTO EN PRÁCTICA EN EL CONTEXTO LABORAL

ELABORACIÓN DE PLANIFICACIÓN DE LAS 5E



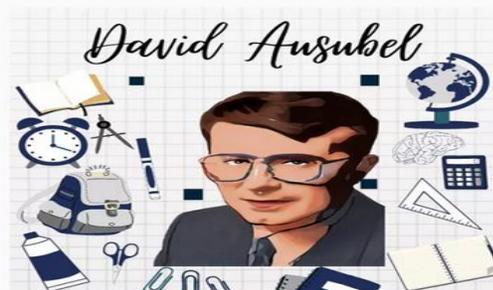
Asignatura CCNN, aplicada con mis estudiantes de séptimo EEB "Leonardo W. Berry"

ACTIVIDADES



NOMBRE DEL TRABAJO FINAL DE ESTE MÓDULO

SUSTENTACIÓN FINAL TRABAJO GRUPAL: INSTRUCCIONES Y RÚBRICA



ACTIVIDADES



REFLEXIÓN FINAL

