



Universidad Casa Grande

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Modalidad Complexivo – Portafolio Digital

Maestrante

Ana Belén Morales Herrera

Coordinadora de Titulación

Dra. Dolores Zambrano M.

Enero 2022

Índice

Introducción	3
Teorías del aprendizaje y teorías instruccionales	4
Entornos Virtuales de aprendizaje	6
Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia	9
Herramientas Multimedia para el Aprendizaje	11
Innovación pedagógica basadas en tecnología	13
Conclusión	15
Bibliografías:	16
Anexos	18
Anexo I: Portada	18
Anexo II. Acerca de mí	19
Anexo III. Módulos	19
Anexo IV. Ensayo final	19

Introducción

La generación de la era digital demanda de la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje donde se incorporen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Este cambio de paradigma ha motivado al docente a actualizar sus conocimientos en pedagogía y aprender sobre tecnología para desarrollar competencias pedagógicas y digitales que permitan diseñar planes curriculares basados en los paradigmas actuales de la enseñanza. En este sentido, este trabajo incluye las reflexiones sobre el aprendizaje logrado en la maestría en Tecnología e Innovación Educativa, tomando como base 5 de las asignaturas cursadas, estas son: 1) Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales; 2) Entornos Virtuales de Aprendizaje; 3) Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en Multimedia; 4) Herramientas Multimedia para el Aprendizaje; e, 5) Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología Educativa. Adicionalmente, se comparte la URL del portafolio digital, que es la base de este trabajo de titulación:

<https://anamorales64.wixsite.com/anaportafolio>

Teorías del aprendizaje y teorías instruccionales

Para comprender la importancia de lograr un aprendizaje dentro o fuera del aula es fundamental conocer qué es una teoría y según la Real Academia Española (RAE) lo define como: Conocimiento especulativo. Leyes o hipótesis usadas para explicar fenómenos o partes de una ciencia. (2020).

Con base en este concepto, se puede comprender que las diferentes teorías revisadas en clases permitieron afirmar que el aprendizaje que debe adquirir un sujeto demanda de un conjunto de habilidades, actitudes o conductas que le permitan aprender, comprender y ejecutar acciones sobre el saber específico; sin embargo, al desconocer los procesos para esta aprehensión de dicho conocimiento, produce que no se logren aprendizajes duraderos.

Al integrar los contenidos impartidos dentro de la materia en actividades en el área de la docencia se puede comprender la importancia de utilizar enfoques adecuados para trabajar temas o desarrollar proyectos. Durante el desarrollo de la asignatura se trabajó de forma colaborativa en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por el autor David Ausubel (2003) en el cual se solicitó a los compañeros que busquen una taza, luego se preguntó sobre las características de dicho objeto (color, forma, tamaño, etc.) y la función principal, a lo cual todos respondieron de manera unánime: "Sirve para tomar café". Corroborando los resultados obtenidos en la práctica es necesario hacer referencia a los postulados de Ausubel 2002, quien manifiesta que "el material de instrucción se relaciona con un aspecto ya existente y específicamente pertinente en la estructura cognitiva del estudiante (..)" (p.122), este ejercicio se elaboró con la finalidad de hacer un preámbulo al tema a desarrollar.

Para la presentación que se realizó de forma grupal en las clases fue proporcionado el documento denominado: “La naturaleza del significado y del aprendizaje significativo” (Ausubel, D. (2003), el cual, dado el grado de complejidad que conlleva la interpretación de dicho texto, se consideró pertinente emplear estrategias que permitan a los participantes alcanzar el objetivo, el mismo que radica en comprender el enfoque del autor sobre el aprendizaje significativo y su contraposición con el aprendizaje memorístico. Considerando la problemática, se emplearon varios recursos para complementar, consolidar y compartir la información de manera efectiva a los participantes.

La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje necesario para actuar. Ahora se deriva la competencia de la formación de conexiones, es por tal motivo que convergen la fundamentación de Ausubel y los medios tecnológicos que permitió direccionar correctamente el conocimiento hacia el público objetivo.

El rol del docente ha integrado diferentes herramientas tecnológicas como: genially, wordwall, coogle entre otras. Además, en planificaciones diseñadas y puestas en práctica en la labor docente, el principal elemento para desarrollarlas es aprendizaje significativo debido a que aporta más calidad al sistema educativo y mayor interacción entre docente- estudiante y de esta manera se logran mejores resultados académicos.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Al cursar la materia “Entornos Virtuales de Aprendizaje” (o también denominado EVA) fue más fácil poder relacionar la materia con la vida laboral de la

autora de este ensayo, puesto que, “gracias” a la pandemia, la comunidad educativa ha tenido que adoptar a los servomecanismos para que formen parte de sus instrumentos de trabajo.

Para Bautista, Borges y Forés (2006), el EVA debe poseer espacios de comunicación con finalidades diferentes que pueden ilustrar otras tantas posibilidades de comunicación en cualquier aula virtual: un espacio que podría ser de uso exclusivo para el profesor; espacio abierto a cualquier tipo de mensaje; orientado a un trabajo específico sobre los contenidos del curso.

Este abanico tecnológico en el que se desarrolla la sociedad actual ha generado que todos se adapten a un estilo de vida, donde la tecnología juega un papel fundamental para desenvolverse en todos los ámbitos, sea este laboral, social o académico. A partir del año 2020, con la llegada del COVID 19, se aceleró este proceso de involucramiento de la tecnología en las vidas de los seres humanos, surgiendo la virtualización de las clases debido al confinamiento impuesto por los gobiernos a nivel mundial, lo que desembocó a gestionar el proceso de aprendizaje a través de entornos virtuales de aprendizaje EVA. Actualmente, los docentes se enfrentan a un gran desafío, que consiste en interactuar y dominar las herramientas que le permitan alcanzar sus objetivos dado el contexto actual.

En esta línea, se destaca que los EVA son facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. Hay que tener en cuenta que en este medio de aprendizaje interactúan fundamentalmente: profesores y estudiantes.

En la actualidad existe una gran variedad de EVA's tanto gratuitos como: Moodle, Dokeos, Claroline o Sakai y comerciales, o de pago como: E-ducativa o

Blackboard, cabe mencionar que son plataformas orientadas al ámbito educativo cuyos inicios se remontan a los años 90's.

Durante el recorrido de la asignatura, se logró identificar plataformas virtuales que sirven para gestionar el aprendizaje como: Moodle, Second Life, Roar y Zapworks, cada una con sus particularidades, así como sus funciones, teniendo relevancia la plataforma Moodle, por ser la utilizada en el desarrollo del curso. Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Se debe destacar un factor imprescindible es el pensamiento metodológico de la organización de un curso gestionado en forma virtual, es decir, el docente ha de proveer de recursos y actividades que persigan alcanzar diferentes competencias que respondan a diferentes objetivos de aprendizaje, y esto también es presencia Docente.

Los estudiantes no sólo son participantes activos, sino también actores que co-construyen el espacio virtual. En un entorno virtual de aprendizaje, los estudiantes pueden ser también diseñadores y productores de contenidos. En este sentido, el papel del estudiante es mucho más participativo y activo, ya que puede contribuir con sus aportaciones, aumentar la base de conocimiento, reforzar enlaces, etc. En definitiva, el conocimiento es mucho más dinámico y cambiante.

En la puesta en práctica de estos nuevos saberes, se realizaron distintas actividades que se dan dentro del proceso de aprendizaje. Por ejemplo, publicar los contenidos o evaluar a los alumnos. Asimismo, la facilidad para contactar con los estudiantes e interactuar con ellos a través del entorno virtual, tener una comunicación efectiva con los representantes para apoyar el proceso de

aprendizaje de los estudiantes, así como recibir opiniones sobre la nueva forma de impartir las clases o recomendaciones para poder aplicarlas; En definitiva, sirve para gestionar la docencia en línea, pero sin renunciar a la calidad educativa.

Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia

Con formato: Fuente: 11 pto

El proceso tecnológico alcanzado en los últimos años acompaña las tendencias educativas actuales, donde la independencia del educando, el “aprender a aprender” y el aprendizaje significativo alcanzan una nueva dimensión en el entorno educativo; sin embargo, el rol del docente es fundamental para el adecuado desarrollo del aprendiz. Por lo que los docentes se han tenido que adaptar a nuevos entornos digitales de enseñanza, vías de comunicación, dinámicas para atraer la mirada o atención del estudiante, entre otros.

El diseño instruccional simboliza el puente de conexión entre las teorías del aprendizaje y su puesta en práctica, manifestando el enfoque teórico que poseen los docentes con relación a los procesos de educación-aprendizaje y la instrucción en especificaciones para la preparación de materiales y la aplicación de ocupaciones de instrucción.

Es importante destacar que dicho diseño parte de la capacidad que posee el docente para reorientar el sentido de la clase en un momento dado, y de tener una ruta de formación flexible que equilibre dicho contenido. Por tanto, un adecuado diseño instruccional permitirá elaborar entornos educativos en línea y seleccionar las herramientas más adecuadas para elaborar, seleccionar y diseñar herramientas apropiadas para la innovación de los temas o asignaturas impartidos, con la finalidad de adaptar los conceptos y procedimientos que se deben emplear para lograr los

objetivos del nivel y ser adecuados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Mediante el diseño ASSURE, el cual es un modelo que los maestros y los capacitadores pueden utilizar para diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes (Heinich, et al., Modelo ASSURE, pág 23, 1999). Representa una guía para planear y conducir el aprendizaje apoyado con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), es útil para los instructores que empiezan a poner en práctica la tecnología (Russell, Sorge y Brickner, 1994). Faryadi (2007) destaca que el capacitar a los profesores en la aplicación del modelo ASSURE contribuye a incrementar su conocimiento y a dominar el uso de la tecnología, y a comprometerse con el cambio.

Además, se debe asegurar la aplicación eficaz de los medios tecnológicos y didácticos, los cuales apoyan cada una de las siglas de dicho diseño, donde primero se debe analizar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, que darán paso a la formulación de objetivos y metas de aprendizaje, adicionalmente se selecciona los métodos, medios y materiales adecuados para trabajar, seguido de organizar el escenario de aprendizaje, a la vez se solicita la participación de los estudiantes; y finalmente la evaluación y revisión de la implementación y resultado del aprendizaje. (Benítez Lima, 2010)

Mediante la herramienta Pbwork se elaboraron páginas en grupo, discutiendo los temas que fueron tratados en las clases. Existen varias posibilidades de configuración en el acceso del contenido, así como diferentes herramientas digitales para un aprendizaje incluyente.

Finalmente, el diseño instruccional permitió identificar las características de los modelos de formación apoyados en las tecnologías digitales y seleccionar los modelos de formación más apropiados de acuerdo con el contexto y los recursos disponibles.

Herramientas Multimedia para el Aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje han llegado con fuerza en estos últimos años debido a que integran diferentes herramientas digitales y también enfoques pedagógicos múltiples, que afirman variedad de funciones como versatilidad, originalidad, diseños, plantillas entre otras.

Las herramientas tecnológicas consiguieron evolucionar la educación utilizando variedad de elementos para impartir clases y brindar la oportunidad de explorar al máximo un tema en específico, a través de diferentes estrategias de aprendizaje en las que se puede incorporar la tecnología. Sin embargo, la evolución científica y tecnológica ha aumentado las exigencias de los perfiles de docentes y estudiantes; razón por la cual los docentes deben capacitarse permanentemente para estar actualizados en tecnología y pedagogía para combinarlas y diseñar clases acorde a la era digital.

Para Bolaño (2017), las herramientas multimedia interactivas comprenden la integración de medios digitales, ya sean tanto de texto, gráficos, hipertexto, animación, voz y vídeo, que se combinan con el ordenador y con la que el usuario puede interaccionar. Para los aprendices las diferentes herramientas que emplee el docente deben tener la función de comunicar, siendo de suma importancia implementar el uso de estrategias de aprendizaje activo donde se priorice el aprendizaje duradero.

Sin duda alguna, el contenido audiovisual es el protagonista, pues representa un canal efectivo para interiorizar la variedad de información proporcionada por el entorno, sean estos educativos, informativos, o de recreación.

Pues bien, el aprendizaje mediante la integración de las herramientas tecnológicas ha logrado que los alumnos posean una mayor interacción entre la creatividad, pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración, con la facilidad de articular la experiencia y el aprendizaje previo, para que a partir de lo que conocen ellos transforman su conocimiento en un aprendizaje significativo. (Díaz, 2006)

Una de las plataformas digitales más empleadas durante la labor educativa para una enseñanza visual-auditiva es Youtube, la cual fue empleada durante diferentes momentos en clases, en el cual se creó un canal dirigido a los escolares con la finalidad de aportar información oportuna y adecuada para complementar los contenidos de clases.

Finalmente, es importante tener presente que en la práctica cotidiana los docentes deben poseer adecuado conocimiento de estas herramientas multimedia y valorar de forma significativo lo que aportan a la labor actual, puesto que son estas un medio de apoyo en donde los alumnos aprenden de manera rápida, interactiva y continua sobre temáticas reales de intervención, dando paso a que sean ellos quienes tras aplicar lo aprendido puedan ser capaces de transferir sus conocimientos adquiridos.

Innovación Pedagógica basadas en tecnología

La innovación educativa hace referencia a la integración de un cambio o mejora en la práctica educativa con la finalidad de incorporar nuevas estrategias y prácticas que transformen la educación con el objetivo de emplear mejoras en la calidad

Con formato: Fuente: 11 pto

educativa e implementar cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje que incluye tecnología, didáctica y pedagogía, así como el uso de materiales, métodos y contenidos.

En palabras de Cañal de León (2002), la innovación educativa hace referencia a un “conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (pág. No. 11-12). Con el propósito de adaptarse a las realidades tecnológicas e informativas que las nuevas generaciones están vivenciando.

Para lograr innovar se debe tener presente diferentes aspectos que conducen a la búsqueda de un aprendizaje: significativo, autogestionado, integral y metacognitivo, en donde el aprendiz se sienta partícipe y actor principal de su proceso de aprendizaje. Continuando con Salinas (2008), las TIC, al ser incorporadas en los procesos de aprendizaje, posibilitan nuevas formas de educación a distancia y presencial.

La asignatura como tal ha brindado herramientas y recursos para contextualizar las nuevas tecnologías en conjunto con el aprendizaje, identificando los desafíos actuales, tanto para la formación del estudiante como para el docente, puesto que debe tener un conocimiento sobre dichas herramientas cibernéticas y aplicar los mismos en los distintos niveles de enseñanza; los maestros no solo deben contextualizar o adaptar las materias para el aprendiz sino también fomentar la reflexión, puesto que se vive una globalización tecnológica/educativa.

Conclusión

Con formato: Fuente: 11 pto

La tecnología ha evocado un cambio en el sistema educativo, incentivando a los docentes a integrar diferentes formas de planificar e incluirlas en las actividades diarias, al configurar los procesos de enseñanza y aprendizaje, sus recursos, espacios y tiempos. En el ámbito pedagógico se destaca que las tecnologías de la información y la comunicación involucra una reflexión pedagógica, de la cual subyace una teoría, una metodología y una práctica formativa en contextos educativos determinados; por las cuales se debe emplear diferentes herramientas digitales que permitan a los aprendices indagar, contrastar, representar y transmitir información con finalidades educativas.

Finalmente es importante enfatizar que la tecnología integrada en la educación debe englobar y brindar soluciones a las necesidades actuales, donde el aprendizaje memorístico se sustituye por el actividades de razonamiento lógico, concentración y toma de decisiones, destacando que la labor no es solo del docente, por el contrario de toda la comunidad educativa.

Bibliografías:

Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. Barcelona, España: Ariel. Obtenido de <https://es.pdfdrive.com/psicolog%C3%ADa-y-pedagog%C3%ADa-d176178759.html>

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Ausubel, D. (s.f). *La naturaleza del significado y del aprendizaje significativo*. En *Adquisición y retención del conocimiento. Una Perspectiva cognitiva* (p. 122). Paidós.

Bautista, G., Borges, F., Forés A. (2006). *Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje*. Narcea. <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2BAUTISTA-Guillermo-BORGES-Federico-FORES-AnnaCAP2Ser-estudiantes-en-entornos-virtuales.pdf>

Rodríguez de las Heras. (2015). *Metáforas de la Sociedad Digital. El futuro de la tecnología en la educación*. Biblioteca Innovación Educativa.

Benítez Lima, M. G. (2010, marzo 10). *EL MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ASSURE APLICADO A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA*. 1(4), 10.

Ramos Rodríguez, J. M. (2013). *Diseño Instruccional en la Formación Continuada*. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/20543/DISE%C3%91O%20INSTRUCCIONAL%20EN%20FORMACI%C3%93N%20CONTINUADA.pdf>

Bolaño García, M. (2017). *Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar*. 35, 14, 20.

González Juan, J. Y. (2019). *El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/herramientas-multimedia-preescolar.html>

Cañal de León. (2002). *Innovación educativa y pedagógica*.

<https://www.fundacionwae.org/innovacion/>

SALINAS IBÁÑEZ, J. (2008). En *Innovación educativa y uso de las TIC*.

(500.^a ed.). UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA.

<https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf>

?sequence=1

Anexos

Las presentes capturas de pantalla son del sitio Wix en el cual reposa el portafolio digital de la autora. Acceder mediante el siguiente enlace:

<https://anamorales64.wixsite.com/anaportafolio>

Anexo I: Portada

Presentación del sitio web



Anexo II. Acerca de mí

Ana Belén Morales Herrera

Biografía del autor

Ana Belén Morales H tiene estudios a nivel de Pregrado en Ciencias de la Educación con mención en NEE de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG). Posee un diplomado en Gerencia Educativa en la UCSG. Ha realizado estudios en la metodología de María Montessori logrando obtener un título de Auxiliar en la enseñanza de dicha metodología, otorgado por Asociación Montessori Internacional (AMI). Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Casa Grande (UCG).

La docente Ana Morales cuenta con experiencia laboral en diversas áreas del conocimiento, siendo destacada su trayectoria en desarrollo temprano infantil, acompañamiento integral y socio afectivo a los niños y las niñas con NEE promoviendo el máximo desarrollo integral, guía para padres o tutores con niños y niñas con Nee.



Anexo III. Módulos

Evidencias de las competencias logradas en el cual se han colocado diferentes actividades ejecutadas durante las clases.

Evidencia del Aprendizaje logrado en la Maestría TIE

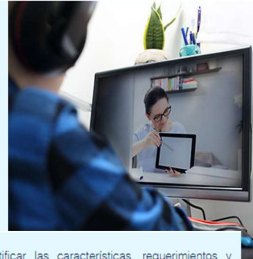
A continuación se muestran las evidencias del desarrollo de competencias logradas a partir del trabajo realizado en los diferentes módulos cursados durante la maestría TIE.



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](#)



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](#)



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](#) 

Anexo IV. Ensayo final

Trabajo escrito sobre los contenidos y herramientas aprendidas.

Ensayo reflexivo académico

