



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Modalidad de Titulación Complexivo - Portafolio Digital

Maestrante: Lic. Ginger Mendoza García

Coordinadora de Titulación: Dra. Dolores Zambrano M.

2021 - 2022

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
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.....	12
CONCLUSIÓN.....	14
ANEXOS.....	15
BIBLIOGRAFÍA.....	17

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar el uso de herramientas web para coadyuvar en el proceso educativo, convirtiéndose en una práctica innovadora que apoya a la planificación docente, con la finalidad de realizar una participación activa con el estudiantado (antes, durante o después) del tema impartido en clases.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han desarrollado simultáneamente con la expansión del internet, provocando que estas logren ser parte fundamental de la actualidad digital en la que se desenvuelve la sociedad actual, creando ecosistemas virtuales apoyados en medios audiovisuales, con los cuales, se logra transferir de manera didáctica la información que se requiere compartir, donde el usuario final podrá comprender el mensaje de manera clara y precisa.

Por ello, a continuación se identifican las principales ventajas que tiene el incorporar estrategias de aprendizaje activo apoyadas con las TIC, en las que intervienen modelos instruccionales y la gestión general de la educación; todos estos apartados basados en el uso de las tecnologías como su plataforma de apoyo. En este trabajo de titulación se muestran reflexiones de cinco asignaturas trabajadas durante la maestría en Tecnología e innovación educativa y la URL del portafolio digital que se ha construido:

<https://gingermendoza7.wixsite.com/website-1>

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES

Reigeluth (2006) menciona que la teoría del aprendizaje describe el proceso de enseñanza con la cualidad de anticipar la conducta del conocimiento. Sin embargo, de manera contradictoria; la teoría de la instrucción se basa en la forma

en que la enseñanza pueda ser comprendida de mejor manera, es decir, “mejorar, antes que describir el aprendizaje”. Por lo tanto, la importancia de las teorías de la instrucción contribuye con alternativas y modelos que mejoren el proceso de la enseñanza, ya que ellas establecen las circunstancias en las que ocurre el acto de enseñar y poseen la cualidad de vincular las estrategias y/o los elementos que integran los procesos teórico y práctico; en este sentido, los docentes requieren apropiarse de estas teorías con estrategias pedagógicas para alcanzar el desarrollo integral de los educandos.

En consecuencia, las teorías de aprendizaje se pueden llevar a cabo haciendo uso de un ambiente digital que consta de diferentes materiales y recursos de instrucción, por lo tanto, se logra entrelazar la finalidad de las teorías de aprendizaje a las necesidades que tiene el docente para mejorar la comprensión de sus estudiantes, dándole al educador varias alternativas para presentar y explicar su clase, así mismo, le permite crear un entorno que apoye a los educandos desde el comienzo del aprendizaje, hasta que resuelvan problemas más complejos.

Escorza & Sánchez (2013) complementan la apreciación del conocimiento y la manera en la que otorga un aporte dentro del labor docente, con pautas para establecer estrategias en la enseñanza, donde, la importancia radica en que el pedagogo demuestre su pericia de las teorías del aprendizaje para iniciar el diseño instruccional de un programa que servirá al estudiantado en general. Entre los contextos educativos que los docentes pueden trabajar tanto físicos como digitales se pueden implementar las diferentes estrategias de aprendizajes lúdicas y didácticas.

La autora de este trabajo de titulación desempeña su labor docente en el nivel básica escolar, y con base en estos nuevos conocimientos, creó un plan de clase para la asignatura de estudios sociales aplicando las 5 E (*Enganchar* usando la herramienta Padlet en la que se obtuvo lluvia de ideas, *Explorar* a través del uso de una presentación en Canva, *Explicar* en la que los estudiantes fueron partícipes con actividades grupales en google drive, *Elaborar* los aprendices pusieron en práctica sus conocimientos y por último *Evaluar*, por medio de la aplicación de una

rúbrica con el uso de la herramienta Rubistar.) relacionando así esta enseñanza-aprendizaje con las teorías del conectivismo de George Siemens y la del aprendizaje significativo de David Ausbel.

Mediante este ensayo reflexivo se concluye que:

Las diferentes teorías de aprendizaje son de gran soporte para el docente permitiendo aplicar estrategias, actividades y recursos, que conlleven a organizar un clima de aprendizaje que brinde confianza y seguridad al estudiante.

Las teorías de aprendizaje pueden ser aplicadas en el contexto educativo tanto de forma física como digital.

Los docentes incentivan a los estudiantes a ser activos y participativos mediante el aprendizaje invertido a un conocimiento previo a través de la investigación y exploración.

En consecuencia, estas teorías condicionan al docente ser creativo e innovador al momento de impartir el tema de aprendizaje de acuerdo con el objetivo propuesto en la planificación.

Se puede concluir que las teorías de aprendizaje y las teorías instruccionales benefician a los estudiantes en su proceso de aprendizaje convirtiéndolos en entes autónomos de su propio conocimiento.

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Las distintas plataformas virtuales para el uso del proceso de enseñanza aprendizaje nace como estrategia pedagógica, para beneficiar y solventar las necesidades académicas, dando facilidad a un aprendizaje personalizado, interactivo, abierto, y flexible a la comunidad educativa, promoviendo así un cambio de una educación tradicionalista a una educación de conocimiento actual.

En estos últimos años donde fue necesario el uso de las tecnologías como medio educativo para llegar a los hogares de los estudiantes y que no exista rezago

escolar, el docente se vió en la necesidad en apoyarse en estas herramientas tecnológicas y la creación de entornos virtuales de aprendizajes interactivos, porque la mayoría desconocían de la utilidad y manejo de las mismas.

Por lo tanto, los diversos conceptos que brindó este módulo permitieron mejorar la comprensión del entorno virtual de aprendizaje como herramienta facilitadora para el educador, la implementación de nuevas estrategias de enseñanza accedieron a la teoría y a la práctica incidiendo en el aprendizaje de los estudiantes con el uso del mundo virtual y la realidad aumentada. Con la aplicación de las diferentes plataformas virtuales tales como roar, zarpa, second life, entre otras, se logró alcanzar un aprendizaje innovador ya que los estudiantes se encontraban conectados en todo momento con un mundo real.

Resulta claro que el entorno virtual se lo considera como una herramienta útil de la información, que es soportada bajo una plataforma o software y un computador que permiten estar interconectados, la distribución de estos contenidos son presentados como datos de texto, números, sonidos, videos y animaciones, dando paso a la interacción mundial; mediante la conectividad.

Dentro de la labor docente, la autora de este trabajo pudo aplicar los nuevos conocimientos adquiridos gracias a las cualidades que brinda el sistema de gestión de aprendizaje llamado Moodle, utilizando estrategias audiovisuales que permitan a los estudiantes relacionar mejor la información impartida en estos medios.

Por ejemplo, el Moodle es una herramienta que se ocupa en la interconexión con el área esencial del conocimiento, permitiendo a la comunidad educativa desarrollar actividades académicas: se puede mencionar a la herramienta Moodle como aquella que se ocupa de enseñanza y aprendizaje en espacios virtuales. Lo interesante de esta herramienta es que permite distribuir dichos contenidos en diferentes formatos, ya sea la información que envía un usuario a otro usuario (profesor a profesor, estudiante a estudiante, profesor a estudiante, estudiante a profesor), así mismo, realizar un seguimiento académico de los estudiantes en línea (revisión de tareas, evaluaciones, etc.).

El conocimiento obtenido en este módulo abre un abanico de oportunidades de innovación tecnológica educativa, uno de los más significativos, fue la ejecución de contenidos para diseñar un curso de herramientas web a través de la plataforma e-learning Moodle. Así como Bustos y Coll (2010) exponen que estas plataformas rompen las barreras de tiempo, distancia y espacio para llevar la información de manera confiable a los estudiantes; aunque esto puede ser un proceso complejo, a pesar de que algunos docentes cuenten con la capacitación de dichas herramientas

En función de lo planteado se llega a la conclusión que; el entorno virtual de aprendizaje (EVA) permite al docente implementar nuevas estrategias de aprendizaje, la cual habilita la gestión de tareas, además, promueve una pedagogía socialmente constructivista.

A modo de cierre se puede determinar que, mediante el uso del chat o sala de conversación incorporada en Moodle, se logra la interacción entre estudiantes y el docente al momento del desarrollo de la clase, en las cuales el profesor podría plantear y resolver interrogantes, mientras que los alumnos aprovechan la dinámica.

DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA PROGRAMAS EDUCATIVOS BASADOS EN MULTIMEDIA

El diseño instruccional se basa en los cambios de la educación. Según Pimienta (2012) estos son ocasionados por la integración de las TIC en el ámbito estudiantil, por lo tanto, las instituciones educativas son conscientes de la importancia de incluir este método en el avance educativo, dando paso a la necesidad de producir materiales didácticos y procesos formativos apropiados al entorno educativo tecnológico. El diseño instruccional como eje de planificación para la producción e implementación de programas educativos basados en multimedia beneficia tanto a profesores como a estudiantes. A modo de ejemplo, cuando se utiliza un modelo de diseño instruccional, como objetivo primordial, este facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción y en la gestión del proceder del docente hacia el estudiante, asegurando la calidad del aprendizaje.

Adicionalmente, Enrique (2005) presenta un modelo instruccional que se puede diseñar a través de una estrategia metacognitiva, la cual consta de tres momentos: el antes; que se refiere a generar un plan para el abordaje de los contenidos, el durante; que se centra en las actividades para la revisión del plan de abordaje del material, y finalmente, el después; que se basa en la organización de la información. De esta manera los espacios virtuales apoyados en la multimedia proveen a los docentes herramientas de vanguardia que facilitan la comprensión de los contenidos en el alumnado.

Por ejemplo, con la aplicación de la herramienta Pbworks se trabajó con el tema la fisiología del cuerpo humano usando la estrategia didáctica en la que los estudiantes debían imitar los movimientos del baile del esqueleto y la importancia que tiene el cuidado del cuerpo humano, eso hará que adquiera nuevas conductas en el futuro.

Los aspectos de diseños instruccional y las diferentes formas en que los docentes implementan los recursos y los materiales didácticos han permitido mejorar los conocimientos en la que facilite diseñar un curso de educación de forma sincrónica y asincrónica haciendo uso de las diferentes teorías de aprendizaje y de las TIC. Tomando en cuenta la Wiki PBworks, en ella se puede implementar herramientas tales como Google Drive, Padlet, videos, imágenes, entre otras, para poder desarrollar un proyecto de curso en línea interactivo. Como objetivo se busca independizar el estilo de aprendizaje y la plataforma tecnológica que conecta todos los elementos.

Se debe enfatizar que la tecnología no puede abordar las brechas digitales en la educación, por lo que el uso de modelos de diseño instruccional es esencial. Durante el desarrollo del módulo se trabajó el modelo ADDIE a la que sus siglas hacen referencias al Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, uno de los modelos más utilizados para desarrollar una experiencia formativa significativa.

En síntesis, el diseño instruccional, permite poner en práctica las teorías mencionadas en el desarrollo del presente ensayo; de esta manera, se pueden declarar las metas y objetivos establecidos para satisfacer las necesidades de aprendizaje. Para cerrar la idea, cualquier desarrollo de diseño instruccional debe basarse en una teoría del aprendizaje que comprenda el proceso educativo humano y cómo se utilizan los recursos para este fin.

HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE

En la actualidad el espacio digital ha demostrado ser de gran importancia ya que ha modificado la forma de trabajar y de establecer el tipo de relación con la educación, incluso, la manera en que se obtiene información, por lo tanto, el ser humano se adapta al “aprender y comunicarse virtualmente”, lo que se conoce como herramientas multimedia.

Este curso se enfoca en conocer el uso didáctico de herramientas tecnológicas multimedia que permitan desarrollar e implementar recursos interactivos de enseñanza-aprendizaje para facilitar y apoyar la educación presencial y virtual.

Se ha observado que para los habitantes las nuevas tecnologías se han convertido en una oportunidad para satisfacer necesidades educativas/laborales, un claro ejemplo es la llegada del internet, que no sólo ha venido a revolucionar los espacios de creación e intercambio entre los usuarios, ofreciendo en menor tiempo y con mayor cercanía la posibilidad de mejorar la comunicación social, sino también, supone cambios en las pautas de captura tradicional para la recolección de datos y la cultura educativa, por ende, Trujillo (2015) comprende el uso de herramientas multimedia dentro de la labor docente, ya que permiten el aumento de las capacidades y destrezas de los maestros al presentar contenidos educativos a los estudiantes, creando así un medio interactivo con el cual se puede evaluar las habilidades que van adquiriendo los alumnos con el tiempo.

Desde la perspectiva personal y profesional se afirma que ha mejorado la comprensión de las herramientas multimedia, pues se las puede utilizar como recursos de apoyo al aprendizaje ya que aporta a la comprensión del nuevo conocimiento; es decir, el estudiante tiene al alcance recursos audiovisuales (imágenes, sonidos y objetos animados) que le permiten relacionar la información teórica que reciben en clases; a los docentes, les invita en gran medida a un mundo digital donde pueden experimentar con diversos instrumentos tecnológicos el diseño de la mejor manera un ecosistema didáctico y apoyarse al impartir clases en medios digitales; haciendo de la docencia, más amigable, atractiva e interesante para el alumnado. De esta manera surge la mejoría en el déficit de las competencias digitales

De lo expuesto en la teoría del conectivismo, existen conexiones neurales con las digitales o redes sociales, lo que se convierte en modelo de aprendizaje facilitador partiendo de las necesidades del individuo, en el que interactúan y aportan diferentes conocimientos. Por lo que es importante que los docentes hagan uso de los recursos audiovisuales, ya que representa un canal eficaz para comunicar proyectos educativos e informativos. Por ejemplo, la autora de este trabajo elaboró y aplicó un podcast utilizando la herramienta Soundtrap/Audacity con una historia narrada para incentivar a los estudiantes a cultivar el hábito y la comprensión lectora.

Dentro de este orden de ideas, se puso en práctica la elaboración de un video digital en múltiples dispositivos teniendo en cuenta los diferentes ángulos de la cámara, y por consiguiente crear una combinación de todas las escenas para obtener una presentación de calidad. Se filmó y se creó un video educativo sobre el uso y mantenimiento del agua que luego se expuso en la plataforma YouTube Live. Además, con la herramienta photoshopea se realizó una edición de imagen en el que se diseñó un afiche vacacional.

Por último, es conveniente acotar que la implementación del uso de herramientas y cualidades innovadoras, entre ellas el video se ha convertido en un instrumento indispensable para los docentes; facilitando la creación de diferentes

productos de aprendizaje; por ejemplo, la utilización de la herramienta edpuzzle la cual permite la creación de videos interactivos a base de preguntas.

Con lo expuesto se concluye que la evolución de las herramientas digitales favorece en gran escala a docentes y a los alumnos en formación. Sin embargo, existe la hipótesis de que podrían llegar a sustituir a los profesores, pero hay que tener en cuenta que las mismas no eliminan al profesor si no que ayudan a una integración en la función del docente/alumno, ya que el maestro es directamente responsable del uso de estas herramientas.

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS BASADAS EN TECNOLOGÍA

Salinas (2008) relaciona que la convergencia de las TIC en la educación plantea nuevas exigencias en el ámbito educativo. Uno de los desafíos más importantes de las TIC se refiere a la labor docente, porque las nuevas demandas de la profesión requieren que un educador sea precisamente responsable de la cultura tecnológica de sus alumnos y de muchas de las habilidades necesarias para dominar la alfabetización cibernética.

Así como Almenara (2007) afirma que el desarrollo de las TIC ha modificado la forma de transferir, clasificar o procesar la información, se puede determinar que las innovaciones pedagógicas aportan al ámbito educativo un gran abanico de herramientas, características y técnicas, con las cuales la enseñanza puede crecer exponencialmente, así como el aportar calidad en los procesos en los que se integran a la educación didáctica.

Las grandes innovaciones en el campo de las TIC causaron un giro fundamental dentro de la sociedad, por eso no se considera anormal que los estudiantes estén informados sobre la temática a impartir en clase; y es que, desde temprana edad cuentan con acceso gratuito y desmedido a un sin número de herramientas que les permiten desarrollar diferentes destrezas o habilidades.

Una de las conceptualizaciones más importantes que han aportado a la comprensión del aprendizaje es la innovación del aula, que está diseñada para brindar al estudiante la oportunidad de involucrarse en el aprendizaje participativo mediante discusiones, análisis y reflexión sobre los conocimientos adquiridos. Cabe resaltar que este módulo se destaca en el aprendizaje de una planificación con base al diseño inverso, es decir, el trabajo se realiza antes, durante y después de la clase. En este marco, cobra sentido la innovación pedagógica relacionada con las teorías del aprendizaje, ya que es un proceso mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos e información relacionados con el desarrollo cognitivo.

Este trabajo se focaliza con base en estrategias constructivistas, donde se propicia un espacio de diálogo, reflexión, debate y trabajo colaborativo. En el contexto laboral, haciendo énfasis en la teoría del aprendizaje significativo se planificó a través de la implementación del diseño inverso, teniendo como meta de aprendizaje la importancia de alimentarse sanamente. Por ello, se desarrollan actividades que integran la pedagogía con la tecnología para aplicarlas a la práctica docente con los estudiantes. Fue de fundamental ayuda el uso de las plataformas tecnológicas (Zoom, Moodle) y de la herramienta digital (Google drive, Peruzall, Edpuzzle, Decktoys) para poder interactuar y desarrollar las actividades grupales desarrolladas en el módulo, tales como, la realización de un manual digital, lecturas interactivas, videos cuestionarios, etc.

Las innovaciones pedagógicas son procesos alterables en las instituciones educativas y pueden tener efectos no solo en el aprendizaje de los estudiantes sino también en otros aspectos de la vida y la cultura escolar, incluyendo las identidades educativas de los diferentes actores.

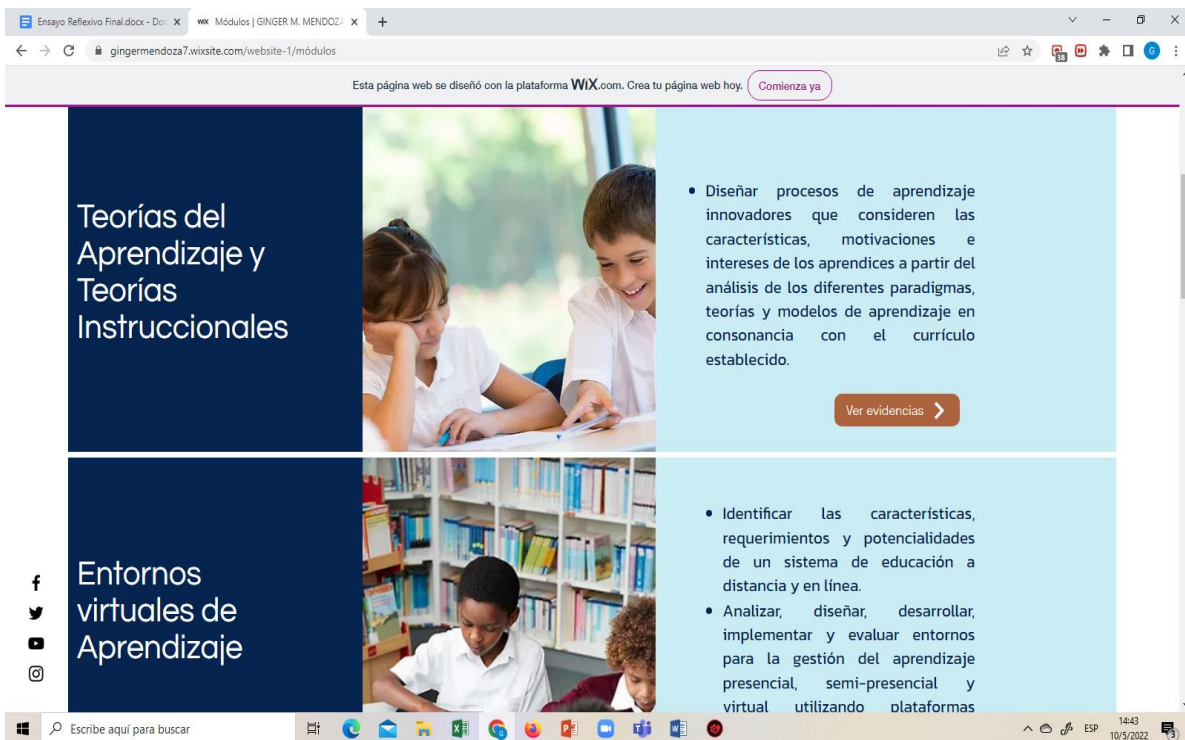
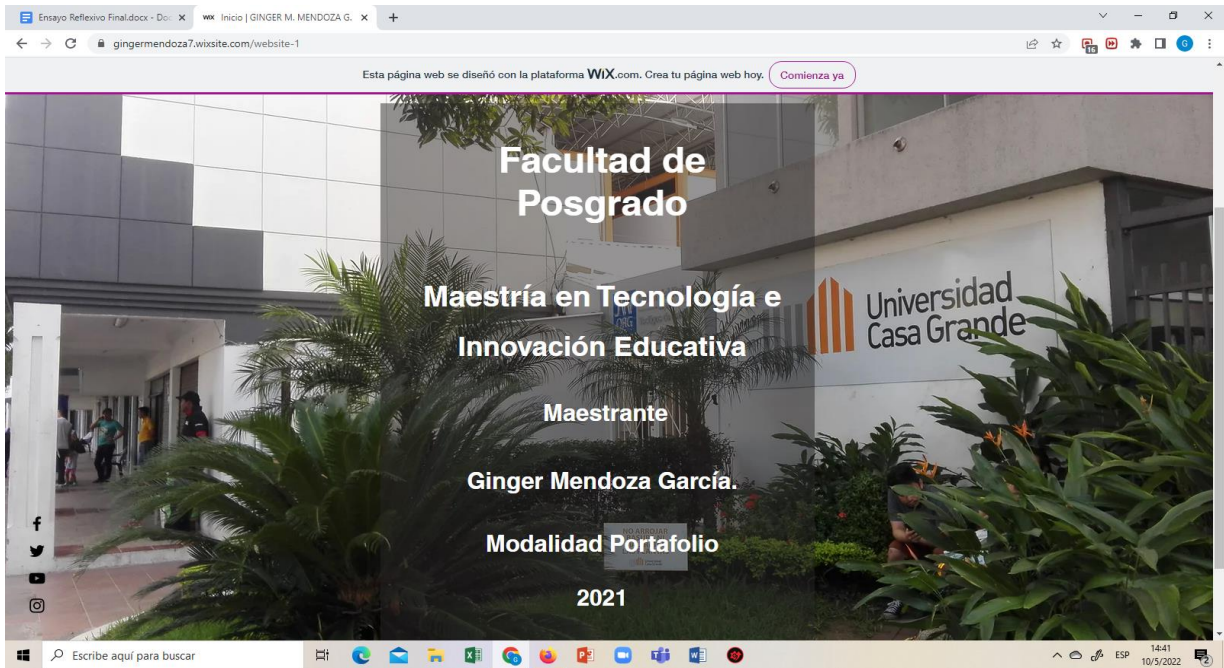
Finalmente se puede manifestar que la innovación implica transformar y el ámbito pedagógico no es la excepción, se trata de adquirir técnicas que comprenden estos cambios involucrando a la comunidad educativa con el interés de modificar las prácticas, creencias y valores para alcanzar un mundo deseado.

CONCLUSIÓN

Este ensayo es una recopilación de la práctica y los saberes alcanzados durante el periodo de los estudios en el recorrido para la obtención del título de la maestría, cada módulo aprendido aporta elementos útiles para mejorar la praxis en el ambiente de aprendizaje.

Dentro de este compendio de ideas se concluye que, las TIC han existido desde años anteriores, pero a raíz de la crisis sanitaria evolucionó a pasos agigantados, volcándose a la necesidad de aprender a aplicarlas, es por ello, que se tiene la certeza que las TIC, junto a las teorías de aprendizaje, ofrecen una diversidad de instrumentos fundamentales que logran proporcionar experiencias de aprendizaje amigables para desarrollar las competencias necesarias que permitan obtener el conocimiento autónomo a lo largo de la vida estudiantil, en dependencia del uso integrado de los recursos innovadores dados por los educadores.

ANEXOS



Esta página web se diseñó con la plataforma WIX.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)



Actividad individual

La educación ideal en la época actual



Generación de Retos de Innovación



Windows taskbar: Escribe aquí para buscar, 14:44, 10/5/2022

Esta página web se diseñó con la plataforma WIX.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

Actividad individual

Presentación personal
 ¿Quién soy yo?, ¿Qué hago?, ¿Cuál es mi experiencia de formación?, ¿Cuál es mi experiencia profesional?, ¿Qué cosas me gustan hacer en el cotidiano?

Ginger Mercedes Mendoza García · 1a

Diseño Instruccional Para Programas Educativos Basados en TICs


Mi presentación

Mi Wiki

<http://gingerm.pbworks.com/>

0 comentarios

Canción que me gusta




Presentación

Video · 00:45

WhatsApp Video 2021-03-26 at 6:46:51 PM (1)

Soy Ginger Mendoza García, de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, tengo 42 años. Laboro como docente en la escuela Mariana Cobos de Robles y trabajo con niños pequeños del

Libro que me gusta



Windows taskbar: Escribe aquí para buscar, 14:46, 10/5/2022

BIBLIOGRAFÍA

- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15, 163–184.
- Cabero Almenara, J. (2007). *Tecnología Educativa*.(J. M. Cejudo, Ed.) Madrid, España: McGRAW-HILL.
- Enrique C. (2005). El Diseño de Instrucción en un Material Educativo Computarizado (MEC): La plataforma Pedagógica de SIVI 1.0 [Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado]. In *Investigación y Postgrado* (Vol. 20, Issue1).http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872005000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Heredia E. Y., Sánchez A. A. L. (2013). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo. In *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital. <http://hdl.handle.net/11285/621390>
- Pimienta P. J. H. (2012). *Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje* (M. V. Pérez (ed.); Primera Ed). Pearson Educación de México, S.A. de C.V.
- Reigeluth, C. M. (2016). Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 50. <https://doi.org/10.6018/red/50/1a>
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia *Virtual Environments as Academic Tutoring Tools in Distance Learning Modality*. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1–20.
- Salinas I. J. (2008). *Innovación Educativa y Uso de las TIC*. Sevilla, España: Universidad Internacional de Andalucía.
- Trujillo, M. (2015). Análisis del impacto de las herramientas tecnológicas de e-learning como beneficio en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de comunicación social.

