



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Modalidad comprensiva – Portafolio Digital

**Elaborado por:**

Yuliana del Cisne Mora Jaramillo

**Coordinadora de titulación:**

Mgs. Dolores Zambrano Miranda

**Guayaquil – Ecuador**

**Septiembre 2022**

## Índice

<b>Introducción</b> .....	2
<b>Desarrollo</b> .....	3
<b>Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales</b> .....	3
<b>Entornos virtuales y de e- Aprendizaje</b> .....	6
<b>Diseño Instruccional para programas educativos basados en TIC</b> .....	7
<b>Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje</b> .....	8
<b>Innovaciones pedagógicas basadas en Tecnología educativa</b> .....	10
<b>Conclusiones</b> .....	12
<b>Bibliografía</b> .....	13
<b>ANEXOS</b> .....	15

## Introducción

En la actualidad, involucrar la tecnología en los procesos educativos es primordial pues esta es parte de la cotidianidad de todos los aprendices y futuros profesionales.

Consecuentemente, insertarla en el ámbito educativo se convierte en uno de los principales retos de los educadores, ya que tienen que capacitarse en el uso de TICS y transformar los procesos de enseñanza aprendizaje con innovación educativa, donde pueden adquirir un importante papel las herramientas tecnológicas. No obstante, la innovación educativa sobre todo requiere del diseño de nuevas estrategias, que fomenten el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se trata, entonces, de llevar propuestas nuevas, creativas, de calidad y calidez a fin de motivar a los alumnos para que sean autónomos y constructores de sus propios aprendizajes.

En tal virtud la maestría en Tecnología e Innovación Educativa ha permitido ampliar los conocimientos de quien el presente suscribe, fomentado las habilidades tecnológicas; las mismas que se ha puesto en práctica en el quehacer educativo. En virtud de esto, se destacan las siguientes asignaturas: Teorías del aprendizaje y Teorías Instruccionales, Entornos Virtuales de aprendizaje, Diseño Instruccional de Programas educativos basados en Multimedia, Herramientas Multimedia para el Aprendizaje, Innovaciones Pedagógicas basadas en las TIC.

En el siguiente enlace se evidencia el aprendizaje del cual da cuenta este ensayo, mostrando un portafolio digital que se invita a revisar a continuación:

<https://yulianamora4.wixsite.com/my-portafolio>

## **Desarrollo**

### **Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales**

La importancia de lograr un aprendizaje relacionado con las Teorías del Aprendizaje y las Teorías Instruccionales radica en la capacidad que, como docentes, se adquiere para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé óptimamente. Con las teorías del aprendizaje, el profesorado entiende las etapas y los procesos que condicionarán a los aprendices a comprender aquello que se les enseña. Mientras tanto, con la teoría instruccional, los educadores pueden fundamentar su praxis desde la ciencia del saber. Al respecto, Piaget (2001) recuerda que una buena práctica docente, donde se pongan en marcha métodos eficaces para edades específicas y en entornos adecuados, “pueden aumentar el rendimiento de los alumnos e incluso acelerar su crecimiento espiritual sin perjudicar su solidez” (p. 199).

En este sentido, las teorías, tanto del aprendizaje como las instruccionales, se relacionan directamente con la formación docente y con su labor en el aula puesto que de ellas se forma la profesionalización de la educación. De esta forma, se comprueba que el objetivo de aprehender estas teorías son las de aprender a enseñar, para que los pedagogos sepan cómo llegar a sus educandos y llevarlos a la meta del aprendizaje.

El conocimiento adquirido con las teorías del aprendizaje permite al educador planificar su proceso de enseñanza, tomando en cuenta los procesos naturales en los que se lleva a cabo la adquisición de conocimiento. Piaget (como se citó en Woolfolk, 2011) explica que el aprendizaje es evolutivo y se da paulatinamente, conforme cada individuo avanza en los estadios de madurez cognoscitiva tales como el sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. De ahí la necesidad de reconocer que “la edad de un estudiante no garantiza (...) la manera en que ese niño piensa” (Orlando y Machado, 1996, como se citó en Woolfolk, 2011, p. 33).

Por su parte, con las teorías instruccionales, los miembros de la comunidad educativa se ven dirigidos desde lineamientos claros, concisos y que tienen el propósito de llevar a cabo las prácticas educativas de forma organizada, para que los aprendices puedan asimilar el

conocimiento de manera efectiva. Para Siemens (2004) se trata de configurar entornos y metodologías aptas para el aprendizaje. Consecuentemente, con una instrucción eficaz, los educandos son capaces de aprender a realizar operaciones de diverso tipo, que aporten a su desarrollo integral, ya no descubriendo, por su cuenta, a las formas de pensamiento, sino de la mano de un facilitador del aprendizaje (Brainerd, 2003, como se citó en Woolfolk, 2011).

Por lo antes expuesto, las teorías de aprendizaje e instruccionales se ven aplicadas por el docente a su contexto laboral, donde los educandos son los principales involucrados y beneficiados de un proceso de aprendizaje que esté bien direccionado. En el caso de la teoría instruccional constructivista, esta ha aportado a una mejor comprensión de lo que significa el aprendizaje en la práctica laboral que desempeña en calidad de maestra, quien escribe. Con ella, la figura del educador ya no es central; por el contrario, permite protagonismo a los estudiantes al volverse agentes activos, capaces de crear significado, desde el primer momento del ciclo de aprendizaje con la anticipación; luego, con mayor fuerza en la construcción del conocimiento y finalmente, en la consolidación. Vale recalcar que, dado que la autora del presente ensayo imparte clases en el nivel de básica elemental, los ejercicios reflexivos y de comprensión de los que hablan Perkins y Blythe (1994) vienen acompañados de actividades lúdicas.

Sumado a esto, con la teoría instruccional del conectivismo que integra los “principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización” (Siemen, 2004, p. 6), ha sido posible integrar factores de organización que permitan mejorar las prácticas docentes y crear procesos donde prime la diversidad de opiniones, la conexión con fuentes de información especializada, encontradas en fuentes de internet; a través de vídeos interactivos y documentales para niños. Con esto se consolida la idea de que siempre se puede conocer más, con lo que el concepto del aprendizaje continuo y actualizado adquiere mayor relevancia, al entender que los individuos están en constante aprendizaje y que nunca se deja de aprender. A la par, facilita el vislumbramiento de los conocimientos interrelacionados, donde es posible trabajar en proyectos integradores para que los estudiantes pongan en práctica los saberes adquiridos de varias asignaturas.

La comprensión de estas teorías también ha llevado a que, desde la experiencia vivida dentro de las aulas, se detecte más fácilmente qué tipo de diversidad hay en el entorno de aprendizaje; desde los estilos (visual, auditivo, kinestésico) que tiene cada estudiante a la hora de aprender y cómo manejar la brecha digital. Sobre todo, en el contexto actual que se vive por la pandemia del Covid-19, donde las clases se han tornado a distancia. Es en este marco de realidad en donde se ha constatado que los entornos socioculturales, en definitiva, influyen en cómo los estudiantes llegan al conocimiento y las oportunidades que brinda la tecnología (para quienes tienen acceso a ella) a la hora de facilitar dicho proceso. Al respecto, podría recordarse a Woolfolk, (2011), quien explica que un niño guiado por un entorno escolar y familiar estimulante puede entrar rápidamente en la zona de desarrollo próximo y superar las dificultades que encuentre en el aprendizaje.

En virtud de esto, las intervenciones que se han podido realizar como profesora a partir de este aprendizaje, han sido las de vincular el uso de las TIC en proyectos integrativos, a propósito de los exámenes quimestrales, donde se han trabajado interdisciplinariamente las cuatro áreas básicas del saber cómo lo son: Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y Matemática, al pedir que los niños expongan a manera de relato (afianzamiento del desarrollo del lenguaje), cómo es su entorno familiar. En el proyecto, se debe atender a los elementos básicos para lograr una exposición oral exitosa, mientras cada estudiante describe y explica su lugar de residencia (reconocimiento del espacio geográfico), número de integrantes en la familia (reconocimiento de cantidades), el rol que desempeña cada integrante, incluido el niño (con lo que se lleva a reflexionar en las relaciones inter e intrapersonales) y las actividades que la familia hace para cuidar el medio ambiente (reforzamiento de un aprendizaje que sea sostenible, a través del contenido de Ciencias Naturales).

Con esta actividad, en específico, se ha conectado las estrategias de aprendizaje dadas por Perkins y Blythe (1994) para lograr una mayor comprensión. Además, se ha incluido la recolección de datos y la experimentación, de la que habla Arends (2007), al enfrentar a los niños a su realidad para que la empiecen a observar de forma consciente y puedan definir qué es

relevante y que no para la construcción de su relato. Además, este proyecto ha llevado a reflexionar sobre los elementos del descubrimiento, de los que habla Bruner (1987), donde se podría ayudar a los niños a descubrir cosas por sí mismos, por lo que se considera vital el profundizar sobre el tema más adelante.

Las teorías de aprendizaje y teorías instruccionales, como asignatura, permitieron adquirir conocimientos en torno a la ciencia de la educación, donde se pusieron a disposición herramientas pedagógicas y tecnológicas claves para mejorar la práctica laboral. Con el uso de *padlet*, *wordwall*, *google drive*, *genially*, *thinglink*, las actividades que se propusieron adquirieron mayor significado puesto que abrieron el camino hacia una educación virtual de calidad, donde se puede trabajar con recursos interactivos y gamificados.

Para concluir, la interiorización de esta asignatura, ha permitido obtener una mejora en los aspectos personales y laborales de quien aquí reflexiona. De este último, los beneficiarios son los aprendices. Y es que abre la posibilidad de crear un aprendizaje significativo que lleva a su vez a la perdurabilidad, porque prepara “a los aprendices para el aprendizaje a lo largo de la vida” (Siemens, 2004, p. 3).

### **Entornos virtuales y de e- Aprendizaje**

La materia de Entornos virtuales y de e- Aprendizaje ha permitido reflexionar sobre la importancia de una educación para todos y de calidad, construida a partir de la virtualidad. De esta forma, dado que la calidad de la educación con un entorno virtual está determinada, principalmente, por la efectividad de la función tutorial, es indispensable que los profesores se configuren como orientadores y facilitadores en un e-aprendizaje siempre experiencial, con una educación que permite expresarse, comunicar e interrogar al mundo, mientras toman en cuenta las capacidades, potencialidades y necesidades de cada educando.

En este sentido, los docentes deben estar bien capacitados en el manejo de programas EVA que permitan la creación de un entorno virtual adecuado para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las competencias que el docente adquiera, deben enfocarse, como lo dicta Arrufat y Sánchez (2016), en lograr dos objetivos: impartir conocimientos y conseguir que sus aprendices

desarrollen habilidades asociadas a favorecer aprendizajes significativos desde la utilización de la tecnología. Así, a través de la materia Entornos virtuales de e- Aprendizaje se ha podido llegar a conocer las herramientas de Moodle, Dokeos, Manhantan y Caroline que, como explica Meléndez (2013) son plataformas LMS basadas en un Software libre.

Ahora bien, por la visión de una educación constructivista y de filosofía social (Meléndez, 2013), se ha profundizado mayormente en Moodle. Consecuentemente el proyecto que se propuso, en esta materia, para aprender su manejo se basó en el diseño de un entorno virtual de aprendizaje que dé herramientas que potencien la labor docente para apoyar la nueva realidad: la virtualización de la educación en el marco de la pandemia por Covid-19. Con ello, se reflexiona en la posibilidad de lograr una educación de calidad y gratuita, con acceso a todos aquellos que cuenten con Internet, capaz de lograr inclusión, significación y perdurabilidad, mientras se acerca a los docentes y aprendices a la competencia digital, vital en la profesionalización de las generaciones del siglo XXI y futuras.

### **Diseño Instruccional para programas educativos basados en TIC**

La materia de Diseño instruccional para programas educativos basados en TIC, ha conseguido empoderar a quien escribe con modelos instruccionales eficaces para la educación virtual. Con ellos, se ha podido diseñar estrategias didácticas, escoger ambientes y materiales para planificar las clases desde consideraciones óptimas, en las que se toma en cuenta el ciclo del aprendizaje con la anticipación, construcción y consolidación que incluye actividades variadas, incluida la evaluación; para mejorar la práctica educativa, partiendo de un ambiente de aprendizaje innovador.

Con las teorías instruccionales constructivistas y de sistemas, así como también la derivada en el Conectivismo (Siemens, 2004) se ha visto una transformación en el enfoque desde donde se imparten las clases. Por ello, se ha cambiado la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje atendiendo esta vez a los estudiantes como centro del aprendizaje, donde sus características (potencialidades y necesidades), con un estilo de aprendizaje concreto (visual,

auditivo, kinestésico) y la participación activa son la base para lograr un aprendizaje efectivo. Esto, en concordancia con los modelos que usan medios multimedia, potencian los entornos educativos, así como también todo aquello que se imparte para desarrollar en los educandos las competencias necesarias, como lo sería el modelo Assure (Gagné, como se citó en Heinich y Smaldino, 1993).

Debido a que el modelo Assure es ideal para aplicar tecnología a las aulas, se llegó a profundizarlo a través de su aplicación a un curso en línea sobre el cambio climático y el calentamiento global que se impartió mediante Workplace (Wiki). En este contenido predominó el tipo de interacción del proceso de enseñanza- aprendizaje que se da entre docente y alumno y que, como lo explica Moore (1989), pone en manifiesto el camino ideal para que el docente estimule y mantenga el interés del estudiante por aprender y autodirigirse. Reflexionando sobre este poder hacer, la experiencia ha promovido una buena práctica pedagógica desde un espacio abierto, colaborativo y flexible (Quintas-Méndez et al., 2019), ya que brindó la oportunidad para motivar a los estudiantes a analizar la realidad estudiada y a ser propositivos, al plantear posibles soluciones a un problema global.

Se concluye, pues, con la importancia de estudiar la materia de Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia en tanto que prepara, capacita y guía a los profesores y aporta a la construcción de procesos de enseñanza-aprendizaje; todo esto, llevado hacia una educación virtual. Así, el uso de las TICS y demás medios multimedia adquieren una importante misión: enriquecer dichos procesos y llevar las prácticas escolares al éxito.

### **Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje**

En la educación del siglo XXI, la inmersión de la tecnología en los procesos educativos es primordial pues esta es parte de la cotidianidad de todos los aprendices y futuros profesionales. Dado que existe una familiaridad innata de los aparatos inteligentes con el estudiantado, su uso, direccionado al quehacer educativo, resulta lógico por su nivel de multisensorialidad, atracción, apoyo didáctico y propiciador de reflexiones.

Así, la asignatura de Herramientas multimedia para el aprendizaje emerge como potenciadora de la praxis docente, que permite aportar positivamente en salones de clase propios del e-aprendizaje, configurados desde la teoría instruccional del conectivismo (Siemens, 2004). Si esta teoría de por sí es motivadora de un aprendizaje activo, basado en el análisis, la colaboración, la significación y la perdurabilidad de conocimientos, destrezas y competencias, con dichos recursos, se ha podido comprobar que aporta al afianzamiento de la calidad y la inclusión educativa, gracias al componente tecnológico que aporta al diseño universal de aprendizaje (Pastor et al., 2014) y que, por tanto, facilita y acerca el proceso educativo a todo el alumnado; aun cuando sea heterogéneo.

Con el uso de Photopea (editor de fotos), Adobe Rush y Shotcut (editores de vídeos), Audacity (grabador de audio), Canvas (creador de banners, infografías, tarjetas, etc.), YouTube (plataforma para subir y compartir vídeos), Genial.ly (página web), entre otros, las clases se direccionan hacia los estudiantes con estilos de aprendizaje visual, auditivo o kinestésico, porque son objeto de actividades creativas, lúdicas y proyectadas a la multisensorialidad y a la participación colaborativa. Esto lo corrobora Churches (2009), quien ve en las herramientas digitales la posibilidad de trabajar en habilidades de pensamiento tales como el comprender, aplicar y crear. A su vez se ha podido verificar que, en la praxis docente, los medios digitales sin duda inciden en una mejor comprensión, pues promueven la atención, percepción, comunicación y apoyo efectivo para lograr los distintos aprendizajes.

Un caso concreto sería el uso de YouTube, donde se creó un canal denominado: La ruta del saber y se hizo un *live* colaborativo con compañeros docentes para hablar sobre las huellas que deja la contaminación del agua. En el contexto laboral, esta actividad fue una oportunidad de poder escuchar a expertos en el tema, acercó a los educandos a una comprensión más profunda, permitió un aprendizaje dialógico, de la mano de múltiples voces y, posteriormente, sirvió como estimulador del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que generó un debate entre el estudiantado, promoviendo el uso de la gran voz, cargada de argumentos, reflexiones y convicciones éticas sobre cómo cuidar el agua y mitigar impactos ambientales.

Con esto, se concluye en la observación de que el aprendizaje de herramientas multimedia, siempre interactivas, acorta la brecha digital y, con ello, acerca a la diversidad de aprendices a un mundo globalizado, interconectado y más holístico. Entonces las herramientas tecnológicas se ponen al servicio de una conciencia colectiva, más empática y unida. Por todo ello, se recomienda incorporar las herramientas antes mencionadas al ámbito educativo.

### **Innovaciones pedagógicas basadas en Tecnología educativa**

Dado que la educación va a la par de las transformaciones sociales, esta tiene que estar en constante actualización; solo así, podría dar respuesta a las necesidades de las generaciones presentes y futuras. Consecuentemente, la asignatura de Innovaciones pedagógicas es un soporte que asegura mejoras en el ámbito educativo, a través de metodologías, estrategias y recursos novedosos, que están destinados a dar sostenibilidad al quehacer educativo.

Desde las teorías de Arends (2007) se reconoce que el objeto de esta asignatura se relaciona intrínsecamente con una formación docente que ya no se piensa absolutista, sino que se muestra como un guía del proceso de enseñanza-aprendizaje. A su vez, esta materia avanza al ritmo de un constructivismo, por lo que se hace uso de las 5 E (Ergin, 2012) y de la tecnología educativa, potenciando la instruccionalidad conectivista de Siemens (2004), como una oportunidad para desarrollar identidad, cognición, conocimientos y habilidades.

Esto se comprueba en la práctica, al aplicar una enseñanza basada en problemas, competencias o proyectos, donde el ciclo del aprendizaje se torna activo, colaborativo, dinámico e, incluso, gamificado. Sobre esto, las herramientas puestas en práctica aquí (Deck.Toys, Perusall, Edpuzzle, Educandy, YouTube, Padlet, Canva, Genially, Google Drive, Google Forms, Coggle, Sites.Google) son medios digitales interactivos que permiten un aprendizaje bidireccional. Entonces son los aprendices los que se ven directamente involucrados en esta nueva forma de aprendizaje puesto que su rol pasa a ser el protagónico. Más aún, toda la comunidad educativa se ve mayormente comprometida con buscar el camino adecuado para lograr calidad educativa para todos. Esto incluye a los entornos familiares y sociales.

Así, al haber implementado una planificación de clase con las 5 E para la materia de Estudios Sociales, sobre el tema los primeros pobladores, se han obtenido resultados favorables en el estudiantado, verificándose en su participación activa, colaborativa y un rendimiento prometedor. La innovación se ha impuesto desde la anticipación propiciadora de un adecuado vínculo entre los conocimientos previos y el interés del alumnado con el nuevo aprendizaje. En la construcción, los aprendices han tenido la oportunidad de construir su propio aprendizaje mediante un trabajo individual y grupal, que ha incluido la lectura comprensiva, diálogo reflexivo, organizador y potenciador del pensamiento científico. En la consolidación, se ha dado paso a una gamificación que permite disfrutar de lo aprendido, así como también, de la herramienta didáctica de la metacognición.

Es así que se evidencia que en esta materia se ha podido aprehender la noción de aprendizaje como una oportunidad para relacionarse con la sociedad y transformarla desde el saber ser, conocer, hacer y aprender; entendiéndose que nunca se deja de aprender todo aquello que significa para el individuo y que, cuando se aprende bien, puede perdurar en el tiempo. En relación con la praxis del profesorado, demuestra que el camino de la enseñanza está ligado al del aprendizaje puesto que un buen profesional docente es aquel que se mantiene capacitado y actualizado, innovando constantemente, con respecto a la ciencia del saber educativo y de la materia que imparte.

## **Conclusiones**

En los trabajos antes expuestos se ven reflejadas las reflexiones académicas que surgieron durante la maestría. En este espacio académico se desarrollaron las competencias digitales de los maestrantes, preparándolos para llevar a sus aulas, una verdadera innovación educativa. En razón de esto, los profesionales de la educación que han seguido este proceso de enseñanza-aprendizaje serán portadores de metodologías, estrategias y recursos propicios para el mejoramiento y potencialización de la praxis docente.

Por ende, en el contexto de una educación de calidad, inclusiva, significativa y perdurable, existe una revalorización de la docencia. En ella, la innovación educativa permite al profesorado ver manifestado un cambio de paradigma que conlleva a aceptar responsabilidades y desafíos que se presentan en la sociedad actual, en el ámbito educativo.

**Bibliografía**

- Arends, R. (2007). *Aprender a enseñar*. (Séptima edición). México: McGraw Hill Interamericana de México.
- Bruner, J. (1987). *La Importancia de la Educación*. Barcelona. Paidós
- Perkins, D., y Blythe, T. (1994). Ante todo, la comprensión. *Educational Leadership*, 51(5), 4-7.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona. Biblioteca de bolsillo.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo*. elearnspace.org.  
[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)
- Woolfolk, A. (2011). *Desarrollo cognoscitivo y lenguaje*. Psicología educativa. Pearson.
- Arrufat, M., y Sánchez, V. (2016). El futuro docente ante las competencias en el uso de las tecnologías de la información y comunicación para enseñar. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. <http://www.edutec.es/revista/index/>
- Cárdenas, D., y Silva, L. (2020). Aproximación al concepto de “educación permanente”: emergencia y transformaciones. *Itinerarios de la Investigación Educativa y Pedagógica*. Universidad Pedagógica Nacional. pp. 261-268.  
[http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16315/memorias-ciup%20\(16-09-21\).pdf?sequence=1#page=261](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16315/memorias-ciup%20(16-09-21).pdf?sequence=1#page=261)
- Martínez, N., Olivencia, J., y Meneses, E. (2016). Robótica, modelado 3D y realidad aumentada en educación para el desarrollo de las inteligencias múltiples. *Aula de encuentro*, 18(2).
- Meléndez, C. (2013). Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de Moodle con herramientas de la web 2.0. *E-Prints Complutense*, 46.
- Valverde, J., y Garrido, M. (2005). La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad. *Relatec*, 153-167.
- Belloch, C. (2017). *Diseño instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia.

<http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1321/EVA4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Heinich, M. y Smaldino, R. (1993). Modelo de diseño instruccional ASSURE.

Moore, M. (1989). Editorial: Tres tipos de interacción. *The American Journal of Distance Education*. V. 3(2), 1-7

Quintas-Méndez, Wyszomirska, R., y Cabral, P. (2019). Diseño de aprendizaje y herramientas conceptuales para el diseño de cursos en línea. Universidade Aberta, Portugal.

Siemens, G. (2004). *Conectivismo*. elearnspace.org.

[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital.

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

Pastor, C., Sánchez, J., y Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA).

[http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

<https://n9.cl/dr5jg>

Arends, R. I. (2007). *Aprender a enseñar*. McGraw-Hill.

Ergin, I. (2012). Constructivist approach based 5E model and usability instructional physics.

*Latin-American Journal of Physics Education*, 6(1), 14-20.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

<https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo->

[una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)

ANEXOS

WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

[Ir al panel de control](#)

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



**Facultad de Posgrado**  
**Maestría en Tecnología e Innovación Educativa**  
 Yuliana Mora Jaramillo

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

**Biodata del autor.**

Mi nombre es Yuliana Mora Jaramillo, mi profesión es Licenciada en Ciencias de la Educación, tengo a mi cargo quinto año de educación general básica; vivo en el cantón Zaruma.

Actualmente estoy cursando una maestría en la Universidad Casa Grande, con la finalidad de ampliar mis conocimientos y así ponerlos en práctica en mi labor docente.



 [Inicio](#) [Acerca de mi](#) [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.



WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

[Ir al panel de control](#)

 [Inicio](#) [Acerca de mí](#) [Módulos](#) [Ensayo Final](#)

## Actividades individuales

[Ver Evidencia](#) [Ver Evidencia](#)



WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

 [Inicio](#) [Acerca de mí](#) [Módulos](#) [Ensayo Final](#)

## Herramientas Tecnológicas Aprendidas en este módulo



Se utilizo la herramienta Photopea para crear un banner.



Se utilizo la herramienta Adobe Rush, para la grabación y edición video de presentación de un canal educativo.



Se utilizo la herramienta Youtube, para implementar un canal de con fines educativos.

WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

[Ir al panel de control](#) Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

 [Inicio](#) [Acerca de mí](#) [Módulos](#) [Ensayo Final](#)

## Nombre del Trabajo Final de esta Materia

### Proyecto Final - Individual

- Planificación de actividades desarrolladas en un espacio alojado en la nube (wix, site, etc) Lo que se espera que se publique en este espacio es un documento de word en el que se encuentre la URL del sitio donde se aloja el proyecto final.
- Elija un tema que forme parte de una unidad/clase/tema de la asignatura que usted imparte, que pueda ser desarrollado en 2 sesiones de 40 minutos.
- Considere lo siguiente: Planifique su clase basándose las siguientes estrategias de aprendizaje: Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Colaborativo y Gamificación. Puede elegir una o combinarlas. Incorpore en su planificación por lo menos 1 aplicación gamificada de las que usted conoce (no use kahoot). Su planificación debe desarrollarse en el formato de planificación básica que se encuentra en el curso y debe considerar un modelo pedagógico de planificación (modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, diseño inverso, etc.

[Ver Evidencia](#)