



**Maestría en Tecnología e Innovación Educativa**

**Trabajo de titulación**

**Modalidad Complexivo – Portafolio Digital**

**Maestrante:** Mariuxi Sarmiento Rios

**Coordinadora de titulación:** Dolores Zambrano M.

**Septiembre 2022**

## Índice de contenidos

.....	1
Índice de contenidos .....	1
Introducción .....	2
Desarrollo.....	3
Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales .....	3
Entornos Virtuales del Aprendizaje .....	4
Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC.....	5
Herramientas Multimedia para el Aprendizaje .....	5
Innovaciones pedagógicas basadas en TIC .....	6
Conclusión .....	7
Referencias bibliográficas.....	9
Anexos .....	10

## Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas que se han convertido en parte integral del campo de la educación. A través de estas herramientas se generan espacios de trabajo virtuales o formularios de consulta, lo que permite utilizar herramientas interactivas para generar autoconocimiento en los estudiantes. No solo posibilita la transformación de las aulas tradicionales, también facilita la evaluación de los conocimientos adquiridos por los alumnos.

Si bien las TIC se han mostrado en un entorno que se globaliza debido a los avances en el entorno educativo, las TIC son la base fundamental de la sociedad actual, brindan tanto a los docentes como a los estudiantes una educación que se ajuste a la situación que se vive en el presente y lo que proporciona un proceso de educacional integral.

Las TIC simbolizan la transformación de la tecnología educativa en herramientas de formación, herramientas de aprendizaje que están atadas a los planes. Para ello, se necesita asociar las TIC como un elemento que no es sólo una práctica temporal con un acercamiento a una forma integral y compleja de ceder a la razón.

Dotar de TIC a los centros educativos es sin duda fundamental en el proceso educativo más moderno, pero no es el único factor para su mejor aprovechamiento y promoción en los entornos educativos. El hecho de que las tecnologías de la información y la comunicación estén incluidas en el propio Centro Educativo no garantiza que se atienda adecuadamente al grupo y nivel en el que se encuentra el alumno.

A continuación, se expondrán 5 reflexiones sobre el aprendizaje que se llegó a aprender en esta maestría, asimismo el compartir la URL del Portafolio Digital desarrollado para el proceso de titulación: <https://mariuxisarmiento.wixsite.com/my-site>

## **Desarrollo**

### **Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales**

Esta cátedra aportó de manera significativa y enriquecedora para el desarrollo y mejora del desarrollo de la práctica docente, esta cátedra permitió explorar teorías de pedagogos que permiten direccionar de mejor forma el proceso educativo; lo que reafirma la idea de que en la educación primaria hay diversidad de métodos que el docente puede utilizar con sus estudiantes.

Esta asignatura permitió, comprender teorías metodológicas que se ubican como una herramienta integral y motivadora que se debe utilizar para obtener un proceso de enseñanza y aprendizaje con base a los intereses de los educandos, y que este se adapte a los requerimientos particulares para potenciar su desarrollo. Procurando que el estudiante genere conceptualizaciones, indague conocimientos y coteje esa información, añadiéndola de esa manera a sus conocimientos anteriores. Con esta base, el educando erigirá instrumentos necesarios para construir su propio conocimiento.

Esto va de la mano de la afirmación que las conceptualizaciones principales se utilizan como anclaje para la nueva información, por lo cual fueron llamadas 'idea-ancla'. Así también, se indica que este anclaje no hace referencia solo a conceptualizaciones, sino que puede incluir imágenes, unos símbolos, proposiciones o esquemas mentales.

Se puede concluir que esta cátedra es muy relevante para saber mejorar las tareas educativas profesionales, a partir de las teorías estudiadas y sus interrelaciones para facilitar la colaboración con las mismas. Una percepción más estructurada en la elección de la teoría y su aplicación en el contexto de la formación cotidiana de la profesión, dado que los docentes sirven de guía adecuada para puedan apropiarse y absorber procesos educativos de calidad.

## **Entornos Virtuales del Aprendizaje**

Conociendo que un Entornos Virtuales para el Aprendizaje es conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica; en el desarrollo de este módulo se impartió las conceptualizaciones y se enfatizó la relevancia que asume el docente con el uso, aplicación y manejo de ambientes virtuales de aprendizaje. Así también, se conoció las particularidades, accesibilidad, ventajas, adaptabilidad y flexibilidad de los entornos virtuales, posibilitando el desarrollo de sesiones con resultados productivos.

Con los conocimientos adquiridos en lo que refiere a la creación de Moodle, se puede mencionar que fue de mucha ayuda y beneficio, puesto que permitió el conocer como efectuar una adecuada gestión de los cursos en esta plataforma, y teniendo así mejores resultados en este aspecto y un mejor manejo de los recursos para la misma.

En el contexto de la experiencia dada, ha representado un notable refuerzo, puesto que permitió la gestión acertada de ciertas actividades. Se destaca que a través de este módulo se obtiene un mejor control de las plataformas virtuales aprendidas y cómo se pueden aplicar de forma conveniente, generando procesos educativos de calidad y a la vanguardia de la tecnología actual. Vale acotar que, con lo aprendido, se fomenta en el docente que este comparta sus conocimientos con sus educandos, y los incluya en procesos evaluativos de los contenidos impartidos por este en el desarrollo de las clases.

Vale recalcar, que este módulo, representó una ayuda notable ya que permitió una gestión adecuada de ciertas actividades. Además, se hace énfasis que las plataformas virtuales aprendidas, permitiendo que estas sean mejor controladas y convenientemente aplicadas, creando un proceso educativo de calidad y relacionadas con la vanguardia tecnológica. Estos conocimientos adquiridos incentivan a los profesionales en educación a compartir sus conocimientos, permitiendo que sus estudiantes participen en el proceso de evaluación de la clase.

## **Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC**

El módulo de diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia, se basó en la relación entre el diseño instruccional y la teoría principal del aprendizaje. La posibilidad de fortalecer y asociar conocimientos entre estos fundamentos y su difusión en programas educativos utilizando recursos multimedia y técnicos. se analizó el detalle de las distintas modalidades que se han generado de educación: desde la presencial hasta la virtual y el punto intermedio o de transición representado por la educación semipresencial.

En este módulo también, se conoció nociones relacionadas con el aspecto transformador de la educación en modalidad virtual, y aprovechamiento de herramientas tecnológicas; lo cual, permite impulsar acciones que den cabida al aprendizaje motivador, individualizado y con bases a las demandas educacionales actuales.

También se destacó la importancia de conocer sobre los ADDIE y ASSURE. Se puede mencionar que se brindó información destacada de ambos modelos, donde se indicó que el modelo ADDIE, se considera un diseño con modalidad interactiva, obteniendo resultados partiendo de procesos evaluativos de índole formativos, y con procesos de retroalimentación cuando el caso lo amerita.

En última instancia, el curso aportó de manera beneficiosa, al aprendizaje de los participantes, dejando una satisfacción en lo que respecta a los conocimientos adquiridos; vale indicar que, este tipo de módulos deben ser profundizados aún más, dando así una mayor posibilidad de captar y aprender nuevos conocimientos y nuevas modalidades de enseñar con la adecuada utilización de herramientas tecnológicas, lo cual generaría una mayor difusión de estos aspectos y para poder tener un mayor alcance en el contexto educativo.

## **Herramientas Multimedia para el Aprendizaje**

En el contexto del desarrollo de este módulo permitió que se adquirieran conocimientos específicos sobre el manejo de las herramientas tecnológicas y cómo integrarlas para lograr

finalidades de enseñanza aprendizaje, generando procesos activos donde se aprende desde la interacción y el juego dando cabida a una educación de calidad.

En el marco del desarrollo de este módulo se dio la adquisición de conocimientos concretos en relación al manejo de herramientas técnicas y su integración para la consecución de objetivos educativos y de aprendizaje, y de esta manera permitir la creación de un proceso activo en donde el aprendizaje se produzca a través de la interacción y el juego, posibilitando la educación de calidad.

Se puede decir que la importancia del aprendizaje proporcionado en este módulo se hace evidente; por la razón, de ayudar en el mejorar el manejo y aplicar herramientas de última generación para aprender a optimar e innovar el desarrollo de los procesos educativos, preparando así las tareas académicas, entreteniéndolo y generando aprendizajes dinámicos, innovadores y efectivos, haciendo posible el procesarlos para su integración a las jornadas educativas.

Queda claro que, con el conocimiento adquirido en el desarrollo del plan de estudios de esta cátedra, da realce a la idea de que se vuelve significativo que los docentes apliquen estrategias didácticas promoviendo así cambios en las metodologías aplicadas y que estas estén enfocadas en los requerimientos actuales del estudiante, relacionándolos directamente con el progreso tecnológico con el que interactúa él. Permitiendo de esta forma que el educando desarrolle su creatividad, habilidades y promover el aprendizaje de contenidos determinados mejorando la perspicacia del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Innovaciones pedagógicas basadas en TIC**

La innovación educativa es un proceso que requiere una serie de pasos, cada uno con sus propios detalles, pero en general se pudo distinguir su relevancia individual. Se debe considerar que la innovación educativa es un proceso que supone un cambio en la educación y se basa en cuatro elementos básicos: las personas, el conocimiento, los procesos y la

tecnología. A menos que los cuatro factores se consideren juntos, la innovación educativa puede no tener el éxito esperado.

En el desarrollo de este módulo se trabajó con actividades, que permiten establecer que se debe hacer del aula un espacio que estimula el interés por aprender, pero trasciende los límites circundantes con la claridad de que es posible aprender uno tras otro en los escenarios de la vida cotidiana. Tal es el caso, de la aplicación de metodologías con juegos para enseñar temas específicos, con la respectiva planificación para la innovación a interno del plan de estudios, el uso de recursos o materiales necesarios y su debida evaluación de resultados.

Se debe mencionar que el introducir la innovación educativa en el aula no significa solo hacer uso de tecnología, esta supone asimismo la aplicación de métodos que condesciendan la variación o evolución de la manera en que se da la clase. Con el sentido de que esta no perjudique al docente, o a sus alumnos como una parte más del binomio pedagógico, sino más bien impulsar la evolución del aula y su entorno educativo.

Se puede concluir, que la innovación educativa es fundamental para que los aprendizajes se adapten constantemente a las necesidades de los alumnos, motiven a los alumnos y evolucionen para convertirse en personas que disfruten aprendiendo.

### **Conclusión**

Se puede afirmar que la abundancia de recursos TIC en el ámbito escolar no guarda estrecha relación con el uso de estas herramientas técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la cultura educativa imperante se resiste a la innovación. Este nuevo proceso de enseñanza aprendizaje es desafiante; puesto que, algunos docentes no cuentan con la experiencia suficiente para utilizar entornos virtuales como medio de comunicación entre docentes y alumnos.

Las experiencias alcanzadas desde los trabajos individuales y colaborativos fueron no solo acciones para cumplir una planificación: fueron espacios para intercambiar aprendizajes

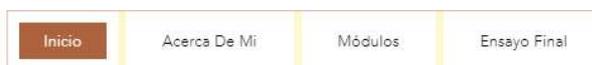
y enriquecer las perspectivas intelectuales, a partir de los diálogos entre maestrantes y docentes que reflejaron un modelo de formación universitaria que es coherente con las metas de transformación de la realidad en un mundo cada vez más exigente.

## Referencias bibliográficas

- Chong-Baquer, P. G., & Marcillo-García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje - Dialnet. *Dominio de Las Ciencias - Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*, 6(3), 56–77.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Granda Asencio, L., Espinoza Freire, E., & Mayon Espinoza, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104–110.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100104&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100104&script=sci_arttext&tlng=en)
- López Gil, K. S., & Chacón Peña, S. (2020). Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1), 22–38. <https://doi.org/10.32870/AP.VL2NL.1807>
- Murcia Rodríguez, M. A. (2020). *Diseño instruccional para profes guías para la innovación educativa con TIC*. EDICIONES USTA.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iAv5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=Dise%C3%B1o+instruccional+&ots=As0gvjqnHq&sig=bBC8O0\\_b64\\_IQBs2SqqppJKWCxw#v=onepage&q=Dise%C3%B1o%20instruccional&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iAv5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=Dise%C3%B1o+instruccional+&ots=As0gvjqnHq&sig=bBC8O0_b64_IQBs2SqqppJKWCxw#v=onepage&q=Dise%C3%B1o%20instruccional&f=false)
- Ramírez-Montoya, M. S. (2020). Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del COVID-19. *Campus Virtuales*, 9(2), 123–139.  
<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744>
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de La Escuela Superior de Tlahuelilpan*. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

## Anexos

### Portada de mi portafolio digital



### Teorías de Aprendizajes y Teorías Instruccionales

<p>Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales</p>		<p>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.</p>
--	--	---

#### Actividades Individuales

Actividad # 1: Taller



Actividad # 1: Reflexión de textos



## Entorno Virtual de E-Aprendizaje

### 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.

### Actividades Individuales

#### Actividad # 1: Canva



#### Actividad # 2: Foro



## Diseño Instruccional Dentro del Aprendizaje

### 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.

### Actividades Individuales

#### Actividad # 1 - Padlet



#### Actividad # 2 - PBworks



## Herramientas Multimedia para el e-Aprendizaje

### 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.

### Actividades Individuales

### Creación de banner



## Innovación Pedagógica basadas en Tecnologías

### 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.

### Actividades Individuales

#### Actividad #1: Retos



#### Actividad 2: Reflexión de Texto

