

POSGRADOS



Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Tema: Reflexión final

MAESTRANTE: ANGELA ALEXANDRA CALDERON SANCHEZ

COORDINADORA DE TITULACIÓN: MABEL GONZÁLEZ-COGLIANO

17 octubre de 2023

Guayaquil – Ecuador

**PROPUESTA DE CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE  
TRABAJOS DE TITULACIÓN**

Yo, Calderón Sánchez Ángela Alexandra, autor del trabajo de titulación en la modalidad Portafolio Digital, certifico que es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

Fecha: 7/11/2023.



(nombre del maestrante)

C.I. 0916328784

Calderón Sánchez Ángela Alexandra. en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación mediante **Portafolio Digital** para optar por el Posgrado en Tecnología e Innovación Educativa, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Digital de acceso abierto, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

Fecha: 7/11/2023.



---

(nombre del maestrante)  
C.I. 0916328784.

## **Tabla de contenidos**

Introducción.....	3
Sustentación trabajo Bruner.....	4
Conclusión .....	7
Bibliografía .....	8
Anexos .....	9

## **Introducción.**

La pandemia de covid-19 aceleró un cambio estructural en los procesos educativos a nivel de todo el país, se dio paso a una migración sustancial que fue de la educación tradicional presencial a la virtualidad, en todos los niveles educativos, el uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas fueron las herramientas que tuvieron y mantuvieron la fluidez de este cambio, llegando a develar que existía en toda la población un analfabetismo digital, lo que limitó en cierto modo un correcto desarrollo de una clase virtual por medio de computadora y dispositivos móviles. (Hardware + software + internet)

A este nivel de desconocimiento y uso de las aplicaciones informáticas denominadas APP, muchos estudiantes así como docentes fueron obligados de manera autónoma, a realizar aprendizajes por descubrimiento, lo que consiste en “adquirir información a través del contacto directo, teniendo una experiencia personal” (Mex et al., 2021, p. 148). Lo mencionado anteriormente fue muy determinante para lograr hacer frente a que la educación no se detenga; los estudiantes y docentes tuvieron que realizar aprendizajes autónomos basados en la manipulación de las herramientas y sus dispositivos, provocando en cierto modo errores, que luego se convirtieron en experiencias, aunque esto fundamentó el conocimiento para trabajar mucho mejor cada día.

A continuación, se muestra el enlace al acceso directo al portafolio digital, donde constan descripciones de los otros módulos cursados y evidencias de tareas y proyectos:

<https://angelacalderon617.wixsite.com/website-1/home>

### **Sustentación trabajo Bruner.**

El proceso de aprendizaje y las metodologías aplicadas, nos ha permitido conocer un poco más del extenso mundo de las conductas humanas, pero más fijadas en el ámbito educativo, para esto se ha traído a colación algunos autores de aprendizaje del ser humano desde su infancia, como lo es uno de ellos, **Bruner**.

En la presentación de Bruner, nos indica que es un aprendizaje por descubrimiento, **(Bruner, J. 1987)** **“El aprendizaje de una lengua está muy cerca de la invención, y tiene muy poco en común con lo que normalmente llamamos descubrimiento”**, pues los intereses son diferentes en cada ser humano, de ahí se considera que parte toda la curiosidad por el conocimiento.

El trabajo de hacer una planificación con puntos específicos, permitió ahondar y conocer mediante la teoría de Bruner, en la cual se basa **el aprendizaje por descubrimiento**, en esta teoría, en sus investigaciones habla sobre la transferibilidad como aprendizaje. **“El problema de cómo enseñar a un niño de manera tal que utilice el material adecuadamente, vuelve a dividirse, a mi entender, en seis problemas”** **(Bruner, J. 1987, p. 83)**, esto nos ayudó a conocer sobre los elementos y poder ampliarlo con más claridad.

Todos los elementos antes mencionados, se requieren para llegar a la transferibilidad para el aprendizaje.

La acertada tarea de planificar con las 5E, utilizando las herramientas digitales previamente trabajadas y reforzándolas por medio de la aplicación, nos permite llegar paso a paso al nivel próximo en la asimilación de conocimientos.

Todo el trabajo iba relacionado en 5 importantes pasos. Se inició con el **enganche**, siendo importante las herramientas digitales, el uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas fueron las herramientas que tuvieron y mantuvieron la fluidez de este cambio, llegando a debelar en gran magnitud que existía en toda la población un analfabetismo digital lo que limitó en cierto modo un correcto desarrollo de una clase virtual por medio de computadora y dispositivos móviles. (Hardware + software + internet) Woolfolk, A. (2014), **“El uso de las herramientas tecnológicas como las calculadoras y los correctores ortográficos es, hasta cierto punto polémico en la educación” (p. 57)**, siendo en la actualidad diferente, ya que estamos en la era tecnológica/digital donde el uso de las TIC son un elemento que juega un rol muy importante en la educación.

Empieza con el uso de la herramienta Wordwall, donde se debía visualizar la presentación que contiene imágenes con el que se debía ordenar los nombres de los personajes. Esta actividad que duró unos minutos, se la realizó con la finalidad de llamar la atención por medio de juego que cada participante debía hacerlo.

El siguiente paso fue la observación de un video para reflexionar la siguiente frase **“No podemos juzgar al pez por no caminar”** ¿Cómo se aplica esto en la educación? ¿Puede el aprendizaje por descubrimiento ser la solución para una mejor práctica docente? Éstas fueron las preguntas planteadas para abrir foro entre los compañeros del video expuesto, teniendo comentarios muy buenos y acertados respecto al video, empezamos la clase de manera activa.

La importancia de los juegos, en este caso se dieron de forma digital, lo que antes no se pensaba y lo demuestra en sus escritos **Piaget, J. (2001). “Para la pedagogía corriente el juego es sólo un descanso o la exteriorización abreviada de energía**

**superfla” (p. 178)**, siendo en la actualidad todo lo contrario, ahora, los juegos, son elementos importantes y claves para reforzar el aprendizaje significativo en los educandos.

En todos los puntos de las 5E se trataron elementos puntuales, aunque nuestra docente consideró que nos faltó relacionar más los temas.

El paso siguiente fue la **explicación**, donde se trabajó con diapositivas vinculadas con la herramienta Canva, esto permite tener ideas más claras y asertivas del tema, ampliando el conocimiento e incluyendo trabajo de práctica con unos ejemplos de aprendizajes basados en descubrimiento, esto se dio en la herramienta de apoyo de Genielly.

Continuando el siguiente paso, la **elaboración**, esto se dio en la herramienta de ayuda Padlet, éste utensilio digital y amigable, permite trabajar en grupo de forma sincronizada, que fortalece los conocimientos adquiridos.

Finalmente se concluye con la **Evaluación** utilizando la herramienta digital Quizizz, en la que permite, de forma sencilla realizar una valoración del aprendizaje adquirido.

En la presentación se determinaron los cinco pasos a desarrollar y explicando cada punto. Por medio de las actividades, tratando de llegar al entendimiento de la teoría de Bruner. Los temas, todos tienen gran importancia y nos brindan conocimiento para poder entender un poco más acerca del ser humano, sus precepciones y evoluciones constantes según el medio en el que se desarrolla y requiere determinadas habilidades, que pueden ser avanzadas y potenciadas según el medio cultural y social.

Los investigadores citados mediante el desarrollo del texto, tienen elementos de aprendizaje en común. En este escrito, muestra que el entorno que los rodea es un punto clave para el desarrollo cognitivo y así lo hicieron mostrar los compañeros mediante la exposición dada con ejemplos específicos que se relacionan, en lo que dicen con lo que hacen.

**Conclusión:**

El aprendizaje por descubrimiento le da al estudiante la capacidad de resolver problemas, además ayuda a desarrollar el pensamiento crítico lo que le permite diferenciar y distinguir lo que es importante de lo irrelevante. Los docentes deben desarrollar una adecuada planificación de contenidos en sus asignaturas, las mismas que deben estar alineadas con un eje de valores que permita conjugar una dinámica funcional de comprobación y medición, para ello debe ajustar estrategias adecuadas e idóneas que logren alcanzar los objetivos propuestos.

**Bibliografía.**

Bruner, J. (1987). *La Importancia de la Educación*. Barcelona: Paidós.

Woolfolk, A. (2014). *Psicología Educativa*. México: Pearson.

Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Crítica.

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.

## Anexos

A continuación, se presentan capturas del repositorio digital alojados en el Wix.



**Ángela Calderón Sánchez**

Ángela Calderón Sánchez ha realizado estudios en tercer nivel en Licenciatura en Informática Educativa, en la que desarrolla competencias curriculares direccionadas al ámbito educacional. Cuenta con la experiencia de 8 años en el Magisterio de Educación. El interés por la docencia y las nuevas tendencias educacionales me ha permitido conocer, estudiar, analizar y ponerlas en práctica, implementando las TIC y su integración curricular en el proceso de enseñanza -aprendizaje, para dar respuesta a las necesidades de los centros de educación del país.

## 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.



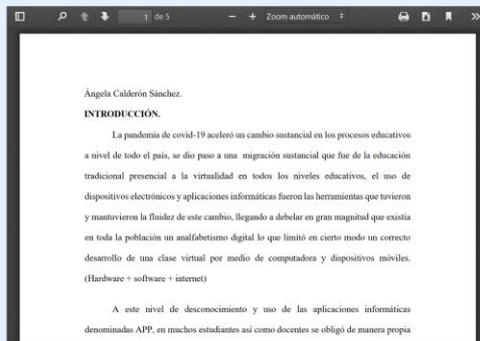
### Herramientas

W, L, P, E, I



Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y las Tecnologías de Empoderamiento y la Participación para buscar información efectiva en la web, interactuar en la

## Ensayo académico



[https://www.wix.com/tpviral/enviral?utm\\_campaign=vir\\_vixad\\_live&adsVersion=white&orig\\_mid=a390f1de-58ef-427b-bf87-da73440dedd0](https://www.wix.com/tpviral/enviral?utm_campaign=vir_vixad_live&adsVersion=white&orig_mid=a390f1de-58ef-427b-bf87-da73440dedd0)

