

Tema 3

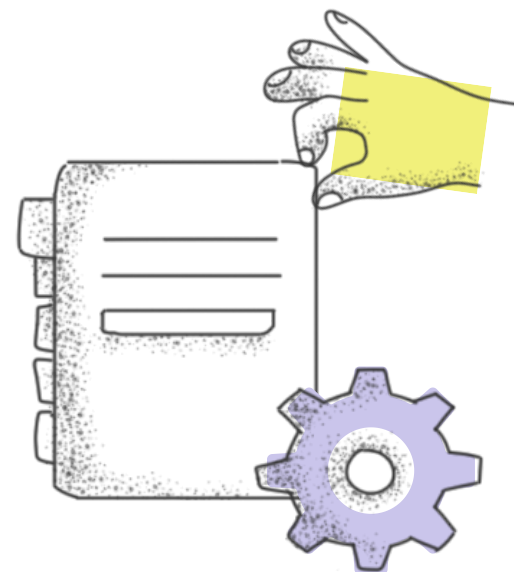


Integración y uso de las TIC en la educación escolar y en otros contextos educativos.
Modalidades de enseñanza presencial apoyada en tecnología, b-learning y e-learning.
Competencia digital: alfabetización informacional y educación mediática.

Cecilia Verónica Becerra Brito
Ana Luisa Sanabria Mesa
María Belén San Nicolás Santos

ÍNDICE

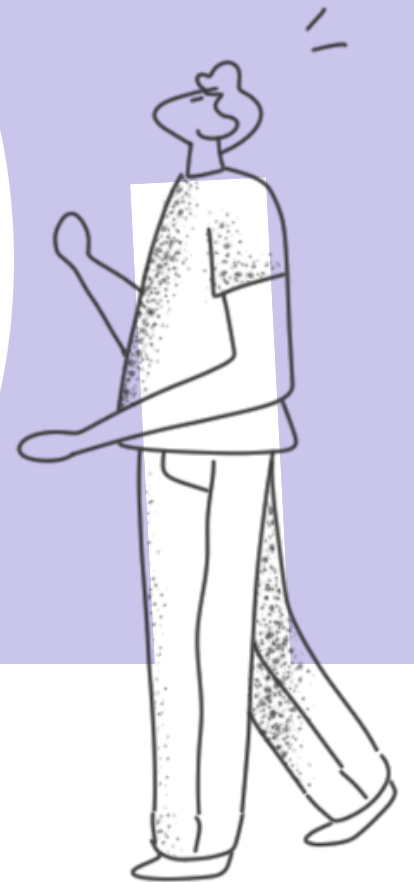
- 1** Uso e integración de las tic en educación: principios →
- 2** El impacto de las tic en la educación escolar →
- 3** Modalidades de enseñanza con tecnología →
- 4** Competencia Digital →
- 5** Referencias →



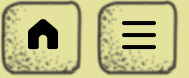


01

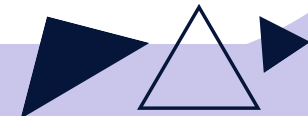
USO E INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EDUCACIÓN



USO E INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EDUCACIÓN: PRINCIPIOS



- **Enfoque en el aprendizaje:** es importante tener en cuenta que el uso de TIC debe estar al servicio del aprendizaje y no ser un fin en sí mismo.
- **Adecuación a la edad y el nivel:** el uso de TIC en el aula debe adaptarse a la edad y el nivel de los estudiantes, ofreciendo herramientas y recursos apropiados.
- **Formación para profesores:** es importante que los profesores reciban la formación necesaria para utilizar de manera efectiva las TIC en el aula.
- **Equilibrio entre lo digital y lo analógico:** es importante encontrar un equilibrio entre el uso de TIC y otros tipos de tecnologías, ya que ambas tienen sus ventajas e inconvenientes.
- **Brecha digital:** es importante garantizar que el acceso a las TIC sea igualitario para todos los estudiantes, independientemente de su origen o situación económica.
- **Evaluación:** es importante evaluar el impacto que el uso de TIC tiene en el aprendizaje de los estudiantes y hacer los ajustes y mejoras que sean necesarios



USO E INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EDUCACIÓN: PRINCIPIOS



- Debe ser un proceso planificado
- Que tenga en cuenta cada uno de los elementos curriculares, adaptación a las necesidades de los estudiantes
- El apoyo al profesorado a través de la formación, así como el respaldo institucional a los procesos de innovación docente son elementos clave
- Garantizar la dotación y accesibilidad



Aprendizaje



**Planificación
y diseño
curricular**



Objetivos, competencias, descriptores, saberes básicos (contenidos), metodología, actividades, recursos, evaluación



Análisis de la brecha digital y las necesidades de los estudiantes



Velar por el acceso a los recursos y por la disponibilidad de equipamiento. Identificar necesidades y buscar alternativas.



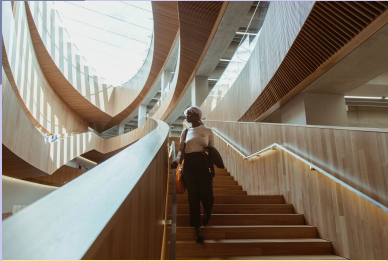
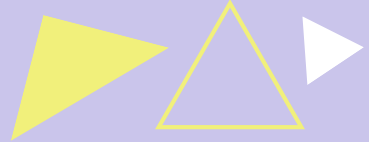
Apoyo institucional y del equipo docente



Formación
Iniciativas y proyectos de innovación
Estructura del centro
Coordinación del profesorado



LAS TECNOLOGÍAS Y LAS POSIBILIDADES PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD



Mejora la
accesibilidad a la
educación



Hardware y
software
adaptado a las
necesidades de
personas con
discapacidad



Posibilidades de
inclusión en el
contexto digital de
personas con y
sin discapacidad



Las TIC son un
herramienta de
apoyo para la
personalización
del aprendizaje

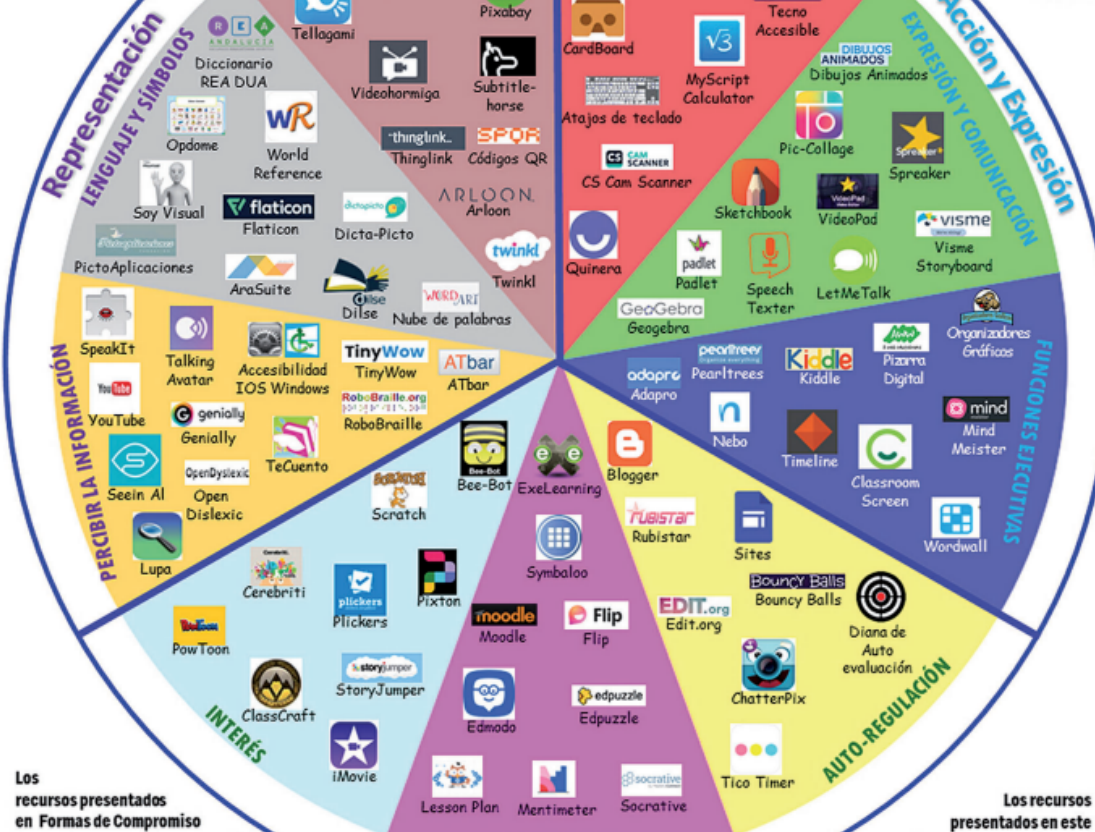


Adquisición de
competencias
para la vida
personal, social,
académica y
profesional

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2022

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del Aula.

Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción.



Los recursos presentados en Formas de Compromiso responden al porqué del aprendizaje. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, como al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para poner en práctica más de un principio DUA. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesidad

Compromiso
#RuedaDUA



LAS TIC Y EL DUA (DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE)

¿Qué es el DUA?

El Diseño Universal de Aprendizaje trata de favorecer los procesos de inclusión educativa planteando diseños curriculares que atiendan a las necesidades educativas de todo el alumnado permitiendo diferentes maneras de expresión que se adapten a las necesidades de todo los estudiantes. La rueda DUA recoge un catálogo de herramientas que permiten favorecer estos procesos.



Guía Rueda DUA: Herramientas para el Diseño Universal para el aprendizaje

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Ventajas e inconvenientes

Ventajas

- Participación
- Motivación
- Flexibilidad y accesibilidad
- Enriquecimiento del contenido
- Habilidades de colaboración y comunicación en línea
- Innovación docente con tecnología



Inconvenientes

- Brecha digital
- Sobrecarga de información
- Distracción, adicciones y peligros propios del contexto digital
- Falta de habilidades digitales básicas
- Coste
- Seguridad y privacidad



EVOLUCIÓN DE LAS TIC EN EDUCACIÓN



30 años de TIC en Canarias

1

Introducción de los ordenadores personales en el aula

A principios de la década de 1980, los primeros ordenadores personales comenzaron a ser utilizados en el aula

2

Desarrollo de Internet

A mediados de la década de 1990, Internet comenzó a desarrollarse como una herramienta crítica para la educación, la búsqueda de información, compartir información

3

Aumento de la utilización de dispositivos móviles

La tecnología móvil se ha convertido en un componente cada vez más importante en la educación, permitiendo a los estudiantes acceder a los recursos de aprendizaje en cualquier momento y lugar

4

Integración de la realidad virtual y aumentada

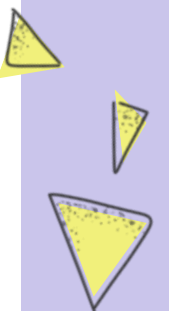
Ofrece experiencias inmersivas y enriquecedoras: códigos QR, realidad aumentada,...

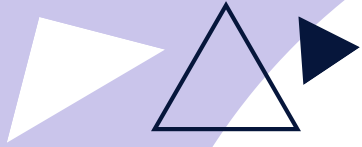


Area (2006). Veinte años de políticas institucionales para incorporar las TIC al sistema escolar



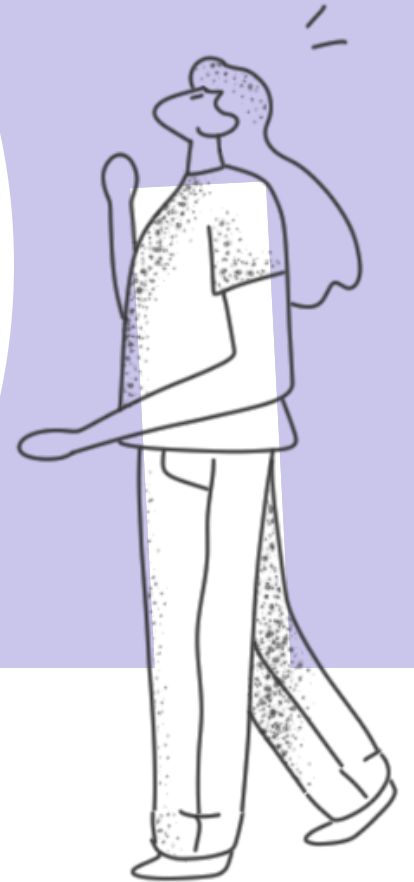
Sanabria (2006). Las TIC en el sistema escolar de Canarias: los programas institucionales de innovación educativa para la integración curricular de las Tecnologías de la Información y la Comunicación





02

EL IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR



IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR

Acceso a la información

Acceso a un amplio volumen de información y recursos educativos en línea.



Flexibilidad y personalización

Aprendizaje ubicuo, adaptación a los ritmos de aprendizaje



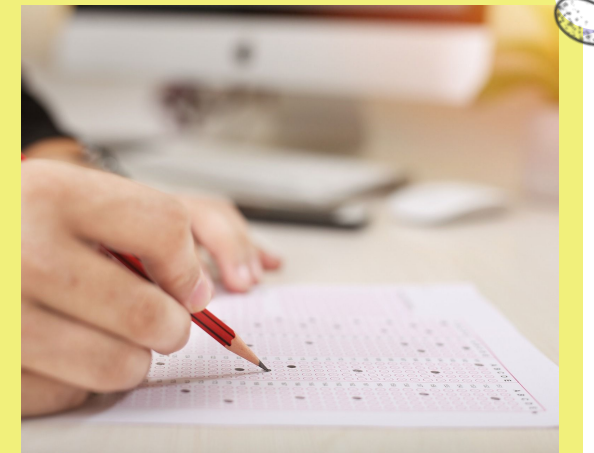
Colaboración en línea

Uso de herramientas y plataformas que permiten el trabajo colaborativo en línea de los estudiantes



Mejora de los procesos evaluativo

Uso de herramientas para el seguimiento, evaluación y feedback del alumnado



IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR

Creación de contenidos

Interactividad, audio, vídeo,...



Motivación

Aumento de la motivación del alumnado, mejora de la participación, atractivo, novedad



Habilidades para el desarrollo académico y profesional

Adaptación a los nuevos contextos académicos y profesionales en el que las tecnologías juegan un papel importante



Innovación metodológica con tecnología

Flipped classroom, gamificación, realidad virtual,...



CAMBIOS EN EL ROL DOCENTE



"Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager"
Manuel Area Moreira



✕
Los docentes y deben
aprovechar el potencial de las
tecnologías para el desarrollo
de sus funciones

CAMBIOS EN EL ROL DEL ALUMNADO



Aumento de la
participación



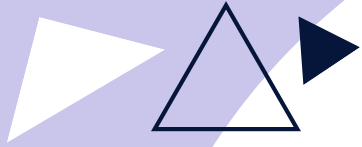
Personalización
del aprendizaje



Mayor acceso a
los recursos y
materiales

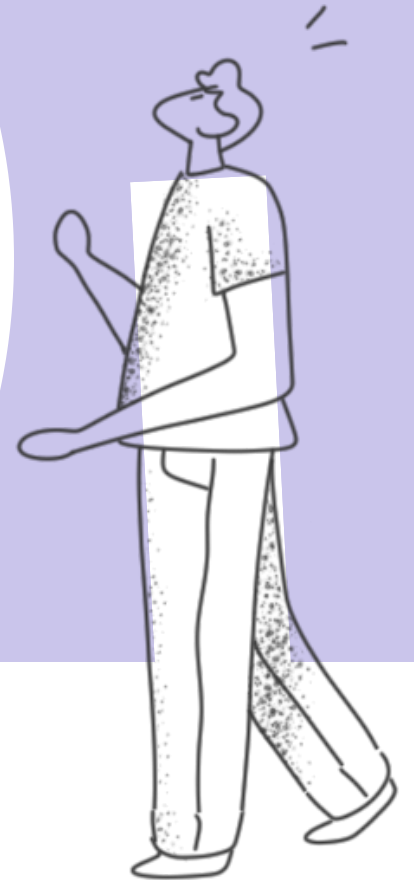


Desarrollo de la
competencia
digital



03

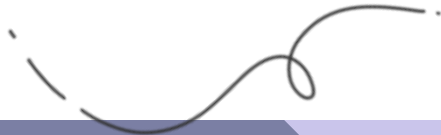
MODALIDADES DE ENSEÑANZA CON TECNOLOGÍA



CLASIFICACIÓN DE LA DOCENCIA

En función del grado de presencialidad/virtualidad:

- Modelo de Enseñanza Presencial con Aula Virtual (eLearning como complemento)
- Modelo de Enseñanza Semipresencial (Blended Learning)
- Modelo de Educación a Distancia a través de Aulas Virtuales

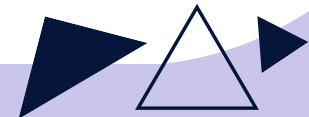


En función del enfoque o método de enseñanza-aprendizaje:

- Aprendizaje por recepción (eje en los contenidos, trabajo individual)
- Aprendizaje por descubrimiento (eje en las actividades y en función de problemas, trabajo colaborativo)

En función del tipo de tecnología empleada:

- Página web docente
- eLearning a través de aulas virtuales estructuradas. Aula virtual (Moodle)
- Web 2.0
- PLE
- mLearning



ENSEÑANZA PRESENCIAL APOYADA EN TECNOLOGÍA



- Uso de pizarras digitales
- Software educativo
- Plataformas en línea
- Innovación con el espacio y la tecnología (aula del futuro)

Ejemplos

Las zonas de aprendizaje del aula del futuro



Ejemplo de uso de la pizarra digital en el aula



Experiencia de "la hora del código"



Horizon Report Teaching and Learning (incluye ejemplos de modelos de enseñanza híbrida y remota)



Introducir la tecnología en la escuela no es innovar



B-LEARNING



Combina la enseñanza en línea y la enseñanza presencial.



✕
Clases híbridas, programas de aprendizaje a distancia con sesiones o eventos presenciales, aprendizaje a distancia con tutorías presenciales (UNED), flipped classroom, m-learning



Flipped classroom



m-learning

E-LEARNING



- Aprendizaje a distancia (por correspondencia)
- Aprendizaje en línea: apoyo en materiales multimedia, videoconferencia, campus virtual, recursos en línea



"Proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso de TIC para desarrollar procesos de interacción"



ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Importancia de la planificación y el diseño



ELEMENTOS



- Contenidos multimedia
- Actividades de aprendizaje
- Comunicación e interacción



DISEÑO



1. Idea inicial
2. Planificación
3. Desarrollo
4. Revisar y evaluar el entorno virtual de aprendizaje
5. Producción y publicación
6. Difusión



ENFOQUES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

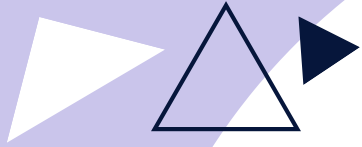


Recepción

- Entorno expositivo
- Centrado en el docente

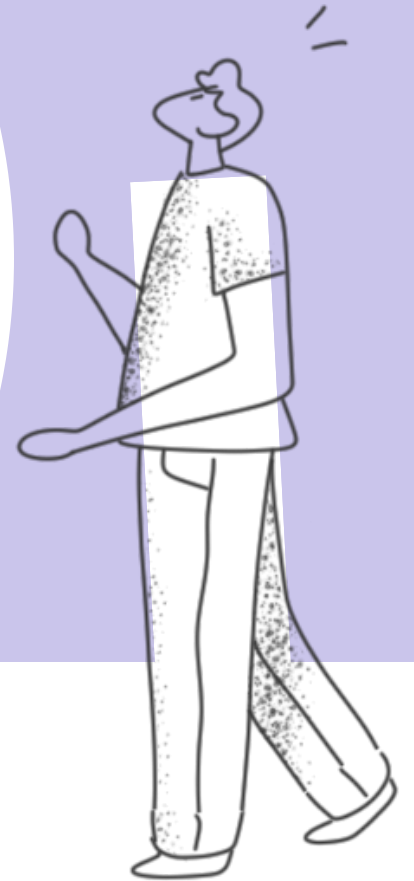
Descubrimiento

- Entorno organizado por actividades/Proyecto
- Centrado en el estudiante



04

COMPETENCIA DIGITAL



COMPETENCIA DIGITAL



¿Qué es la competencia?

Una competencia es más que conocimientos y destrezas. Involucra la **habilidad de enfrentar demandas complejas**, apoyándose en y movilizandoo **recursos psicosociales** (incluyendo destrezas y actitudes) en un **contexto en particular** (DeSeCo, 2006)

¿Qué es la competencia digital?

Conjunto de herramientas, conocimientos y actitudes en los ámbitos tecnológico, comunicativo, mediático e informacional que configuran una alfabetización compleja y múltiple. (Gisbert y Esteve, 2011)

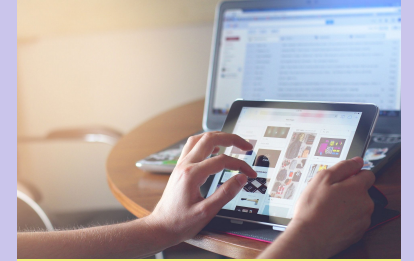
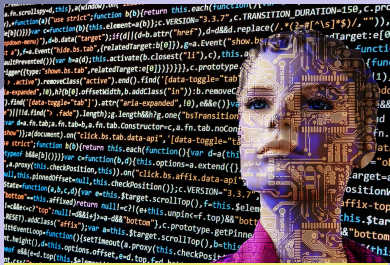
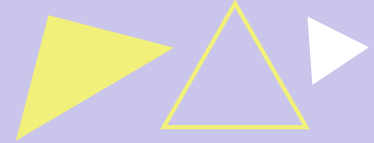


La definición y selección de competencias clave

COMPETENCIA DIGITAL CIUDADANA



DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use



Información y alfabetización digital



- Navegar, buscar y filtrar
- Evaluar
- Gestión de datos información y contenidos digitales

Comunicación y colaboración



- Interacción
- Compartir
- Participación ciudadana
- Colaboración
- Comportamiento en la red
- Gestión de la identidad digital

Contenidos digitales



- Desarrollo de contenidos
- Integración y reelaboración
- Derechos de autor
- Programación

Seguridad



- Protección de dispositivos
- Datos personales y privacidad
- Salud y bienestar
- Protección medioambiental

Resolución de problemas



- Resolución de problemas técnicos
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
- Uso creativo de la tecnología
- Identificar lagunas en competencias digitales

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Marco europeo de la competencia digital de los educadores.
DidCompEdu



Compromiso profesional



Contenidos digitales



Enseñanza y aprendizaje



Evaluación y retroalimentación



Empoderamiento de los estudiantes



Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes



Conceptos clave

- Desplazar el foco de la formación instrumental/técnica a la formación sobre la información
- Unir el foco de la formación como receptores de información al de la formación como creadores: PROSUMIDOR
- Enfatizar el concepto de representación de los medios diferenciándolo del concepto de realidad: La realidad construida o representada por los medios
- Destacar la relevancia del conocimiento sobre las empresas de los medios de comunicación: Ideología de los medios
- Destacar la relevancia de la formación en la multiplicidad de lenguajes en la tecnología digital
- Destacar la relevancia de los cambios en la estructura organizativa lineal a la arborea o hipertextual y a la interactividad

Alfabetización tecnológica

Alfabetización informacional

Alfabetización digital

Multialfabetización

Competencia mediática

Educación para los medios de comunicación (hasta los años 90 aproximadamente)



Competencia mediática

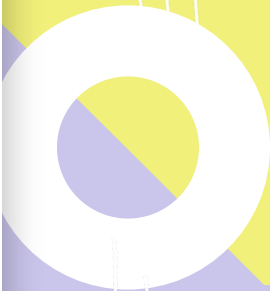
+ INFO

Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. Revista Comunicar, 38 (XIX), 75-82

<http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>

Interacción entre lo cognitivo y lo emocional en la construcción del conocimiento, y por lo tanto, en el desarrollo de la competencia mediática

- Seis dimensiones básicas
- Ámbitos transversales
 - Análisis
 - Expresión
- Indicadores por dimensiones y ámbitos: Capacidades
 - Lenguajes
 - La tecnología
 - Procesos de interacción
 - Procesos de producción y difusión
 - Ideología y valores
 - Estética



Alfabetización Digital

+ INFO



Area, M y Pessoa, T. (2012) De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. Revista Comunicar, 38 (XIX), 13-20
<http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Interacción entre las características de Internet y las nuevas habilidades y destrezas para moverse por el escenario digital. La relevancia de la construcción de la identidad digital

- La web com mercado o zoco digital. La información como materia prima
- La fragmentación de la cultura: los microcontenidos
- La web como ágora pública de comunicación: las redes sociales
- La web como territorio creciente de expresión multimedia y audiovisual: la multiplicidad de lenguajes
- La web como entorno de experiencia virtuales e interactivas. La construcción de la identidad digital
- Competencias instrumentales
- Competencias cognitivas-intelectuales: búsqueda, selección, análisis e interpretación
- Competencias sociocomunicacional: creación, elaboración y difusión
- Competencias axiológicas
- Competencias emocionales



Sociedad de la información y del conocimiento

Omnipresencia de las tecnología digitales. Internet

Rápidez y la inmediatez de la información

La ubicuidad de la información, de la formación y del conocimiento

Identidad digital



Competencia digital

Los principios educativos de la educación para los medios se integran en el concepto de competencia digital

Críticas:

Fragmentación de la formación en micro competencias y habilidades

Se diluye el componente ideológico de los medios





La escuela del siglo XXI, al igual que le ocurre a otras muchas instituciones sociales y culturales, no solo debe incorporar las TIC como meras herramientas o recursos, sino que debe redefinirse y reinventarse en su totalidad tanto curricular, institucional como pedagógica

Area, M., M (2015) La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. Cuadernos de Pedagogía nº 462, pp. 26-31

[+ INFO](#)



Enfoque del aprendizaje:
proceso experiencial de
construcción del saber
tanto individual como
colectivo
(comunicación/interacción)



**Experiencias culturales
variadas, valiosas y
entremezcladas entre lo
presencial y lo virtual**



**Reformular y
propiciar un nuevo
modelo de
profesionalidad
docente vinculado
con la cultura digital**



**Focalizar la atención
sobre el centro
educativo como unidad
para el cambio
pedagógico con TIC**



**Superar el enfoque
enciclopedista y
disciplinar del
currículo**

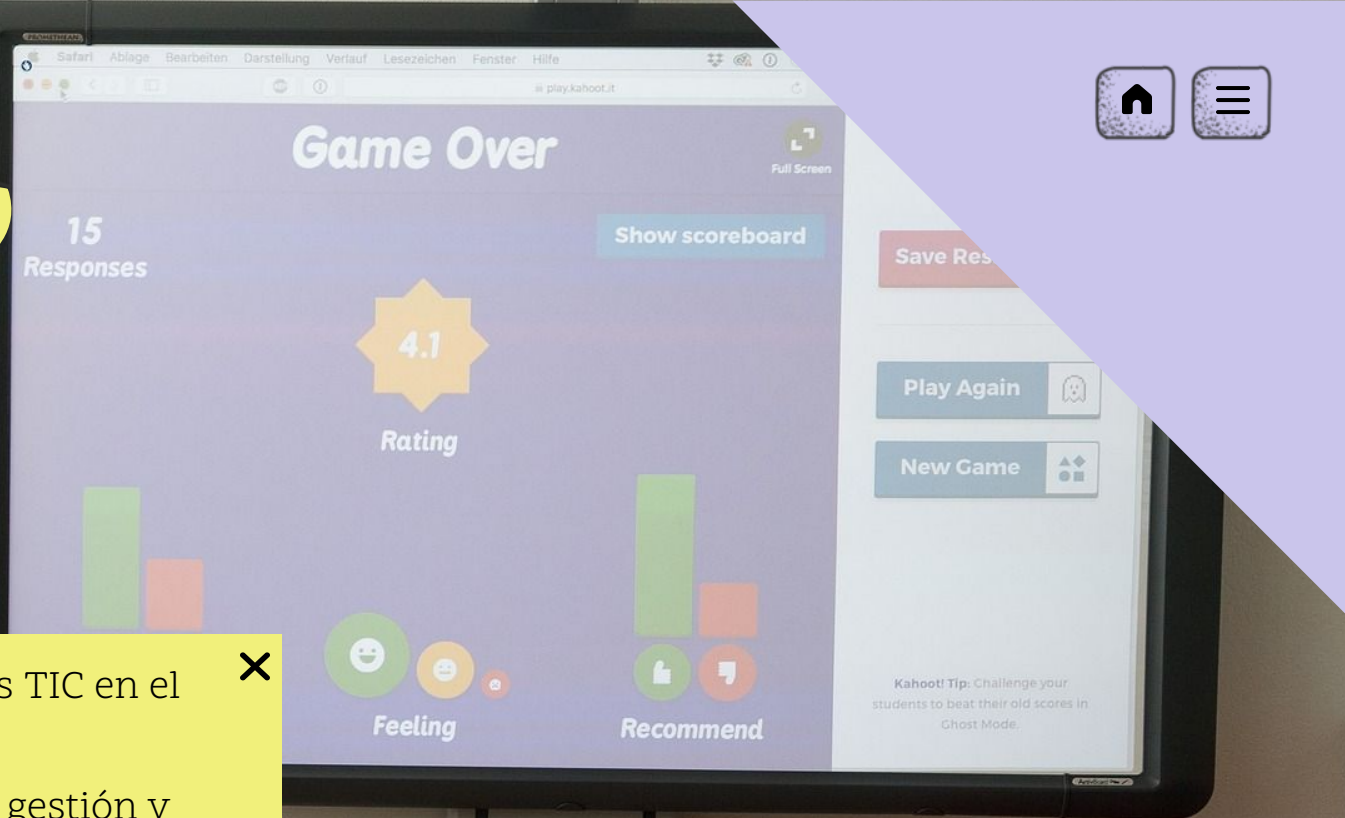


**Diseñar materiales
educativos
apropiándose de
las potencialidades que
implica la cultura digital**



**Reenfocar la
formación inicial
y continua del
profesorado**

DEL USO E INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL SISTEMA ESCOLAR A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL SISTEMA ESCOLAR



Uso e integración de las TIC en el curriculum

Uso e integración en la gestión y administración de los centros educativos

Competencias digitales del alumnado

Competencia digital docente

Competencia digital de Centro

Referencias

Area, M y Pessoa, T. (2012) *De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0*. Revista Comunicar, 38 (XIX), 13-20 <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Area, M., M (2015) *La escuela en la encrucijada de la sociedad digital*. Cuadernos de Pedagogía nº462, pp.26-31

Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012) *La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Revista Comunicar, 38 (XIX), 75-82 <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>

Esteve M., FM.; Llopis N., MÁ, Adell S., J. (2022) *New vision of digital teaching competence in times of pandemic*. Utopia y Praxis Latinoamericana , 26(96):1-11 ID: covidwho-1627611





¿Preguntas?

Recuerda que dispones del foro de la asignatura para plantear las cuestiones que necesites



MUCHAS GRACIAS

Becerra Brito, Cecilia Verónica
Sanabria Mesa, Ana Luisa
San Nicolás Santos, María Belén

