

TEMA 4

Las TIC en los procesos de cambio e innovación con tecnología



El centro como dinamizador del proceso de cambio e innovación con TIC.
El cambio del rol docente y discente en el modelo de aprendizaje.
Nuevas tendencias con TIC.

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



ÍNDICE

1

El centro como dinamizador del proceso de cambio e innovación con TIC



2

El cambio del rol docente y discente en el modelo de aprendizaje



3

Nuevas tendencias con TIC



4

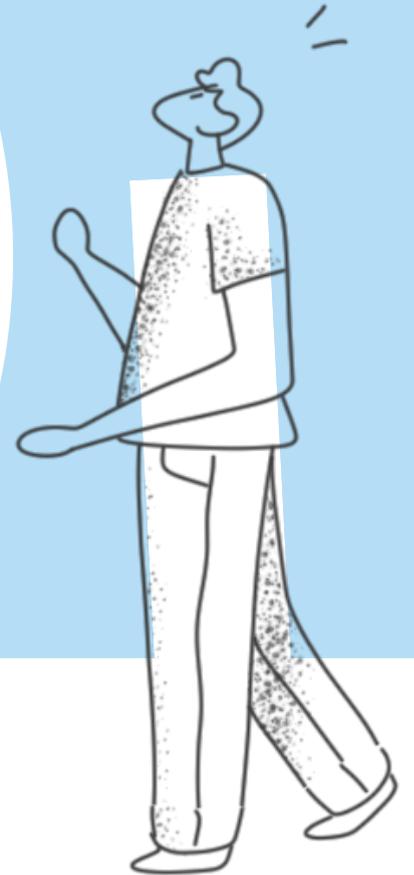
Referencias bibliográficas



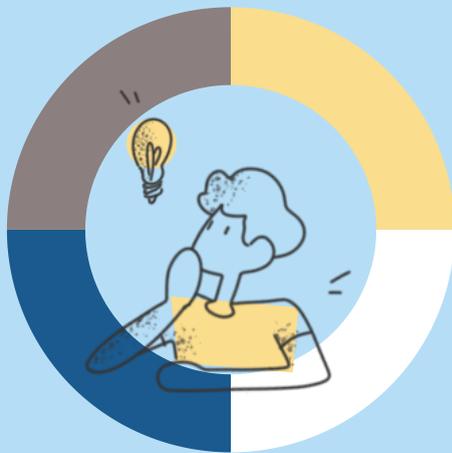


1

EL CENTRO COMO DINAMIZADOR DEL PROCESO DE CAMBIO E INNOVACIÓN CON TIC



LAS 4 FASES DE LA INNOVACIÓN CON TIC EN LA EDUCACIÓN



1 Nuevas demandas sociales



2 Cambios en los principios y funciones de la educación



3 Cambios en los modelos de enseñanza y aprendizaje



4 Metodologías y tecnologías emergentes





PEDAGOGÍAS EMERGENTES

Jordi Adell



CENTROS EDUCATIVOS: TRANSFORMACIÓN ORGANIZATIVA



¿Qué factores son necesarios para que los centros faciliten y dinamicen procesos de cambio e innovación para la mejora de la calidad de la educación (la transformación digital educativa)?

1

Factores estructurales

- Dotación y accesibilidad a los recursos y tecnologías
- Conectividad
- Disponer de coordinadores-as TIC

2

Factores relacionales

- Dinamizar proyecto de innovación con TIC y apoyar las iniciativas del profesorado y coordinador/a TIC
- Liderazgo distribuido
- Perfil pedagógico del coordinador/a TIC

3

Factores procesuales

- Trayectoria en proyecto con TIC
- Carácter innovador del centro
- Iniciativa adquisición y dotación recursos y tecnologías
- Modelo de organización de las TIC faciliten la accesibilidad
- Dinamización y participación en proyectos entre centros

Santana-Bonilla, P. J. y Sanabria-Mesa, A. L. (2015). Claves para la transformación organizativa. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 73-76.



ADMINISTRACIÓN: POLÍTICAS Y PRÁCTICAS EDUCACIÓN TIC

Contextos Macropolíticos: ¿Qué ideas y acciones se deben fomentar y activar para la transformación digital de la educación desde el cambio y la innovación de la calidad educativa?

CAMBIOS EN LA EDUCACIÓN



Curriculares
Institucionales/
organizativos

Competencia
Digital Docente

FORMACIÓN DEL PROFESORADO



DOTACIÓN Y CONECTIVIDAD



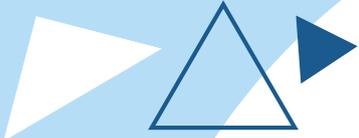
Accesibilidad
Igualdad y equidad

- Comisión Europea de Educación
- Ministerio de Educación y Formación Profesional
- Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte del Gobierno de Canarias
- Cabildos

• **DOTACIÓN DE MEDIOS/MATERIALES DIDÁCTICOS**

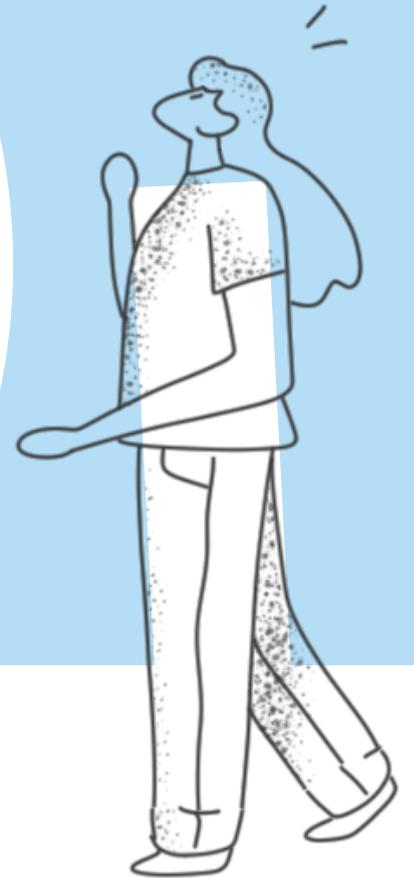


• **ENTORNOS COMPARTIR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DIGITALES**



2

EL CAMBIO DEL ROL DOCENTE Y DISCENTE EN EL MODELO DE APRENDIZAJE





¿QUÉ CAMBIOS EDUCATIVOS SON PRECISOS?

Area-Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64, 5-17.

[ENLACE](#)

[VER](#)

Cobo, C. y Moravec, J. (2011). Introducción al aprendizaje invisible: la (r)evolución fuera del aula. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 62, 66-81.

[ENLACE](#)

[VER](#)

¿QUÉ NUEVOS ROLES DOCENTES SON NECESARIOS?

Area-Moreira, M. (23 de mayo de 2012). Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager



DJ

El/la docente "debiera actuar (metafóricamente hablando) de modo similar seleccionando y mezclando piezas o unidades culturales que están distribuidas por Internet, pero que al mezclarlas en un mismo entorno digital generan una experiencia de aprendizaje específica para su grupo de alumnos".



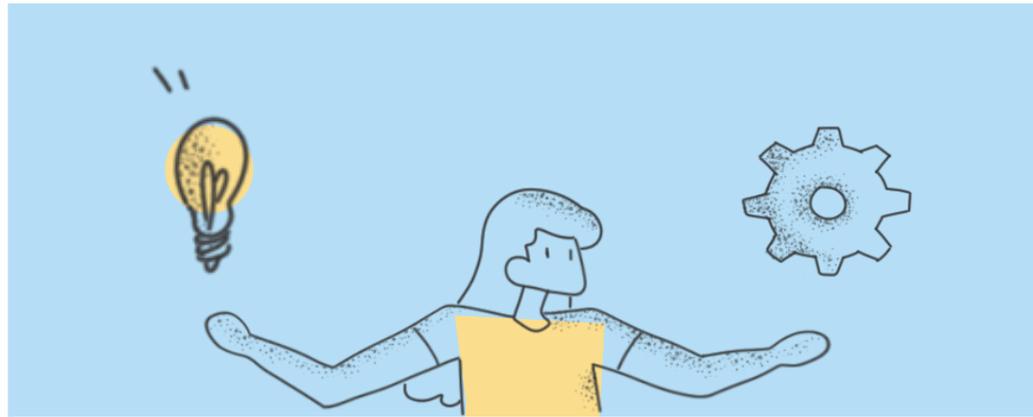
Content Curator

Entendido por Reig como "intermediario del conocimiento" hace referencia a aquella "persona que está rastreando de forma continuada información en la red sobre una temática o línea de conocimiento especializada, filtra dicha información y difunde aquella que considera valiosa".



Community Manager

"Allí donde se produzca interacción comunicativa entre los estudiantes, intercambio de información, o acciones de trabajo colaborativo la función del docente como community manager sería el tutorizar, supervisar, estimular y animar la participación de todos los miembros de la clase".



¿CUÁL ES EL PAPEL DEL DISCENTE EN LA EDUCACIÓN BASADA EN TECNOLOGÍA?



Zambrano, W. R., Medina, V. H. y García, V. M. (2010). Nuevo rol del profesor y el estudiante en la educación virtual. *Dialéctica Revista de Investigación*, 51-61.



¿CUÁL ES EL USO DE INTERNET EN EL AULA?

Adell, J. (2005). Internet en educación. *Comunicación y Pedagogía*. 25-28.



La internet como
biblioteca



La internet como
impresión



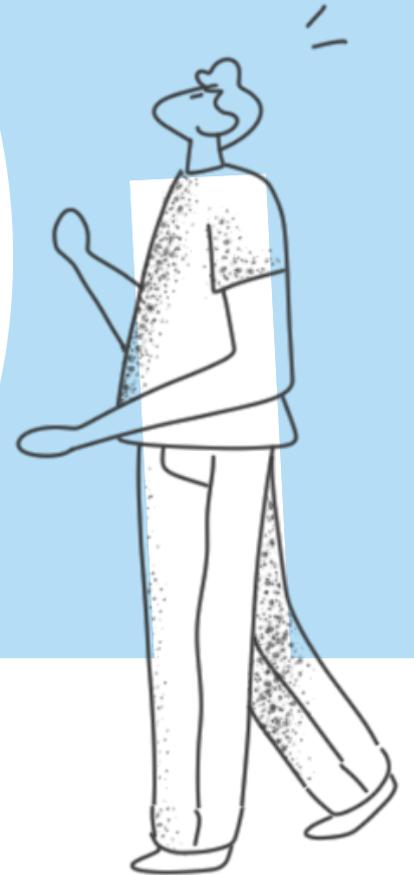
La internet como canal
de comunicación





3

**NUEVAS TENDENCIAS
CON TIC**





Aula invertida o Flipped Classroom

- Modelo pedagógico
- Dentro del aula/fuera del aula
- Aprendizaje inductivo
- Apoyo del docente

+ INFO

◉ VER

¿En qué consiste?

- La/el docente **selecciona y genera contenidos** que el alumnado puede consultar en casa
- Se plantean **actividades sencillas** de comprobación de los aprendizajes (procesos psicológicos básicos)
- Las **tecnologías son un recurso de apoyo** para docentes y estudiantes
- En clase se desarrolla el aprendizaje a través de **metodologías centradas en el estudiante**
- Realización de actividades cooperativas, debates, proyectos (procesos psicológicos complejos)
- El alumnado cuenta con el **apoyo del docente**

✓ VENTAJAS

✗ DESVENTAJAS

Disponibilidad de la tecnología

- Análisis de la **disponibilidad de tecnología y conectividad** por parte del alumnado y de las familias
- Utilizar **medidas de compensación** para facilitar el acceso a los recursos necesarios (adquisición de recursos o préstamo)
- Minimizar los efectos de la **brecha digital**



Gamificación

¡No confundir! no es lo mismo **serious games** o **juegos formativos** (para la simulación, concienciación, o *edutainment*) y **videojuegos** o **juegos digitales** (con un claro propósito lúdico), que:

Gamificación: que consiste en adaptar e integrar elementos propios del juego para que sirvan de guía, aumenten la motivación y recompensen el aprendizaje.

+ INFO

◉ VER

Contreras Espinosa, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. En R. Contreras y Eguia, J. (Eds.). *Experiencias de gamificación en aulas* (pp. 11-17). InCom-UAB Publicacions, 15.

Por lo general, las estrategias gamificadas utilizan puntos, narrativa, insignias, niveles, barras de progreso y tablas de clasificación, avatares, etc. En el contexto educativo los elementos más utilizados son:

- Los estados visuales: puntos, insignias, niveles, barras de progreso
- La competición y cooperación
- La libertad de elección
- La libertad de fracasar
- La retroalimentación o feedback

Razón: todos estos elementos son fundamentales en cualquier proceso de instrucción y/o aprendizaje, así que, su introducción en un sistema gamificado es algo natural.

Existe otro elemento más: la **narrativa**.

El sistema podría contener una narrativa que permitiera la inmersión de los jugadores en cada una de las propuestas.

EJEMPLO →



Aprendizaje Basado en Proyectos

Se trata de una **metodología activa** que incluye: **aprendizaje** (se desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes, hay contextualización, conecta con la realidad y fomenta el interés), un **proceso de investigación** (sobre un problema real que implica búsqueda de una respuesta, resolución de un problema, y creación de un producto desde un enfoque constructivista) y **evaluación** (el resultado final no es lo único importante y se evalúa también el proceso, hay profundización y desarrollo de competencias).

Rol del alumnado

Rol del profesorado

+ INFO



Aprendizaje Servicio

De acuerdo con el Centre Promotor d'Aprenentatge Servei "el aprendizaje servicio es una propuesta educativa que **combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad** en un solo proyecto bien articulado en el que **los participantes se forman trabajando sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo**".

Resultados de aprendizaje

Impacto en el aprendizaje

+ INFO





Aprendizaje Colaborativo

Se basa en la organización, por parte del alumnado, de pequeños grupos de trabajo que desean desempeñar una labor en conjunto. “**Los estudiantes colaborarán si son prosociales**, si quieren involucrarse con el equipo, **pero si no quieren, no lo harán**”.

Elementos beneficiosos: **autonomía del grupo** (al tener que organizarse por sí mismos las tareas) y **empatía** (que surge entre los propios miembros y el trabajo en equipo para conseguir esa meta común).

[+ INFO](#)

VS



Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo: “Se trata de un **sistema de interacciones cuidadosamente diseñado** que organiza e induce la **influencia recíproca entre los integrantes** de un equipo”.

Elementos esenciales: **interdependencia positiva**, **responsabilidad individual**, **interacción motora**, **habilidades sociales y procedimiento del grupo** (a la hora de reflexionar sobre las metas conseguidas).

[+ INFO](#)





Enseñanza híbrida

"La enseñanza semipresencial (también denominada blended learning, blearning o enseñanza mixta, **híbrida** o mezclada) [...] consiste en desarrollar procesos formativos donde **se combinan actividades o tiempos académicos implementados en entornos presenciales con otros tiempos y tareas puestos en práctica a través de espacios digitales**" (p. 262).

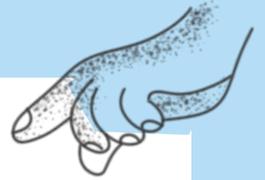
+ INFO

HYFLEX





REFERENCIAS



- Adell, J. y Castañeda, L. (2015). Las pedagogías escolares emergentes. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 21-25.
- Adell, J. (2005). Internet en educación. *Comunicación y Pedagogía*, 25-28.
- Area-Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64, 5-17.
- Area-Moreira, M. (23 de mayo de 2012). Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager.
- Area-Moreira, M. (2015). La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 26-31.
- Area-Moreira, M. (2020). La enseñanza semipresencial. Mezclando lo presencial con lo virtual. En M. Turull (Coord). Manual de enseñanza universitaria (pp. 259-270). Octaedro-ICE/UB.
- Area Moreira, M., Bethencourt-Aguilar, A. y Martín-Gómez, S. (2023). HyFlex: Enseñar y aprender de modo híbrido y flexible en la educación superior. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 26(1), 141-161.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011). Introducción al aprendizaje invisible: la (r)evolución fuera del aula. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 62, 66-81.
- Contreras Espinosa, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. En R. Contreras y Eguía, J. (Eds.). *Experiencias de gamificación en aulas* (pp. 11-17). InCom-UAB Publicacions, 15.
- Peña, K., Pérez, M. y Rondón, E. (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 16, 173-205.
- Pérez-Gómez, A. (2015) Siete tesis a debate. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 16-20.
- Santana-Bonilla, P. J. y Sanabria-Mesa, A. L. (2015). Claves para la transformación organizativa. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 73-76.
- Tourón, J. (2021). El modelo flipped classroom: un reto para una enseñanza centrada en el alumno. *Revista de Educación*, 391, 11-14.
- Zambrano, W. R., Medina, V. H. y García, V. M. (2010). Nuevo rol del profesor y el estudiante en la educación virtual. *Dialéctica Revista de Investigación*, 51-61.

ENLACES WEB



- 5 expertos opinan sobre las metodologías activas - Educación 3.0
- Inspiratics - Área educativa - Recursos educativos.
- Proyecto/Programas institucionales de educación y TIC - 30 años de TIC en la Educación Canaria
- Espacios creativos: Pedagogía + Tecnologías - Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte del Gob. de Canarias
- Eurydice
- Council of Europe - Recursos en línea
- Instituto Nacional de Tecnología Educativa y Formación del Profesorado (INTEF)
- Área de Tecnología Educativa (ATE)
- Catálogo Cabildo Educa
- Formación del Profesorado - Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte del Gob. de Canarias
- Webinar #1: The Flipped Classroom, por Raúl Santiago
- Escape Room Educativo
- La gamificación en el aula | #UNIRtecnologíaeducativa
- ¿Qué es el aprendizaje-servicio solidario? - Clayss Digital
- 01 GÉNESIS - Red Navarra de Aprendizaje y Servicio Solidario
- Aprendizaje cooperativo y colaborativo: estas son las diferencias - Educación 3.0
- Qué es el trabajo colaborativo y cómo introducirlo en el aula - Educación 3.0
- Aprendizaje cooperativo: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (XIV) - Educación 3.0
- ¿Qué es la enseñanza híbrida? ULLaudiovisual - Universidad de La Laguna
- Aplica así en clase el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Red Española de Aprendizaje-Servicio
- Imágenes de: Unsplash y Pexels
- pedagogías emergentes - Jordi Adell - Universidad Miguel Hernández de Elche



MUCHAS GRACIAS

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

