

I CONGRESO cōnectados

Tendencias educativas: hacia el futuro digital de la educación universitaria



27 y 28
de mayo



+ ● Dra. Carme Hernández-Escolano

Coordinadora académica y líder pedagógica del proyecto PMESUT de UNESCO-IESALC.

Doctora y licenciada en Ciencias de la Educación (Pedagogía), experta en entornos de aprendizaje eficaces a través de la comunicación.

Actualmente coordinadora del proyecto Brecha Digital 0 (Universidad Rovira y Virgili – Tarragona). E investigadora del Grupo PSITIC (Pedagogía, Sociedad, Innovación y TIC) de la Universidad Ramón Llull (España).

Durante casi 20 años impulsó la innovación educativa en la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona). Fue directora de Formación a medida para Empresas e Instituciones de la Universidad Oberta de Catalunya, en esta misma universidad directora del Curso de acceso a la Universidad para personas mayores de 25 años, coordinadora de materiales didácticos y responsable de la unidad de metodología y tratamiento didáctico.



¿Qué experiencia de aprendizaje guardamos en nuestro recuerdo?





• Objetivos

- **Innovar.** Aproximarse a un enfoque innovador sobre la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Planificar de manera reflexiva y por competencias en entornos no presenciales de aprendizaje
- **Diseñar contextos.** Identificar y construir experiencias orientadas al aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades del alumnado universitario.
- **Transformar.** Adquirir las nociones para diseñar contextos de aprendizaje centrados en el alumnado y su proceso de aprendizaje, orientados a alcanzar objetivos concretos.



+

• Cuestiones clave

- ¿Qué experiencias de aprendizaje son las más adecuadas?
- ¿Cómo diseñarlas?
- ¿Cómo aprenden las personas que son eficaces?
- ¿Cuáles son los factores condicionantes?
- ¿Qué objetivos plantear en este contexto de aprendizaje?



+ Aprendizaje basado en competencias (ABC)

- Interacción
- Colaboración
- Producción

Experiencias diseñadas por el docente y/o estudiantes a partir del uso de las herramientas de la plataforma virtual, que permitan generar evidencias de aprendizaje.

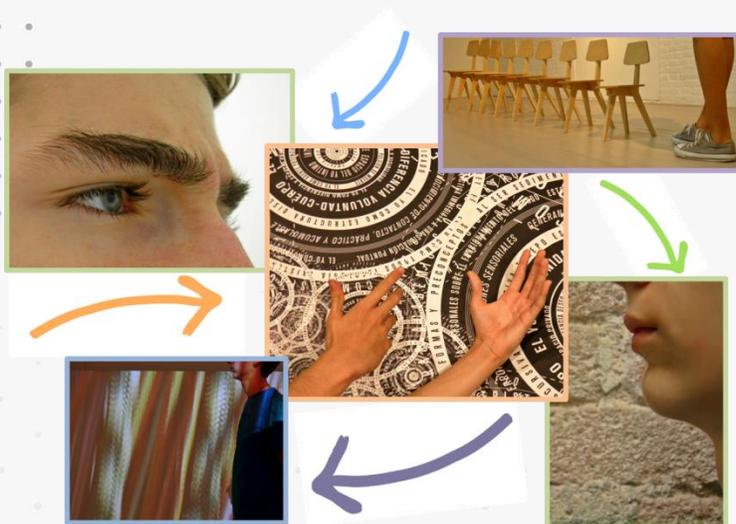
MINEDU – UNESCO-IESALC (2021) Implementación de la educación remota en las universidades Guía 3: desarrollo competencial de agentes participantes en procesos de enseñanza-aprendizaje universitario no presenciales

Figura 3. Modelo centrado en el estudiante y orientado al desarrollo de competencias



Adaptado de González y Wagenaar (2003) y Hernández-Escolano (2016)

+ ABC



- **Enseñanza.** Centrada en el aprendizaje del estudiante y en su capacidad de aprender.
- **Rol docente.** Estructuración del conocimiento, articulación de los conceptos clave, dirección del trabajo del estudiante, asesoramiento a lo largo del proceso de aprendizaje, consejo y motivación respecto a las áreas de conocimiento y como aprenderlas.
- **Transformación metodológica.** Plantear y relacionarse con las actividades de aprendizaje, el material docente y la variedad de situaciones y contextos de aprendizaje.



PERÚ

Ministerio
de Educación

cōnectados 

Go to www.menti.com and use the code 2189 2366

¿Qué nos sugiere esta
imagen?

Press S to show image



+ Planificación reflexiva

●
... Por competencias



“La planificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje constituye uno de los factores principales de la calidad de la docencia universitaria y, por tanto una de las competencias básicas de la práctica profesional del profesorado universitario. Si la planificación tiene un papel significativo en el desarrollo de cualquier acción formativa de calidad, en la formación en línea tiene una importancia especialmente relevante” (UOC, 2011)

Toma de decisiones: rol docente, rol estudiante, tiempo, espacio, agrupaciones, metodología, evaluación.

(UOC, 2014)

+ Algunos factores

•
•••••
••••• Qué hacen los mejores docentes



- Tienen **concepciones** de cariz constructivo, centradas en el alumnado y aplican enfoques de enseñanza en línea a estos planteamientos.
- **Evalúan** en situaciones auténticas y funcionales, atienden a la diversidad y muestran confianza en la capacidad de aprendizaje de sus estudiantes
- **Aprenden cuando enseñan**, aprenden aspectos didácticos y reelaboran y avanzan en la comprensión de la disciplina.

(Bain, 2004)

+ Factores a considerar

Factores contextuales

Modelo y estrategias EA
Evaluación
Competencias docentes
Contenidos
Grupo-clase

Docente agente de construcción de oportunidades educativas
Referente y facilitador de aprendizajes
Modelo de evaluación (Santos Guerra, M. A., 2007; Cano, 2008; Sanmartí, N., 2010) transformador (Popham, 2013)
Calidad educativa: instituciones reflexivas (Biggs, 2005)
Contextos para la autonomía (Kember, 1995)

Percepción de los factores contextuales

Dedicación
Métodos y estilo de enseñanza
Expectativas
Enfoque aprendizaje

Valoración de la tarea
Impacto en la calidad del producto
Elevado componente relacional (intersubjetividad y subjetividad), Paquay, 1981). Percepción de la evaluación de aprendizaje (Entwistle, 1997, 2000, 2002)
Concepciones EA (López, i alt, 2015; Hernández Pina, F., 2011)
Creencias (Schommer, - Aikos)
Atribuciones. Percepción presagio y producto (Biggs, 1993, 2001)

Factores personales

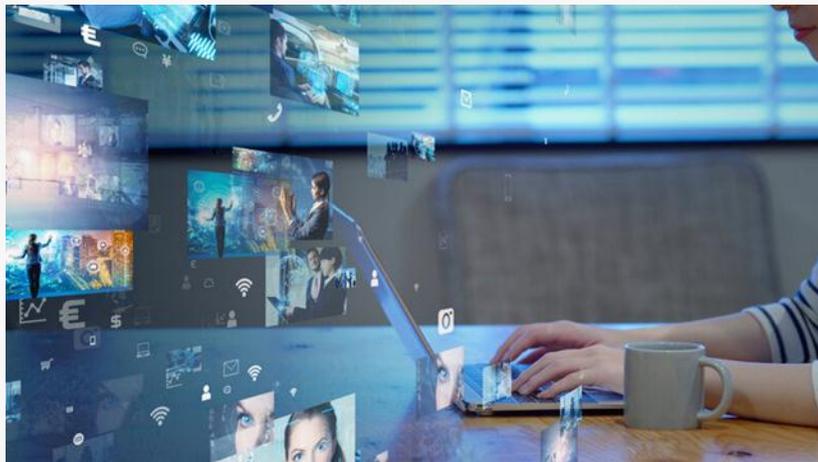
Concepciones y creencias epistemológicas
Conocimientos previos
Habilidades
Hábitos de estudio

Nivel sociocultural del alumnado, equidad y atención a las diferencias (Bernstein, B, 1985, 1989)

Impacto: eficacia del aprendizaje

+ Diseñar contextos eficaces de aprendizaje

¿Qué ocurre en un aula universitaria cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje es eficaz?
¿Cómo estudian nuestro alumnado? ¿Cómo aprenden?



Nuevas
pedagógico
aprendizaje recurso
como
Las de TIC
Evaluación
docentes
metodologías

+ Del aula al diseño de entornos de aprendizaje

«los entornos de aprendizaje son algo más que sólo estos componentes físicos. También incluyen:

- las características de los estudiantes;
- los objetivos de enseñanza y aprendizaje;
- las actividades que mejor apoyan el aprendizaje;
- las estrategias de evaluación que mejor miden el aprendizaje»

«**Entornos de aprendizaje:** diversas ubicaciones físicas, contextos y culturas en las que los estudiantes aprenden».





PERÚ

Ministerio
de Educación

cōnectados 

Metodología

+

● CBL - ABC - Aprendizaje Basado en Casos

••••
••••
••••
••••
••••

Definición

Técnica docente basada en la práctica, su finalidad es acercar al alumnado a la realidad a través de la aplicación de los conocimientos teóricos a supuestos reales o casi-reales. Ilustra una temática o un aspecto significativo relevante para la formación.

••••
••••
••••
••••

Competencias

Análisis, síntesis, evaluación de la información, etc.

+

Organización

Facilita referencias para la reflexión, el análisis y el debate; no soluciones unívocas. Se orienta a promover el contraste en las propias conclusiones con las de otros.

●

Fases

Presentar la complejidad y multidimensionalidad de la situación.

Subrayar los principios y las concepciones de las disciplinas relevantes para su enfoque.

Aportar información para fundamentar el análisis.

Promover la generación de soluciones y alternativas a la situación planteada.





PERÚ

Ministerio
de Educación

cōnectados 



Metodología

PBL - ABP – Aprendizaje Basado en Problemas

Definición

Proceso de aprendizaje basado en la práctica que partir de la definición de un problema y desde una perspectiva multidisciplinar e integradora.

Competencias

Aprendizaje autónomo, aprendizaje permanente, trabajo en equipo y colaborativo, competencia interpersonal y de comunicación, razonamiento crítico, etc.

Organización

Experiencia pedagógica organizada para investigar y resolver problemas que se encuentran en el entorno. Es un organizador del currículo y una estrategia de EA a través de problemas globales.

Fases

- Planteamiento del problema.
- Identificación de las necesidades de aprendizaje para dar respuesta a problema .
- Búsqueda de información necesaria.
- Debate y puesta en común de las conclusiones.



PERÚ

Ministerio
de Educación

cōnectados 

Metodología

Debate dirigido

Definición

Estrategia pedagógica que promueve la participación activa a través del intercambio y elaboración de ideas y la obtención de información múltiple y desde diferentes puntos de vista.

Competencias

Capacidad crítica, comunicación oral y escrita, competencias interpersonales, pensamiento crítico etc.

Organización

Presencial o Virtual. Los participantes han de conocer el tema con antelación para informarse y prepararse el debate.

Fases

- Selección de la temática.
- Preparación: búsqueda de información.
- Desarrollo: exposición de las ideas sobre el tema, protocolo de participación, moderación y gestión de la información.
- Síntesis: resumen de las ideas expuestas.





PERÚ

Ministerio
de Educación

cōnectados 

Metodología

Puzzle



Definición

“Situación de enseñanza-aprendizaje en la que los estudiantes pueden conseguir sus resultados sólo si los demás trabajan y consiguen también los suyos” (Sánchez González, M. Paz (Coord.), 2010)

Competencias

Trabajo en equipo, trabajo cooperativo, análisis, síntesis, comunicación oral y escrita, negociación, relaciones interpersonales, resolución de problemas.

Organización

Consiste en una fragmentación en grupos reducidos de trabajo, a cuyos miembros se les asigna tareas independientes, pero interconectadas de modo que el éxito global del trabajo depende de la correcta realización de sus tareas por todos los integrantes del grupo.

Fases

Formación del grupo, asignación de tareas, reunión de expertos, reunión de grupo y constatación de resultados.

Metodología

Aprendizaje Servicio

Definición

El aprendizaje servicio (ApS) es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y un único proyecto bien articulado en el que los participantes se forman trabajando sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo. El aprendizaje servicio es, pues, un proyecto educativo con utilidad social.

Competencias

Autonomía, trabajo en equipo, pensamiento reflexivo y crítico, capacidad de autoevaluación, organización y gestión, planificación, capacidad de análisis y síntesis, etc.

Organización

Aprendizaje en contexto de servicio e impacto social (presencial o virtual).

Fases

- Identificación de necesidades
- Partenariado
- Aprendizaje
- Servicio
- Reflexión
- Reconocimiento



Contextos de ApS

Integración transversal RS

Impacto

Entorno vulnerable



Transferencia de conocimiento
necesidad detectada

Referentes: acción directa e
indirecta



PERÚ

Ministerio
de Educación

conectados 

Metodología

Flipped Classroom

Definición

Modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

Competencias

Autonomía, trabajo en equipo, pensamiento reflexivo y crítico, capacidad de autoevaluación, organización y gestión, planificación, capacidad de análisis y síntesis, etc.

Organización

Blended Learning (uso intenso de tecnología).

Fases

- Actividad previa
- Actividad en equipo
- Evaluación inicial
- Evaluación final



¿Cómo incide en la toma de decisiones?

Agenda 2030 (Naciones Unidas, 2015)

Compromiso para el Desarrollo Sostenible: los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)

¿Cuál es el compromiso de la Universidad con los ODS?



Herramientas dinamización experiencias

+

●

Luvia de ideas. Muro digital

Resolución de dudas y preguntas

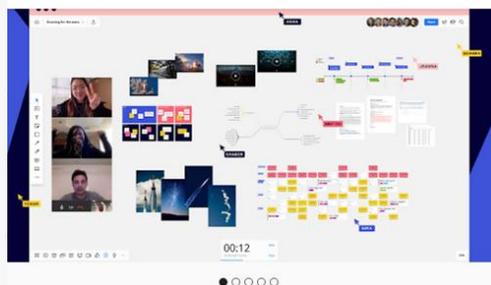
Padlet



Mentimeter



Miro.com



Participación y práctica

Jamboard



Nuevas competencias: lo digital

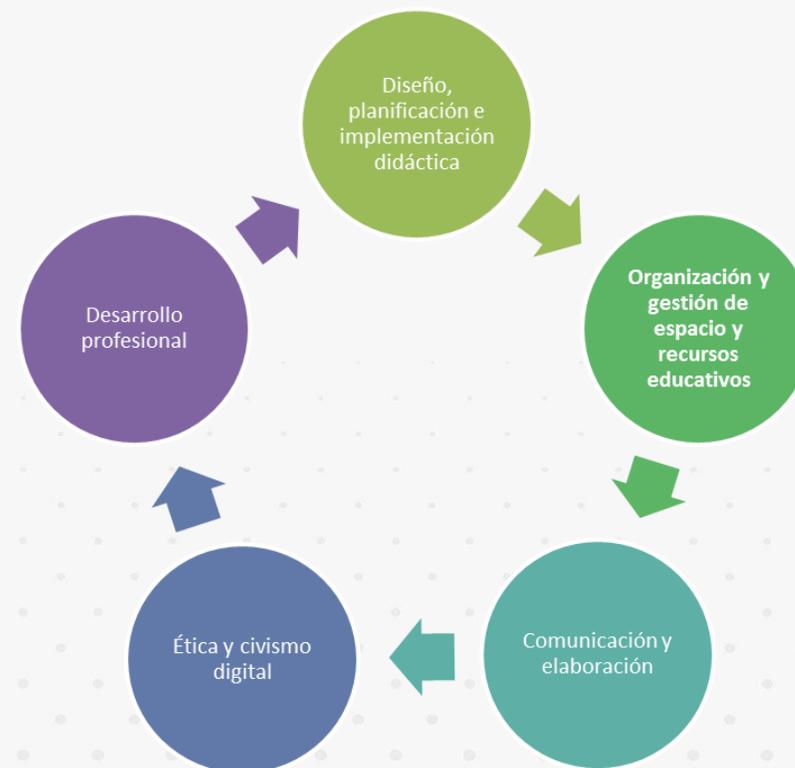
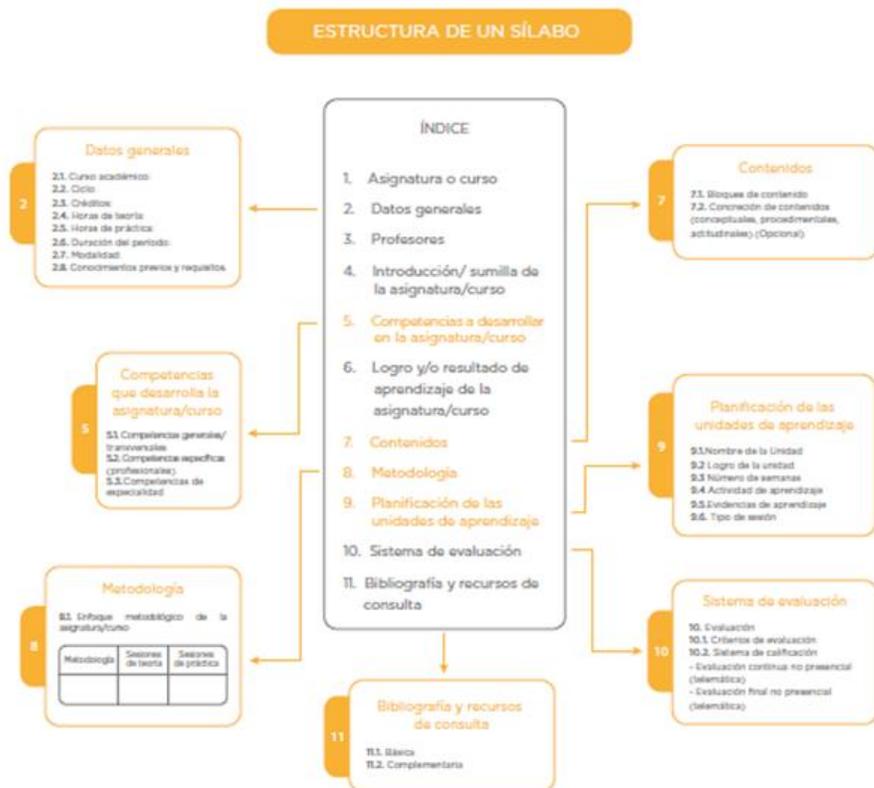


Figura 6. Propuesta de estructura de sílabo para la educación no presencial



Elaboración propia (2020)

9. Planificación de las unidades de aprendizaje

Nombre de la unidad:				
Logro de la unidad:				
Número de semanas	Contenido temático	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje*	Tipo de sesión (videoconferencia síncrona o asíncrona)
1				
2				
3				
4				



PERÚ

Ministerio de Educación



Auténtica, significativa, consistente, activa, con una secuencia lógica..

Secuencia orientada al ABC	Nombre	Logro	Núm. semanas	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje
Planificación de las unidades de aprendizaje				Calcular Memorizar reglas Analizar margen de beneficios numéricos	
Planificación de las experiencias de aprendizaje				Resolver problemas reales y auténticos Resolución de casos Transferencia e impacto social Analizar margen de beneficio e impacto social	



PERÚ

Ministerio
de Educación

Go to www.menti.com and use the code 2189 2366

¿Y ésta?

 Mentimeter



Press S to hide image





PERÚ

Ministerio
de Educación



Un buen ejemplo, en el cine 'Cadena de favores'

<http://www.youtube.com/watch?v=cVZCHtykTDc>





I CONGRESO cònectados

Tendencias educativas: hacia el futuro
digital de la educación universitaria