



TALLERES





Buenas prácticas docentes en entornos virtuales de enseñanza



Contenido

1. Contexto
2. El rol del docente
3. Evolución de la educación digital
 - Educación en la cuarta revolución industrial
4. Desafíos en la educación digital
 - El gran reto para la educación digital
5. Competencia digital docente
 - Cinco grandes áreas de competencias digitales docentes
6. Tecnología y pedagogía
 - Modelo TPACK
 - Cloud Tools
7. Buenas prácticas docentes
8. La educación y su aceleración tecnológica
 - Tendencias digitales en la educación



Contexto

FORMACIÓN



FORMACIÓN DOCENTE

"Proceso integral que tiende a la construcción y apropiación continua de las herramientas conceptuales, metodológicas y tecnológicas para el desempeño profesional con calidad".

ANFHE Y CUCEN

Latín *formatio*, que significa "acción y efecto de formar o formarse".

Creado por katemangostar - freepik.es



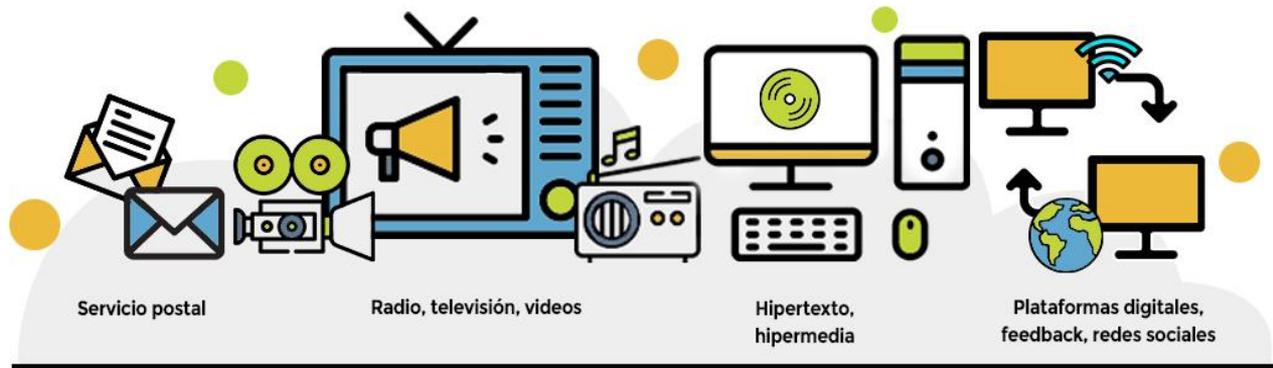
El rol del docente



DOCENTE



Evolución de la educación digital



1850
1ª Generación
Enseñanza por correspondencia

1960
2ª Generación
Enseñanza multimedia

1980
3ª Generación
Enseñanza Telemática

1990
4ª Generación
Enseñanza e-learning

“La Educación 4.0 es la respuesta a las necesidades de la Transformación Digital, donde el ser humano y la tecnología deben estar alineados para permitir nuevas posibilidades”.

(Hussin, 2018)

Educación en la Cuarta Revolución Industrial



Desafíos de la educación digital

A casi 2 años del inicio de la pandemia, el docente no solo ha tenido que adaptar contenidos y metodologías didácticas, sino también lidiar con emociones propias, de sus estudiantes de su entorno, con la brecha digital y un sinfín de desafíos.

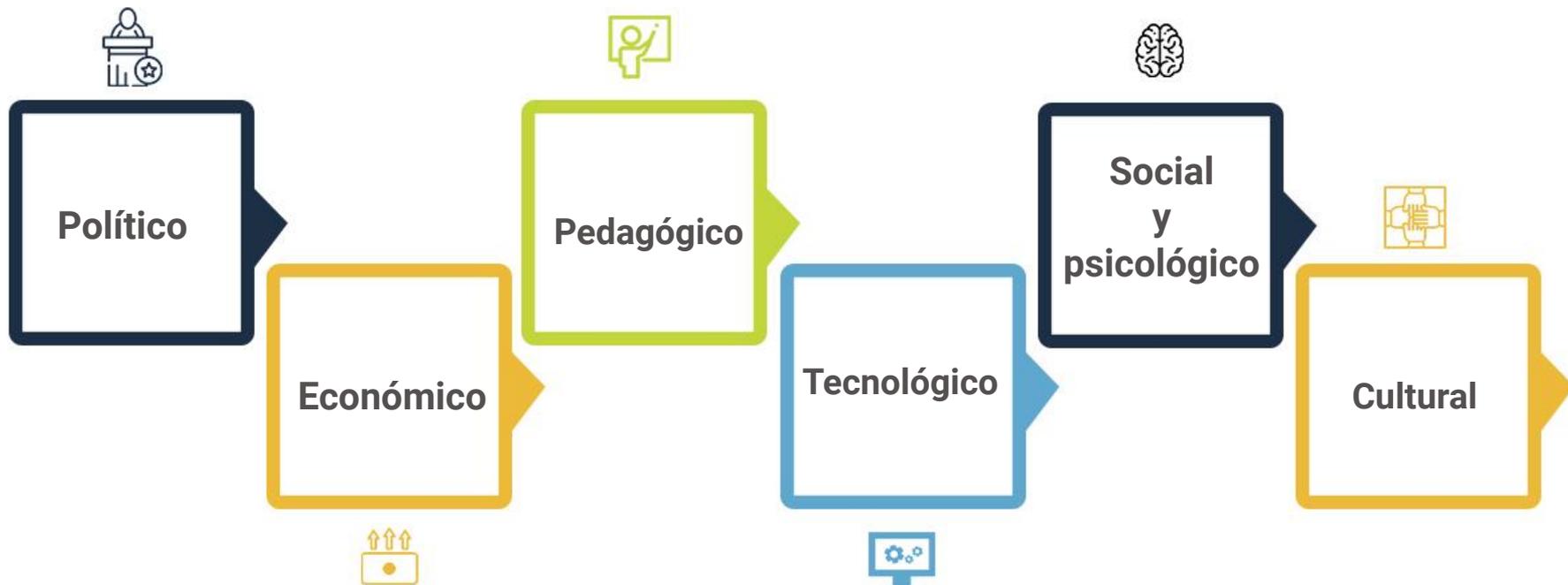


Algunos de estos desafíos son:

- Acceso a internet y equipo
- Autonomía del estudiante
- Bienestar socioemocional
- Brecha digital
- Falta de comunicación
- Problemas de salud (visuales, postura..)
- Fiscalizar la calidad de la educación
- Deserción



El gran reto para la educación digital



Competencia digital del docente

“La competencia digital se apoya en las habilidades del uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet”.

(European Parliament and the Council, 2006).

Cinco grandes áreas de competencias digitales docentes

1

**Alfabetización
informacional**



Búsqueda, filtrado, evaluación y almacenamiento de información, datos y contenido digital.

2

**Comunicación y
colaboración**



Interacción mediante las tecnologías digitales.
Compartir recursos online y participar en comunidades virtuales. Colaboración mediante canales digitales.
Netiqueta.

3

**Creación de
contenidos**



Producción y desarrollo de contenidos propios (blogs, webs, canales de YouTube
Derechos de autor y licencias.

Cinco grandes áreas de competencias digitales docentes



Protección de dispositivos y de datos personales. Adoptar medidas de ciberseguridad.



Capacidad para resolver problemas técnicos e incorporar nuevas herramientas
Innovar y desarrollar la competencia digital.



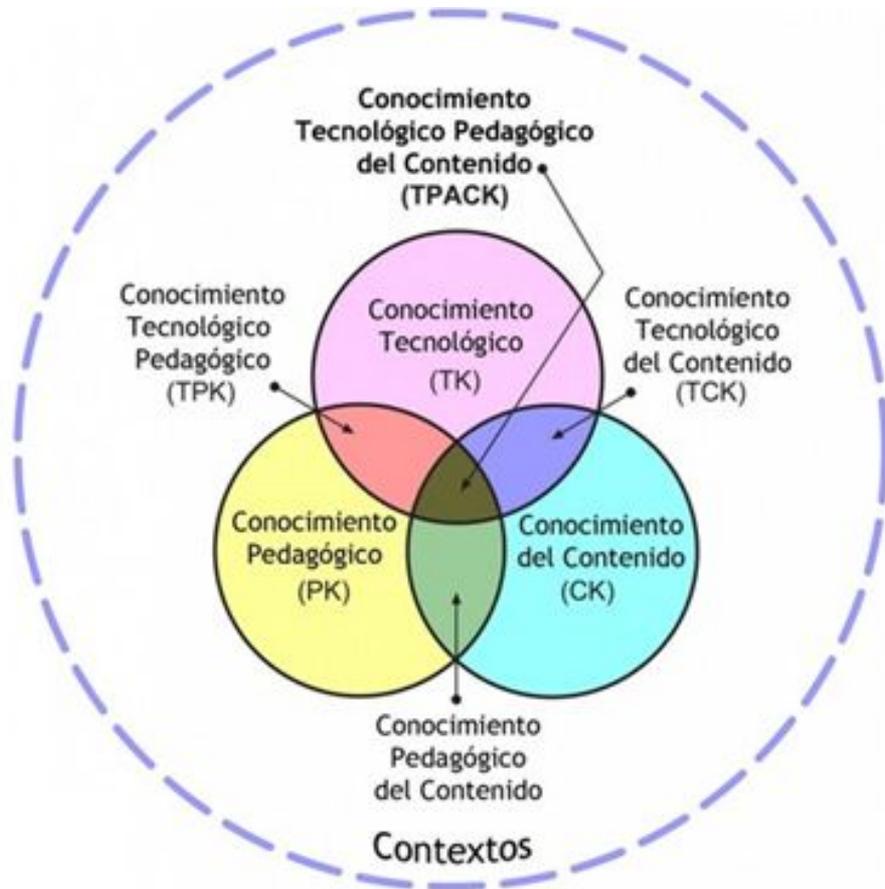
Tecnología y pedagogía

Y su estrecha relación en el aula



Modelo TPACK

Es un modelo que identifica los tipos de conocimiento que un docente necesita dominar para integrar las TIC de una forma eficaz en la enseñanza que imparte.



CLOUD TOOLS

Uso de la tecnología para innovar la práctica docente

Comunicar / Informar	 zoom  Meet  Microsoft Teams
Generar interés	 Mentimeter  slido  vevox
Comprender	 QUIZZ  PIXTON  mind meister
Generar contenido interactivo	 nearpod  wooclap
Compartir / Colaborar	 Google Drive  Office 365
Hacer	 Jamboard  Flipgrid
Tomar decisiones / Presentar	 padlet  genially  Canva  POWTOON

Buenas prácticas docentes



El rol de la institución



El rol del docente



Talleres de formación docente

(Plataforma institucional y herramientas digitales)



Promover la Integridad Académica

(Herramientas para supervisión de exámenes en línea)

Acceso a licenciamientos de herramientas web y equipo especializado para la producción de recursos de aprendizaje
(Hardware-software-conectividad)



Cambio de paradigma: De la explicación al aprendizaje activo-cooperativo

(Estrategias didácticas para entornos digitales)



Adecuación de nuevas necesidades curriculares, pedagógicas y tecnológicas

(Educación durante y post pandemia)

Brecha de habilidades y su tiempo de vida

(La transformación digital requiere mejorar y actualizar las habilidades)



Bienestar socioemocional

(Necesidad conectar ideas, pensamientos, emociones y experiencias)

Diseñar una experiencia de aprendizaje

(Actor principal: el estudiante)





Capacitar constantemente



Reinventar

(estrategias adecuadas - resultados deseados)



Dosificar contenidos



Conectar

(tecnológica y humanamente)



Fomentar el bienestar socioemocional



Aplicar y promover la integridad académica



Comunicar expectativas académicas



Impulsar el aprendizaje activo y colaborativo



10 Crear espacios de interacción

(Los 4 momentos de una clase:
Inicio, desarrollo, refuerzo y cierre)



12 Adaptar las actividades y métodos de evaluación

(Feedback)



9 Diseñar actividades en función de objetivos didácticos



11 Incluir teorías y estrategias didácticas emergentes

(Clase invertida, Aprendizaje basado en problemas, Entorno Personal de Aprendizaje, etc.)

La educación y su aceleración tecnológica



El 2020 fue sin duda un año que nos dejó una serie de aprendizajes y experiencias, aunque forzoso en algunos casos, un aspecto positivo es el cambio de paradigma en lo que a transformación digital se refiere, *“en ocho semanas avanzamos cinco años en la adopción digital”*.

Fuente: [Mckinsey & Company](#)

Tendencias digitales en la educación

