

# Pedagogía universitaria y e-learning

*Experto Universitario en Formación Online*

Universitat Politècnica de València

<http://poliformat.upv.es>

## Guía didáctica

Curso 2019-2020

Faraón Llorens Largo

[Faraon.Llorens@ua.es](mailto:Faraon.Llorens@ua.es)

<http://blogs.ua.es/faraonllorens>





Créditos: 1

Número de horas: 25 horas

Fecha inicio: 13 de enero de 2010

Fecha finalización: 24 de febrero de 2020

## Objetivos

- Reflexionar sobre la docencia universitaria, analizando la importancia del profesor y la pedagogía para alcanzar una enseñanza de calidad.
- Reflexionar sobre el uso de la tecnología en la docencia universitaria y en general sobre la universidad digital.
- Revisar las principales teorías sobre el aprendizaje y su aplicación a la docencia universitaria.
- Revisar buenas prácticas relacionadas con la docencia universitaria, poniendo especial énfasis en aquellas que favorezcan el aprendizaje en línea y apoyado en la tecnología.
- Analizar las últimas tendencias en el aprendizaje en general, y particularmente en el aprendizaje mejorado con tecnología y en línea (*e-learning*).

## Sesiones y Unidades

SI. El profesor y la docencia universitaria (sesión inicial)

U1.Aprendizaje

- a. Teorías sobre el Aprendizaje
- b. Diseño Instruccional
- c. Rueda de la pedagogía (revisión de la Taxonomía de Bloom)
- d. *Mastery Learning*

U2.Aprendizaje mejorado con tecnología

- a. *α-Learning*
- b. Ecosistema Tecnológico para el Aprendizaje
- c. Educación Abierta
- d. MOOC y sus derivados

U3.Aprendizaje adaptativo

- a. Gamificación
- b. Analíticas de aprendizaje
- c. Docencia líquida

U4.Buenas prácticas

- a. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- b. *Flip Teaching*
- c. *Just-in-time Teaching*

SF. La Universidad Digital: *digital rethinking* (sesión final)

## Metodología

Estructura de cada unidad:

- **Inicio:** fechas, dedicación, descripción, palabras clave.
- **Ver:** visualización de un video, animación, infografía, mapa conceptual...
- **Leer:** lectura de un texto.
- **Participar:** en vuestra opinión, participación en el foro.
- **Hacer:** actividad a realizar y entregar.
- **En mi opinión:** trabajos míos (de mi grupo de investigación) publicados relacionados con el tema de la unidad.
- **Dicen por ahí:** noticia en prensa, entrada en blog ... publicación reciente e informal relacionada con el tema de la unidad.
- **+info:** para investigar, buscar y profundizar en determinados aspectos.

El apartado *inicio* presenta la unidad. *Ver* y *leer* son los apartados mínimos a trabajar. *Participar* y *hacer* son las actividades para realizar y por tanto los apartados en los que el estudiante tiene un papel activo. Y *en mi opinión*, *dicen por ahí* y *+info* son apartados complementarios y voluntarios para profundizar en los temas (ahora durante el curso o en un futuro).

Tutoría por videoconferencia a mitad del curso: 5 de febrero a las 12 h.

La fecha de finalización de curso fijada (24 de febrero) es la última de entrega de todos los trabajos.

El foro será el espacio para el seguimiento y dinamización del curso.

## Dedicación

	ver+leer	hacer	participar	
Sesión inicial (SI)	2	0	2	4
Unidad 1 (U1)	2	2	0'5	4'5
Unidad 2 (U2)	2	2	0'5	4'5
Unidad 3 (U3)	2	0	0'5	2'5
Unidad 4 (U4)	2	3	1'5	6'5
Sesión final (SF)	2	0	1	3
	12	7	6	<b>25 horas</b>

## Criterios de evaluación

Todo alumno del curso, que realice los apartados *ver* y *leer* de todas las unidades, tendrán una calificación de 8 puntos. Esta nota será ajustada con la participación en el foro y la realización de las tareas:

- Participación en el foro: nula (-1), mínima (0), adecuada (+1)
- Realización de las tareas: ninguna (-1), falta alguna (0), todas (+1)

## Planificación

Fecha inicio: 13 de enero de 2020

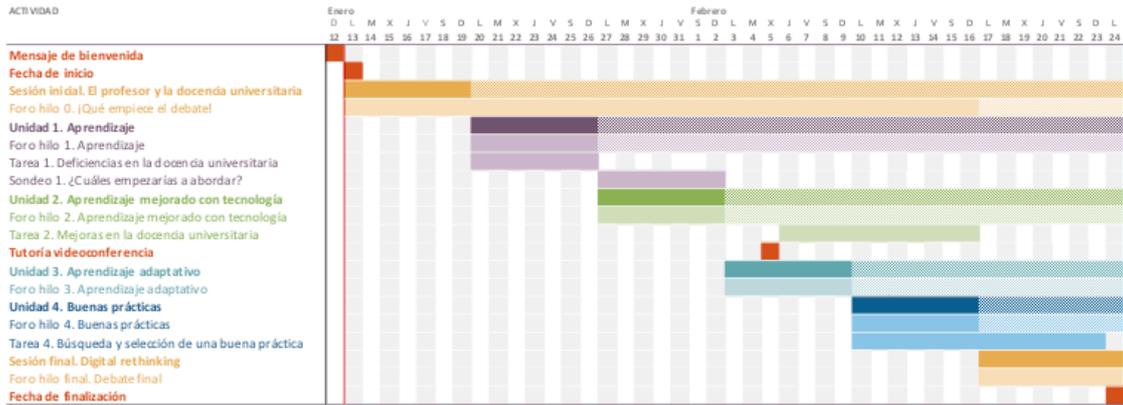
Fecha finalización: 24 de febrero de 2020

Experto Universitario en Formación Online - Universitat Politècnica de València

CURSO 2019-2020

Faraón Llorens Largo

### Pedagogía universitaria y e-learning



## Profesorado



Diplomado en Profesorado de EGB (1982), Mestre de Valencià (1988), Licenciado en Informática (1993) y doctor Ingeniero en Informática (2001). Profesor de E.G.B. (1983-1995), Titular de Escuela Universitaria (1995-2003) y Catedrático de Escuela Universitaria (desde 2003). Desde mi incorporación a la Universidad de Alicante (UA) he ocupado distintos cargos de dirección, siendo subdirector del Departamento de Tecnología Informática y Computación (1996-1997), subdirector del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial (1997-2000), Director de la Escuela Politécnica Superior (2000-2005) y Vicerrector de Tecnología e Innovación Educativa (2005-2012). En la actualidad soy el director de la Cátedra Santander-UA de *Transformación Digital*.

He sido el Secretario Ejecutivo de la Comisión Sectorial de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE) entre 2010 y 2012 y soy el coordinador de los informes anuales "UNIVERSITIC: Las TIC en el Sistema Universitario Español" y "UNIVERSITIC LATAM: las TI en las universidades latinoamericanas". He recibido el premio "Sapiens 2008 al Profesional", concedido por el Colegio Oficial de Ingenieros en Informática de la Comunidad Valenciana. Y el premio "AENUI a la Calidad e Innovación Docente 2013", concedido por la Asociación de Enseñantes Universitarios de la Informática. Desde 2010 soy vocal de la Comisión Asesora en Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid. Desde 2011 soy miembro del Consejo Asesor de la Cátedra INCREA de Innovación, Creatividad y Aprendizaje de la Universitat Jaume I de Castellón. Desde 2012 soy miembro asociado de la Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria de la Universidad Politécnica de Madrid. Socio de AEPIA (Asociación Española Para la Inteligencia Artificial), de AENUI (Asociación de Enseñantes Universitarios de Informática), de SECiVi (Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego) y colegiado fundador del COIICV (Colegio Oficial de Ingeniería Informática de la Comunidad Valenciana).

En la etapa de Vicerrector de la Universidad de Alicante (de 2005 a 2012) diseñé y supervisé la puesta en marcha de toda la política relacionada con la innovación educativa y la utilización de las tecnologías digitales en el proceso docente. De esta etapa son los proyectos relacionados con la educación abierta, del que forman parte *RUA* (*Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*), *OCW-UA* (*OpenCourseWare de la UA*), el *Portal Audiovisual Educativo* y los portales en YouTube EDU e iTunes U, la *fragUA*, las *pUAs* (píldoras formativas de la UA) y los *GITE* (*Grupos de Innovación Tecnológico-Educativa*), entre otros.

Miembro del grupo de investigación *Smart Learning* de la Universidad de Alicante (Grupo de Investigación en Tecnologías Inteligentes para el Aprendizaje). Las líneas de investigación en las que trabajo se encuadran en el campo de la inteligencia artificial, del desarrollo de videojuegos, de la aplicación de las tecnologías digitales a la educación y del gobierno de las tecnologías de la información. Poseo experiencia en el diseño y construcción de videojuegos serios e innovadores en el ámbito, entre otros, de la educación. Así como en la transferencia de estos principios y técnicas a otros campos (gamificación), y en la utilización de técnicas de inteligencia artificial de aprendizaje automático y sistemas predictivos para conseguir un aprendizaje personalizado y adaptativo.

Más información en <http://blogs.ua.es/faraonllorens>

## Sesión inicial. El profesor y la docencia universitaria

---

*“... lo siento; después de muchos, muchísimos años de tratar de enseñar y tratar todo tipo de métodos diferentes, realmente no sé cómo hacerlo ...”*

¿Está usted de broma, Sr. Feynman?  
Richard Feynman

Fecha de inicio: 13 de enero

Horas de dedicación: 4 horas = 2 (ver+leer) + 0 (hacer) + 2 (foro)

### protagonista

el profesor

### palabras clave

profesor, docencia, universidad, enseñanza+aprendizaje, innovación educativa

### descripción

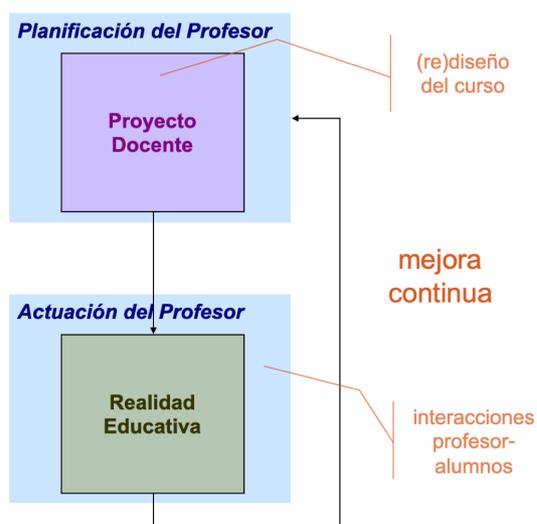
Esta sesión inicial consiste en la presentación de la asignatura: objetivos, contenidos (unidades), evaluación y plan de trabajo. En el marco del curso de experto de Formación Online, la asignatura “Pedagogía Universitaria y e-learning” pretende reflexionar sobre la docencia universitaria, analizando la importancia del profesor y la pedagogía para alcanzar una enseñanza de calidad. Se analizará el uso de la tecnología en la docencia universitaria y se avanzará hacia el concepto de universidad digital. En definitiva, el objetivo final de la asignatura es promover la reflexión sobre si se está produciendo una revolución en la docencia universitaria o, por el contrario, hacemos lo de siempre con algunas nuevas herramientas, preguntándonos si simplemente utilizamos las tecnologías de moda en nuestra labor docente o si realmente estamos sacándoles todo el partido que tienen.

Esta es una sesión introductoria, para “ir haciendo boca”. Por ello empezaremos reflexionando, de manera informal, sobre la labor docente y el papel del profesor. Una pregunta que nos solemos hacer es si el profesor nace o se hace. Evidentemente, además de los conocimientos en la materia objeto de la enseñanza, un profesor debe poseer conocimientos y habilidades característicos de su oficio. En estos momentos también es conveniente que sepa usar las nuevas herramientas que las tecnologías de la información ponen a disposición de todos y que están revolucionando el mundo.

Pero ¿cómo puedo saber si mis clases son de calidad desde el punto de vista educativo? Aunque hay distintos trabajos al respecto, Chickering y Gamson proponen siete principios que debe cumplir una buena docencia: estimular el contacto profesores-alumnos, estimular la cooperación entre alumnos, estimular el aprendizaje activo, proporcionar retroalimentación (*feedback*) a tiempo, dedicar tiempo a las tareas más relevantes, comunicar expectativas elevadas a los alumnos y respetar los diferentes talentos y formas de aprendizaje. Sean estos u otros, estos principios deben servir para reflexionar cuando estamos diseñando nuestras propuestas docentes y son una buena manera de enfocar cualquier innovación educativa.

Y todo esto lo podemos adquirir con una buena formación. A los profesores universitarios no se nos ha preparado para ser profesores y accedemos a nuestro puesto sin necesidad de saber enseñar. Pero nos podemos formar, podemos aprender. Si queremos transformar la educación, no se puede improvisar. Así concluiremos que debemos aplicar a nuestra labor docente el mismo rigor que aplicamos a nuestras investigaciones, superando el enfoque intuitivo y tradicional de la enseñanza.

Además, el ciclo de mejora continua (diseño, aplicación, evaluación y rediseño) puede ser aplicado al proceso docente. En la figura podemos verlo. El profesor diseña su asignatura y hace su planificación a principio de curso. Esta planificación la intenta ejecutar en las distintas sesiones de clase, pero se topa con la realidad: las particularidades de sus alumnos, tanto a nivel individual como del grupo, sus ánimos de ese día, cómo le salga la clase... Todo profesor sabe que, aunque repita la misma clase dos días seguidos en dos grupos distintos, el resultado no es el mismo. Fruto de esa interacción con los alumnos y de la experiencia vivida, anota las posibles mejoras para así incorporarlas al curso siguiente. Y vuelta a empezar.



Un profesor debe sentir su profesión. Claro que debe conocer las técnicas y metodologías, dominar las herramientas, leer mucho sobre el tema y conocer experiencias de compañeros, pero al final debe ser él mismo el que aprenda a través de su experiencia propia. Me viene a la cabeza una frase que saqué de una novela y versioné para los profesores: "la de profesor es una profesión que se tiene que aprender pero que es imposible enseñar". Por ello, no puedo hacer nada más que generar reflexión este mes largo que coincidiremos en la asignatura y facilitaros materiales para que con posterioridad podáis utilizarlos para seguir aprendiendo en esta apasionante profesión que hemos elegido.

## ver

Vídeo *Los monólogos del profesor*. Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC 2015).  
<http://blogs.ua.es/faraonllorens/2015/10/15/los-monologos-del-profesor>

10:41

## leer

Van Der Vleuten, C.P.M. (2001). *Más allá de la intuición*. REDU, Revista de Docencia Universitaria. Vol. 1, nº 2. <https://revistas.um.es/redu/article/view/11501/11081>

## participar

Hilo 0. *El profesor y la docencia universitaria*

## hacer

*Convencer a los convencidos.*

Seguro que ya estas llevando a cabo alguna experiencia de innovación educativa y con apoyo de tecnología. Difúndela y exponla a la crítica de tus compañeros. Es muy conveniente que presentéis ponencias a los eventos de innovación educativa y publicuéis artículos en revistas de investigación sobre educación. Se puede empezar por eventos más cercanos. Aunque cualquier jornada es adecuada, la revista y los eventos que os recomiendo, por participar directamente en los comités científicos y ser una buena manera de entrenarse, son:

- *VI Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red (IN-RED 2020)* que se celebrará los días 16 y 17 de julio en la Universitat Politècnica de València (<http://inred.blogs.upv.es>). La presentación de trabajos permanecerá abierta hasta el próximo 23 de marzo.
- *Eighth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM 2020)* del 21 al 23 de octubre en Salamanca (<https://2020.teemconference.eu>). This event brings together researchers and postgraduate students interested in combining different aspects of the technology applied to knowledge society development, with a special attention to educational and learning issues regarding, but not limited to, the following broad-scope research areas: Educational Assessment and Orientation, Human-Computer Interaction, eLearning, Computers in Education, Communication Media and Education, Medicine and Education, Learning Analytics, Smart Learning, Engineering Education, and Information Society and Education.
- EKS. Revista *Education in The Knowledge Society* (<http://revistas.usal.es/index.php/eks/index>). Investigaciones relacionadas con la Sociedad del Conocimiento, entendida desde un prisma completamente interdisciplinar, pero con especial énfasis en los procesos educativos mediados por tecnologías.
- RED. *Revista de Educación a Distancia* (<https://revistas.um.es/red>). Revista científica digital de acceso abierto. Publicada desde diciembre de 2001.

## en mi opinión

- Llorens, F. (2018). *El día de la marmota y la docencia universitaria*. Universidad, Sí (una conversación pública sobre la universidad española en clave afirmativa y crítica, desde la independencia y el rigor intelectual). 10/12/2018. (<https://www.universidadsi.es/el-dia-de-la-marmota-y-la-docencia-universitaria>).
- Llorens, F. (2014). *El profesor y los sentidos*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 7, nº 1, pp. 11-16. ([http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path\[\]=140](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path[]=140)).
- Cernuda, A.; Llorens, F.; Miró, J.; Satorre, R.; Valero, M. (2005). *Guía para el profesor novel (ver. 1.0)*. Editorial Marfil. (<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/55285>).

## dicen por ahí

*"Calmar la Educación es transformar la Educación"*

Educación Abierta

15 de febrero de 2018

<http://educacionabierta.org/calmar-la-educacion-es-transformar-la-educacion>

Libro: *Calmar la educación. Palabras para la acción*

<http://www.educacionabierta.org/libros/calmar-la-educacion.pdf>

## +info

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Servei de Publicacions de la Universitat de València. <http://puv.uv.es/lo-que-hacen-los-mejores-profesores-universitarios.html>
- Chickering, A. W. y Gamson, Z. F. (1987). *Seven principles for good practice in undergraduate education*. The Wingspread Journal, vol. 9, núm. 2, pp. 1-15.
- López, D. (2016). *Principios para una experiencia docente de calidad (parte 1)*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 9, nº 2, pp. 7-9. ([http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path\[\]=235&path\[\]=379](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path[]=235&path[]=379)).
- López, D. (2016). *Principios para una experiencia docente de calidad (parte 2)*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 9, nº 3, pp. 5-6. ([http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path\[\]=301&path\[\]=460](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path[]=301&path[]=460)).
- López, D. (2017). *Principios para una experiencia docente de calidad (parte 3)*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 10, nº 1, pp. 5-7. ([http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path\[\]=321&path\[\]=505](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path[]=321&path[]=505)).
- López, D. (2017). *Principios para una experiencia docente de calidad (parte 4 y última)*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 10, nº 3, pp. 5-7. ([http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path\[\]=394&path\[\]=578](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path[]=394&path[]=578)).

## Unidad 1. Aprendizaje

*“Aunque la única actividad realmente importante es el aprender de los alumnos, los que hablan del asunto, que son los que saben hablar, como profesores, pedagogos, administradores y políticos, casi siempre han examinado el proceso desde su óptica y la denominan enseñar.”*

Guía para el profesor novel (ver. 1.0)  
José Miró Nicolau

Fecha de inicio: 20 de enero

Horas de dedicación: 4'5 horas = 2 (ver+leer) + 2 (hacer) + 0'5 (foro)

### protagonista

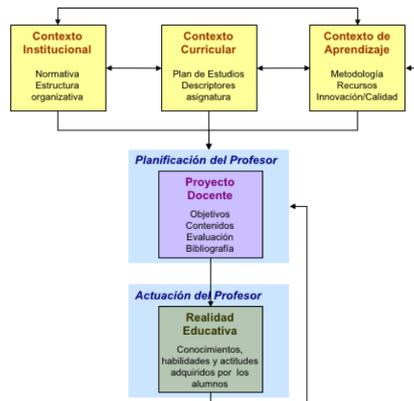
la pedagogía

### palabras clave

teorías del aprendizaje, teorías de la inteligencia, pedagogía, taxonomía de Bloom, conductismo, constructivismo, diseño instruccional, *mastery learning*, neuroeducación

### descripción

Para plantearnos la labor a realizar deberemos tener en cuenta los elementos contextuales y al marco global en el que se desarrolla nuestra actividad, es decir, el *escenario formativo* donde ubicamos nuestra actividad como profesores universitarios, que podemos ver en la figura. En la parte superior tenemos el contexto en el que se va a desarrollar nuestra labor, desglosado en tres grandes aspectos: el institucional (*¿dónde?*), el curricular (*¿qué?*) y pedagógico (*¿cómo?*). En el caso concreto del profesor universitario, el contexto institucional se caracteriza por lo que podríamos llamar mundo universitario (historia, cultura, normativas, estructura organizativa, etc.). El contexto curricular hace referencia a los conocimientos, habilidades y actitudes que debemos enseñar. Finalmente, en el contexto de aprendizaje se deben analizar las condiciones y características del proceso de enseñanza/aprendizaje. Aunque en esta asignatura nos centramos en el aprendizaje, no pueden entenderse estos contextos desde una perspectiva independiente, pues todos ellos forman parte de una realidad social global. Todos estos contextos se interrelacionan, se influyen y condicionan mutuamente.



“Educar de otra forma, dar protagonismo a los jóvenes, hacer a los estudiantes responsables del aprovechamiento de su tiempo, espantar la rutina, preocuparse más de formar que de calificar. En definitiva, eso es la educación activa”. Estas son las palabras de Francisco Michavila en el Prólogo del informe *Tendencias Universidad: En pos de la educación activa*. El aprendizaje es una actividad vital del individuo. La cualidad de aprender es intrínseca al ser humano. Y por tanto hay muchos tipos de aprendizaje, espontáneo o dirigido, formal, informal o no formal, social e individual. Asumimos la definición de José Antonio Marina y “proponemos llamar educación al aprendizaje intencionadamente dirigido a una meta”, es decir, que hay una intención y que se persigue un objetivo. Ese es el sentido de la educación que damos en nuestras aulas universitarias. El profesor puede generar un entorno en el que se favorezca el aprendizaje, pero en última instancia debe ser el aprendiz el que tome un papel activo.

Además, cada individuo tiene unas características psicológicas y situacionales particulares y aprende de modos distintos, tiene unos aspectos de la inteligencia más desarrollados que otros. El paradigma actual de educación, la docencia de “talla única”, herencia de la era industrial y la fabricación en serie, no es válida para el mundo digital. El nuevo paradigma formativo para la sociedad del conocimiento debe ser diseñado para maximizar el aprendizaje y de forma personalizada, basado en tareas y midiendo logros, con una evaluación formativa y promoviendo la motivación intrínseca.

Existen una multitud de conceptos, teorías y modelos pedagógicos que se formulan para ayudar al profesor en su labor. Pero al mismo tiempo, el profesor no tiene tiempo a profundizar y ponerlas en práctica. Es muy difícil que un profesor, y más en el caso universitario que también somos investigadores, las conozca todas. Y es imposible que las domine. La abundancia de hojas no nos deja ver el *bosque pedagógico*. Ante la cuantía de técnicas didácticas y la necesidad de atender individualmente a los alumnos es imprescindible que el profesor se convierta en un estratega educativo. En palabras de José Antonio Marina “la verdadera innovación en la escuela consiste en el sabio diseño de estrategias y en su aplicación”.

## ver

*The Padagogy Wheel V5.0*, by Allan Carrington (<https://designingoutcomes.com/english-speaking-world-v5-0>). Traducción al castellano:

[https://designingoutcomes.com/assets/Padagogy\\_Wheel\\_Translations/Padagogy\\_Wheel\\_V4\\_SPANISHv1\\_HD.pdf](https://designingoutcomes.com/assets/Padagogy_Wheel_Translations/Padagogy_Wheel_V4_SPANISHv1_HD.pdf)

## leer

*Métodos pedagógicos emergentes para un nuevo siglo ¿qué hay realmente de innovación?* Manuel Montanero Fernández

<http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/teri.19758/20104>

30 páginas

## participar

Hilo 1. *Aprendizaje*

## hacer

*Deficiencias en la docencia universitaria*

Tarea 1. *Detectar problemas y deficiencias en la docencia universitaria*

Cada alumno debe enumerar los tres principales problemas/deficiencias que considera tiene la docencia universitaria. Para cada uno de estos problemas, debe poner una etiqueta (máximo de tres palabras) y una breve descripción (máximo tres líneas). No vale a tirar balones fuera y culpar de todo a los demás (sistema educativo, universidad, alumnos...) y al menos la solución a uno de los tres problemas tiene que estar en manos de los profesores. Y por hacer honor al título de la asignatura, al menos uno de los tres problemas/deficiencias afectará a la docencia online (en su sentido más amplio).

Fecha inicio: 20 de enero.

Fecha entrega: hasta el 26 de enero.

Sondeo 1. *¿Qué 5 problemas/deficiencias de la docencia universitaria empezarías a abordar?*

El profesor recogerá todos los problemas planteados, creando una lista. Esta lista será puesta en la herramienta Sondeos, bajo el nombre de "¿Qué 5 problemas/deficiencias de la docencia universitaria empezarías a abordar?". Cada alumno del curso debe elegir 5 de los problemas de la lista. Con las puntuaciones obtenidas el profesor generará un ranking.

Fecha inicio: 27 de enero.

Fecha de entrega: hasta el 2 de febrero.

Instrucciones detalladas y entrega a través de las funcionalidades "Tareas" y "Sondeos". Los resultados serán discutidos en el foro hilo 1 "Aprendizaje"

## en mi opinión

- Llorens, F. (coord.) (2013). *En pos de la educación activa*. Tendencias Universidad, nº1. Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria, UPM. (<http://www.catedraunesco.es/tendencias-universidad/CatedraUNESCO-Tendencias-AprendizajeActivo-2013.pdf>)
- Satorre, R.; Llorens, F.; Palmer, P.; Miró, J. (2013). *Doce propuestas y una reflexión*. ReVisión, Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática, Vol. 6, nº 1. (<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=118>).

## dicen por ahí

*Una escuela del futuro, hace cien años*

Federico Simón

El País

10 octubre 2019

[https://elpais.com/cultura/2019/10/09/actualidad/1570630901\\_995088.html](https://elpais.com/cultura/2019/10/09/actualidad/1570630901_995088.html)

## +info

- Bates, T. (2016). *5 IDEAS for a pedagogy of online learning*. Online learning and distance education resources. <http://www.tonybates.ca/2016/12/01/5-ideas-for-a-pedagogy-of-online-learning>
- Fidalgo, A. (2017). *90 conceptos clave utilizados en formación, aprendizaje e innovación educativa*. Blog Innovación Educativa. <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2017/03/05/90-conceptos-clave-utilizados-en-formacion-aprendizaje-e-innovacion-educativa>
- Guardia, L. (ed.) (2016). *Next Generation Pedagogy: IDEAS for Online and Blended Higher Education*. UOC eLearn Centre. [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/51441/1/Next\\_Generation\\_Pedagogy.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/51441/1/Next_Generation_Pedagogy.pdf)
- Guskey, T.R. (2010). *Lessons of Mastery Learning*. Interventions That Work. Vol. 68, nº 2, octubre 2010. <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/oct10/vol68/num02/Lessons-of-Mastery-Learning.aspx>
- Mapa conceptual *Learning Theory* del proyecto HoTEL (Holistic Approach to Technology Enhanced Learning). <http://hotel-project.eu/content/learning-theories-map-richard-millwood>
- Mapa conceptual interactivo *Learning Concept Map*. [http://www.nwlink.com/~donclark/learning/learning\\_map.html](http://www.nwlink.com/~donclark/learning/learning_map.html)
- Marina, J. A. (2017). *El bosque pedagógico*. Editorial Ariel. <https://www.planetadelibros.com/libro-el-bosque-pedagogico/254666>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Alianza Editorial. <https://www.alianzaeditorial.es/libro.php?id=5046854>
- Reigeluth, C. (2012). *Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación*. ([http://www.um.es/ead/red/32/reigeluth\\_es.pdf](http://www.um.es/ead/red/32/reigeluth_es.pdf)) RED, Revista de Educación a Distancia. Número 32. 30 de septiembre de 2012.
- Wabisabi Blog, 30 agosto 2018 *The Bloom's Taxonomy Periodic Table of Activities for Inspired Learning*, <https://globaldigitalcitizen.org/blooms-taxonomy-periodic-table>

## Unidad 2. Aprendizaje mejorado con tecnología

---

*“ Tu hallazgo fomentará la desidia en el ánimo de los que estudian, porque no usarán de su memoria, sino que se confiarán por entero a la apariencia externa de los caracteres escritos y se olvidarán de sí mismos. Lo que tú has descubierto no es una ayuda para la memoria, sino para la memorización, y lo que das a tus discípulos no es la verdad, sino un reflejo de ella. Serán oyentes de muchas cosas y no habrán aprendido nada; parecerán omniscientes, y por lo común ignorarán todo; será la suya una compañía tediosa porque revestirán la apariencia de hombres sabios sin serlo realmente.”*

Diálogo entre los dioses egipcios Toth y Amón sobre la crítica a la invención de la escritura  
Fedro de Platón (370 a. C.)

Fecha de inicio: 27 de enero

Horas de dedicación: 4'5 horas = 2 (ver+leer) + 2 (hacer) + 0'5 (foro)

### protagonista

la tecnología

### palabras clave

aprendizaje mejorado con tecnología, ecosistema tecnológico para el aprendizaje, educación abierta, MOOC (*massive open online courses*) y sus derivados

### descripción

El avance tecnológico, y especialmente el relacionado con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ha propiciado la aparición de un mundo digital, complementario al mundo físico, con características específicas y especiales, con nuevas reglas y formas de hacer las cosas. Disponemos de herramientas que nos conectan con los demás y favorecen la colaboración, facilitan el trabajo en grupos no tan jerarquizados y permiten la creación de redes sociales. En nuestra vida normal estamos acostumbrados a recibir información de varias fuentes, en distintos formatos y soportes y con acceso prácticamente instantáneo. La universidad actual no puede permanecer al margen de la constante evolución tecnológica, y en especial, esta evolución tiene que verse reflejada muy directamente en todo el proceso de enseñanza+aprendizaje, en lo que se llama la transformación digital del aprendizaje.

Los campus virtuales y otras herramientas LMS (*Learning Management System*), siendo bastante completas y útiles en la relación entre profesores y alumnos, por su concepción inicial, están básicamente dirigidas a la gestión docente y son demasiado rígidas con flujos de comunicación preestablecidos, limitando mucho las posibilidades de interacción. De forma que cada vez más están siendo complementadas con otras herramientas, existentes en internet o facilitadas por la institución, formando un *ecosistema tecnológico de aprendizaje*. Existen múltiples herramientas y servicios tecnológicos que pueden ser utilizados tanto en el aula como para la relación con y entre los alumnos fuera de ella: de carácter general y específicas, personales y de interacción social, de creación de contenido y de visualización.

El uso de las tecnologías en la docencia ofrece nuevas posibilidades, complementarias a la docencia presencial. En especial, se utilizan para mejorar la calidad, para que el alumno participe más activamente en el proceso de aprendizaje y para hacerla llegar a personas que no pueden acceder a la misma de forma presencial. La existencia de un número creciente de proyectos de recursos educativos abiertos y la fuerza creciente de movimiento *open*, hace que cada vez sea más fácil la creación de sistemas abiertos y participativos. Los MOOC (*Massive Open Online Course*) surgen como la evolución natural de las plataformas OpenCourseWare (OCW) y del movimiento de Recurso Educativos en Abierto (OER). En palabras de Miguel Zapata-Ros, “la idea que subyace en todo momento es que los MOOC, en su momento, detectaron unos problemas, unas limitaciones del modelo de Educación Superior vigente, pero no han sido su solución, sino una fase en su proceso de transformación”.

## ver

Infografía *eLearning Trends to Follow in 2015*. TalentLMS.  
<http://blog.talentlms.com/elearning-trends-follow-2015-infographic>

(más actualizado, pero sin versión infografía es *8 eLearning Trends you need to know about in 2018*, <https://www.talentlms.com/blog/online-learning-trends-2018>).

## leer

García, L. (2015). *MOOC: ¿tsunami, revolución o moda pasajera?* RIED (Revista Iberoamericana de Educación a Distancia). Vol. 18, nº 1, pp. 9-21.  
<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/13812>

13 páginas

## participar

Hilo 2. *Aprendizaje mejorado con tecnología*

## hacer

*Mejoras en la docencia universitaria*

Tarea 2. *Soluciones y herramientas para una buena docencia universitaria*

Fruto del apartado hacer de la unidad 1 dispondremos el 3 de febrero de un listado priorizado de deficiencias de la docencia universitaria (ver los resultados de la votación en sondeos). Nos vamos a centrar en las 7 primeras (acuérdate de ordenarlas por votos). Elige dos de ellas y propón una solución que mejore cada uno de estos aspectos de la docencia universitaria. Cada una de estas dos mejoras deberá contener: una etiqueta (máximo de tres palabras), una breve descripción, el responsable de llevarla a cabo y los beneficios de la misma (máximo tres líneas). Al menos una de las dos propuestas de mejora deberá incorporar el uso de alguna herramienta tecnológica. Y al menos una de las dos mejoras será responsabilidad del profesor.

Fecha inicio: 6 de febrero.

Fecha entrega: hasta el 16 de febrero.

Instrucciones detalladas y entrega a través de la funcionalidad "Tareas". Los resultados serán discutidos en el foro hilo 2 "Aprendizaje mejorado con tecnología".

## en mi opinión

- Llorens, F. (2019). *Las tecnologías en la educación: características deseables, efectos perversos*. Universidad, Sí (una conversación pública sobre la universidad española en clave afirmativa y crítica, desde la independencia y el rigor intelectual). 13/02/2019. (<https://www.universidadsi.es/las-tecnologias-en-la-educacion-caracteristicas-deseables-efectos-perversos>).
- Llorens, F. (2015). *Dicen por ahí ... que los MOOC han muerto*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 8, nº 1, pp. 9-10. (<http://www.aenui.net>).
- Llorens, F.; Molina, R.; Compañ, P.; y Satorre, R. (2014). "Technological Ecosystem for Open Education". En Neves-Silva, R. et al (Eds.), *Smart Digital Futures*. IOS Press, Vol. 262 of Frontiers in Artificial Intelligence and Applications, pp. 706-715. (<http://www.iospress.nl/book/smart-digital-futures-2014>).
- Satorre-Cuerda, R.; Compañ-Rosique, P.; Molina-Carmona, R.; Arques-Corrales, P. y Llorens-Largo, F. (2016). *Algunas claves para el diseño de asignaturas en modalidad semipresencial*. ReVisión (Revista de AENUI de investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 9, nº 3, 2016. <http://blogs.ua.es/faraonllorens/2016/09/21/algunas-claves-para-el-diseno-de-asignaturas-en-modalidad-semipresencial>.

## dicen por ahí

"Un alumno con un dispositivo conectado posee el mundo", entrevista a Francesc Llorens

FARO EDUCA, Suplemento Faro da Educación

14/01/2020

<https://www.faroeduca.es/faro-educacion/suplemento-14012020/dispositivo-tecnologia-mundo.html>

## +info

- Clark, D. (2012). *Napsterisation of learning: Democratisation, decentrasilation and disintermediation of learning*. Blog Donald Clark PlanB. <http://donaldclarkplanb.blogspot.com.es/2012/10/napsterisation-of-learning.html>
- *Designing Effective eLearning Infographic*. <https://elearninginfographics.com/effective-elearning-infographic-designing>
- García, L. (2017). *Los MOOC están muy vivos. Respuestas a algunas preguntas*. RIED (Revista Iberoamericana de Educación a Distancia). Vol. 20, nº 1, pp. 9-27. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/17488>
- *Guidelines for open educational resources (OER) in higher education* (<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/guidelines-for-open-educational-resources-oer-in-higher-education>). Traducción al castellano: *Directrices para los Recursos Educativos Abiertos (REA) en la Educación Superior*. [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/publications/oer\\_guidelines\\_es.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/publications/oer_guidelines_es.pdf)
- *NMC Horizon Reports*, <http://www.nmc.org/nmc-horizon>
- *Top 100 Tools for Learning*, <http://c4lpt.co.uk/top100tools>
- Zapata-Ros, M. (2015). *Los MOOC en la crisis de la Educación Universitaria. Docencia, diseño y aprendizaje*. (<http://blogs.ua.es/faraonllorens/2015/05/05/los-mooc-en-la-crisis-de-la-educacion-universitaria>).

## Unidad 3. Aprendizaje adaptativo

---

*“Mucha gente abandona el aprendizaje después de dejar la escuela porque trece o veinte años de educación motivada extrínsecamente es todavía una fuente de desagradables recuerdos. /.../ Idealmente, el fin de la educación extrínseca debería ser el comienzo de una educación que se motivara intrínsecamente.”*

Fluir (flow)

Mihaly Csikszentmihalyi

Fecha de inicio: 3 de febrero

Horas de dedicación: 2'5 horas = 2 (ver+leer) + 0 (hacer) + 0'5 (foro)

### protagonista

el diseño

### palabras clave

*learning design*, aprendizaje adaptativo, gamificación, analíticas de aprendizaje, docencia líquida

### descripción

La gran distancia existente entre las tecnologías emergentes (unidad 2) y las metodologías docentes (unidad 1) provoca que los nuevos avances tecnológicos no tengan fácil su integración en los contextos y prácticas metodológicas implantados en nuestras universidades. Y que las tecnologías educativas maduras y los métodos educativos aplicados no respondan a las demandas de la sociedad ni al potencial transformador de la tecnología para la mejora del aprendizaje. ¿Pero cómo lo llevamos a nuestras aulas? Las TI pueden ayudar a la personalización de la enseñanza y a la implicación activa de los estudiantes en su aprendizaje.

Hay muchas actitudes de los jóvenes hacia los videojuegos que a los profesores nos gustaría que tuvieran hacia nuestras clases. Y hay muchas características de los videojuegos que a los jóvenes les gustaría que tuvieran nuestras asignaturas. Por lo que analizar los aspectos clave del diseño de videojuegos en aras a aumentar la motivación y la implicación de los estudiantes en el proceso docente puede ser una buena idea. El término *gamificación* es nuevo, pero la idea no. El juego siempre ha estado íntimamente unido al aprendizaje. Aunque ahora las tecnologías de la información han cambiado el contexto: motivación, implicación, progresividad, *feedback* inmediato, adaptabilidad, inmersión, y sobre todo diversión. El cerebro es un voraz aprendiz, que nos recompensa con diversión para que sigamos aprendiendo. Por tanto, cuanto más nos divirtamos, significa que más estamos aprendiendo.

Los sistemas inteligentes de gestión del aprendizaje van a tener un fuerte impacto en la educación. En los últimos años se han producido avances importantes en el campo de las *learning analytics* y en el uso de técnicas de inteligencia artificial (*machine learning*) en la predicción de los resultados de aprendizaje. Combinando los sistemas automáticos de recogida de datos con el análisis inteligente de los mismos (*educational data mining*), podemos obtener información muy valiosa sobre la evolución del alumno, que nos permitirá detectar a tiempo problemas en el aprendizaje.

La nueva revolución del software educativo vendrá de aplicaciones que aprendan las necesidades de aprendizaje del usuario y que adaptan su avance a un ritmo personalizado, lo que podemos llamar metafóricamente docencia líquida. Un camino puede ser usar los juegos y la gamificación como plataformas recolectoras de información que alimenten los sistemas de análisis de datos; y la aplicación de inteligencia artificial y la utilización de los resultados de este análisis de datos para adaptar la propuesta docente gamificada a las particularidades y al ritmo de cada aprendiz. Por supuesto que hay otros caminos para llegar al aprendizaje adaptativo.

¡Diseña el tuyo!

## ver

Ken Robinson, *Bring on the learning revolution!* TED 2010.  
[https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_bring\\_on\\_the\\_revolution](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution).

17:42

## leer

*¿Es la inteligencia artificial una tecnología disruptiva para las universidades?* Faraón Llorens y Rafael Molina (2019). Universidad, Sí (una conversación pública sobre la universidad española en clave afirmativa y crítica, desde la independencia y el rigor intelectual). 06/11/2019. (<https://www.universidadsi.es/es-la-inteligencia-artificial-una-tecnologia-disruptiva-para-las-universidades>).

## participar

Hilo 3. *Aprendizaje adaptativo*

## hacer

*No hay tarea para esta unidad*

## en mi opinión

- Gallego, F.J., Villagrà, C.J., Satorre, R., Compañ, P., Molina, R., and Llorens, F. (2014). *Panoràmica: serious games, gamification y mucho más*. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 7, nº 2, pp. 13-23. (<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=148&path%5B%5D=249>)
- Gallego-Durán, F.J. y Llorens-Largo, F. (2015). *¡Gamificad, insensatos!*. XXI Jornadas de la Enseñanza de la Informática (JENUI). (<http://blogs.ua.es/faraonllorens/2015/07/09/gamificad-insensatos>).
- Llorens-Largo, F.; Gallego-Durán, F.J.; Villagrà-Arnedo, C.J.; Compañ-Rosique, P.; Satorre-Cuerda, R.; Molina-Carmona, R. (2016). *Gamification of the Learning Process: Lessons Learned*. IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, Vol. 11, nº 4, pp. 227-234. <http://dx.doi.org/10.1109/RITA.2016.2619138>
- Llorens-Largo, F.; Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Satorre-Cuerda, R.; Compañ-Rosique, P.; y Molina-Carmona, R. (2016). "LudifyME: An Adaptive Learning Model based on Gamification". En Caballé, S. y Clarisó, R. (ed.) *Formative Assessment, Learning Data Analytics and Gamification*. Academic Press. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-803637-2.00012-9>
- Molina-Carmona, R.; Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Llorens-Largo, F. (2017). *Analytics-driven redesign of an instructional course*. 5th International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM). <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3145391>
- Molina-Carmona, R.; Gallego-Durán, F.J.; Villagrà-Arnedo, C.J. y Llorens-Largo, F. (2018). *Guía para la gamificación de actividades de aprendizaje*. XXIV Jornadas de la Enseñanza de la Informática (JENUI). (<https://blogs.ua.es/faraonllorens/2018/07/05/guia-para-la-gamificacion-de-actividades-de-aprendizaje>).
- Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Llorens-Largo, F.; Compañ-Rosique, P.; Satorre-Cuerda, R.; Molina-Carmona, R. (2015). *Detección precoz de dificultades*

en el aprendizaje. Herramienta para la predicción del rendimiento de los estudiantes. III Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC). (<http://blogs.ua.es/faraonllorens/2015/10/16/deteccion-precoz-de-dificultades-en-el-aprendizaje-herramienta-para-la-prediccion-del-rendimiento-de-los-estudiantes>).

- Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Llorens-Largo, F.; Compañ-Rosique, P.; Satorre-Cuerda, R.; Molina-Carmona, R. (2017). *Improving the expressiveness of black-box models for predicting student performance*. Computers in Human Behavior. Vol. 72, pp. 621-631. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.001>
- Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Molina-Carmona, R.; Llorens-Largo, F. (2016). *PLMan: Towards a Gamified Learning System*. Learning and Collaboration Technologies 2016. LNCS 9753, pp. 82-93. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-39483-1\\_8](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-39483-1_8)
- Villagrà, C. J., Gallego, F. J., Molina, R., y Llorens, F. (2016). *Movimientos pendulares al situar al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje*. Actas de las XXII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2016). <http://blogs.ua.es/faraonllorens/2016/07/06/movimientos-pendulares-al-situar-al-estudiante-en-el-centro-del-proceso-de-aprendizaje>

### dicen por ahí

*The European MOOC Consortium (EMC) launches a Common Microcredential Framework (CMF) to create portable credentials for lifelong learners*

by Niamh O'Grady on 30 Apr 2019

FutureLearn

<https://about.futurelearn.com/press-releases/the-european-mooc-consortium-emc-launches-a-common-microcredential-framework-cmf-to-create-portable-credentials-for-lifelong-learners>

### +info

- Feldstein, M. y Hill, P. (2016). *Personalized Learning: What It Really Is and Why It Really Matters*. EDUCAUSE Review. <https://er.educause.edu/~media/files/articles/2016/3/erm1622.pdf>
- *It's All About Design!* (2016). TeachOnLine.cat. Online Learning Apprentissage en ligne. <https://teachonline.ca/tools-trends/how-use-technology-effectively/its-all-about-design>
- Zapata-Ros, M. (2015). *El diseño instruccional de los MOOC y el de los nuevos cursos abiertos personalizados*. RED - Revista de Educación a Distancia. Nº 45. (<http://www.um.es/ead/red/45/zapata.pdf>).
- Zapata-Ros, M. (2018). *La universidad inteligente. La transición de los LMS a los Sistemas Inteligentes de Aprendizaje en Educación Superior*. RED - Revista de Educación a Distancia. Nº 57 (10). (<http://www.um.es/ead/red/57/zapata2.pdf>).

## Unidad 4. Buenas prácticas

---

*“Los niños aprenden de los demás por imitación.  
Es esta una capacidad emocional innata;  
de hecho, es quizá el mecanismo social de aprendizaje más  
poderoso.”*

Neuroeducación

Francisco Mora

Fecha de inicio: 10 de febrero

Horas de dedicación: 6'5 horas = 2 (ver+leer) + 3 (hacer) + 1'5 (foro)

### protagonista

los ejemplos

### palabras clave

buena práctica, aprendizaje basado en proyectos (ABP), clase invertida (*flipped classroom*), *just-in-time teaching*

### descripción

El concepto de **Buena Práctica** va más allá de su significado en el lenguaje común y se refiere a una experiencia implementada con resultados positivos y que se publica para servir de modelo. Una buena práctica en el mundo educativo debería ser original, efectiva, sostenible y replicable. Hay muchas buenas prácticas a tomar como ejemplo en la docencia universitaria. En esta unidad me voy a centrar en dos: el *flipped learning* por formar parte de la estrategia institucional de la UPV; y el aprendizaje basado en proyectos por ser muy útil en las ingenierías.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología didáctica en la que el alumno aprende los conceptos de la asignatura mediante la realización de un proyecto. Supone un cambio importante en tres aspectos fundamentales: la dinámica de las clases, el trabajo de los alumnos y el trabajo de los profesores. El ABP proporciona una experiencia de aprendizaje que involucra al estudiante en un proyecto complejo, significativo y más cercano a la realidad. Esto estimula el desarrollo de nuevas capacidades, habilidades, actitudes y valores: la capacidad para enfrentarse a situaciones reales en entornos cambiantes con alta incertidumbre; el trabajo bajo presión; la necesidad de planificación temporal y de recursos; la capacidad para valorar otras opiniones, discutirlos, y aceptarlas si es el caso; las habilidades de comunicación; la posibilidad de investigar soluciones creativas e innovadoras; la habilidad para trabajar en equipo, de forma responsable y comprometida; y el compromiso de llegar a un resultado final satisfactorio, entre otras.

La clase invertida (*flipped classroom* o *reverse teaching*) surge en el marco de la docencia semipresencial como un sistema de aprendizaje en el que los estudiantes adquieren los nuevos conocimientos a través de la visualización de vídeos educativos en casa (*online*), para posteriormente realizar las actividades, problemas y debates en el aula con el soporte del profesor. Se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, el incremento de compromiso e implicación de los estudiantes con el contenido del curso y mejorar su comprensión conceptual. En este modelo pedagógico, cuando los profesores diseñan la

programación docente de su asignatura, la incorporación de la visualización previa de los vídeos permite liberar tiempo de clase para incentivar la participación de los estudiantes a través de preguntas, discusiones y actividades interactivas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas. Se suele combinar con la denominada enseñanza *just-in-time* (JiTT o *Just-in-Time Teaching*), que permite al profesor recibir retroalimentación de los estudiantes antes de la clase para que pueda ajustar sus actividades de clases (*lesson flow*), preparando estrategias y actividades que se centren en las deficiencias que puedan existir en los estudiantes en la comprensión del contenido.

Estas son algunas buenas prácticas, pero la que más nos interesa es la que estás haciendo en tu labor docente.

¡Cuéntanos tu buena práctica!

## ver

Buscador *Buenas Prácticas en Innovación Docente*. <http://www.buenas-practicas.net>

Nota: puedes encontrar las instrucciones para navegar por el buscador en <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2014/05/12/repositorio-de-buenas-practicas-de-innovacion-educativa>

## leer

*Mapa de Investigación sobre el Aprendizaje*: <http://researchmap.digitalpromise.org>  
(<https://universoabierto.org/2017/09/26/mapa-de-investigacion-sobre-el-aprendizaje>)

## participar

Hilo 4. *Buenas prácticas*

Presentar la buena práctica elegida en el foro. Y comentar las buenas prácticas elegidas por los compañeros

## hacer

*Ejemplos de buena docencia universitaria*.

Tarea 4. Buscar y seleccionar una buena práctica, leerla, analizarla y compartirla

Fruto de la tarea 1 disponemos de un listado priorizado de deficiencias de la docencia universitaria. En la tarea 2 seleccionasteis dos de entre las primeras y propusisteis vuestra solución. En esta tarea debéis buscar una buena práctica para mejorar una de estas dos deficiencias.

Para determinar qué es una buena práctica os puede ayudar el documento del MECD y del Consejo Escolar del Estado (<http://www.mecd.gob.es/dctm/cee/encuentros/buenapractica.pdf?documentId=0901e72b815f9789>) y la entrada *¿Cómo saber si una experiencia de innovación educativa es realmente innovación educativa?* del blog de Ángel Fidalgo (<https://innovacioneducativa.wordpress.com/2017/03/23/como-saber-si-una-experiencia-de-innovacion-educativa-es-realmente-innovacion-educativa>).

Un título, una breve descripción, los beneficios de la misma (máximo seis líneas) y el enlace o documento en el que poder profundizar en ella. Para que también pueda servirle de ejemplo a todos los compañeros de curso (profesores también de la UPV) este documento debe dejarse en la funcionalidad "Recursos" en la carpeta "Buenas prácticas". Lo habitual, aunque no está limitado a ello (es totalmente válida cualquier otra base de datos como Scopus, Web of Science o Google Scholar), es que el alumno haga la búsqueda en el buscador visto en el apartado ver (o en repositorios de universidades como por ejemplo <https://www.upc.edu/bonespractiquesdocents/2013/es>), que seleccione y lea esa buena práctica, y que ahora la analice y la presente a los compañeros de curso a través del foro. También es una opción válida e interesante, que la buena práctica sea alguna que vosotros hayáis publicado.

Fecha inicio: 10 de febrero.

Fecha de entrega: hasta el 23 de febrero.

Instrucciones detalladas y entrega a través de las funcionalidades "Tareas". Los resultados serán discutidos en el foro hilo 4 "Buenas prácticas".

### en mi opinión

- Ya he dicho bastante, es tu momento.

### dicen por ahí

*The university of the future? Changing with the times*

Dan Remenyi

08 February 2020

University World News

<https://www.universityworldnews.com/post.php?story=20200203143115271>

### +info

- Descárgate los artículos que han seleccionado tus compañeros y que están en la funcionalidad “Recursos” en la carpeta “Buenas prácticas”.

## Sesión final. La Universidad Digital: *digital rethinking*

---

*“Y, más recientemente, tanto en la educación como en el trabajo, la conversación se ha visto desafiada por nuevos experimentos en los que se utiliza la tecnología para entablar una conversación a distancia. Así, por ejemplo, existe la esperanza de que los cursos online hagan más “eficiente”, de formas que puedan medirse, la educación a distancia. Un resultado inesperado de los experimentos online es que se ha hecho todavía más patente el valor de las conversaciones cara a cara entre profesores y estudiantes.”*

En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital

Sherry Turkle

Fecha de inicio: 17 de febrero

Horas de dedicación: 3 horas = 2 (ver+leer) + 0 (hacer) + 1 (foro)

### protagonista

la universidad

### palabras clave

transformación digital, universidad

### descripción

Y llegamos al cierre de la asignatura. El objetivo de esta sesión final es introducirnos en el concepto de universidad digital, incitando a la reflexión sobre si las tecnologías digitales están transformando a la universidad tradicional. La transformación digital no es una cuestión de tecnología únicamente sino de cultura y de rediseño de procesos. La inevitable digitalización del mundo conlleva que repensemos y rediseñemos todos los procedimientos y la forma de funcionar las instituciones educativas. La irrupción de lo digital debe suponer un replanteamiento de todo el sistema educativo y de las universidades. La clave está en combinar inteligentemente prácticas y formas de hacer que aún dan buenos resultados, con nuevas técnicas y habilidades que nos conecten con las necesidades del futuro.

Aunque las tecnologías de la información están ampliamente implantadas en la gestión universitaria, la transformación digital de las universidades vendrá de la mano de su plena implantación en los negocios nucleares de la universidad: la investigación y la docencia. La transformación digital del aprendizaje debe estar dirigida por la pedagogía, con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes y de implicarlos para conseguir un aprendizaje activo.

Hay que tener en cuenta tanto las herramientas que este nuevo mundo pone a disposición de los profesores, como el objetivo de formar a ciudadanos y profesionales que sepan enfrentarse al futuro, indudablemente incierto y cambiante. Debemos preguntarnos en qué mundo vivirán nuestros estudiantes y para qué les estamos preparando, para así poder capacitarles para enfrentarse al futuro con ciertas garantías. Lo que es indudable es que tendrán la continua necesidad de aprender, desaprender y reaprender, a lo largo de toda la vida. En este mundo digital y conectado, en continua evolución, el aprender no está limitado a un momento de la vida (los años de escolarización), ni a una edad determinada (hasta que lo sepamos todo), ni a un lugar concreto (la escuela y la universidad).

El ritmo de cambio tecnológico es tan trepidante que apenas hemos hecho otra cosa que jugar con todos estos nuevos juguetes y seguir haciendo lo mismo que hacíamos, pero utilizando estas nuevas herramientas. Sin embargo, todavía no las hemos usado en serio para cambiar la Universidad. La cuadrícula de la innovación educativa nos dice que las innovaciones sostenibles nos permiten mejorar y complementar el aprendizaje. Pero para reinventar y transformar el mundo de la educación necesitamos innovaciones disruptivas.

¿Os subís al tren?

### ver

Animación *La Universidad Digital*. Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria – UPM. <https://www.youtube.com/watch?v=8mkkYiwkg7c>

2:50

### leer

Llorens, F. (2014). *Campus virtuales: de gestores de contenidos a gestores de metodologías*. (<http://www.um.es/ead/red/42/faraon.pdf>) RED, Revista de Educación a Distancia. Número 42. 15 de septiembre de 2014.

12 páginas

### participar

Hilo final. *Digital rethinking*

### hacer

*Haciendo camino.*

Ahora os toca a vosotros seguir haciendo camino, aplicar lo que hemos debatido en este curso en vuestras asignaturas el próximo curso académico y documentar vuestra experiencia presentando el trabajo a algún evento de innovación educativa.

## en mi opinión

- Vídeo de la conferencia *Digital Rethinking. Cómo las tecnologías de la información ayudarán a transformar la docencia universitaria*, impartida por Faraón Llorens en las Jornadas de Innovación Educativa y Docencia en Red – In-RED 2014 (<http://inred2014.blogs.upv.es>). Universitat Politècnica de València.  
<http://inred2014.blogs.upv.es/galeria-multimedia/galeria-fotografica/>  
<https://politube.upv.es/uploads/3c2c464a8cd44458d68bf092fcb409d7.mp4>
- Diapositivas charla *Retos educativos derivados de la transformación digital de la sociedad*, en la Feria Educativa de Proyecta Alicante, 16 de febrero de 2019.  
<https://blogs.ua.es/faraonllorens/2019/02/16/retos-educativos-derivados-de-la-transformacion-digital-de-la-sociedad>

## dicen por ahí

*What You Need for Digital Transformation in Higher Education*

James Wiley

EdTech (Focus On Higher Education)

Enero 2020

<https://edtechmagazine.com/higher/higher/article/2020/01/what-you-need-digital-transformation-higher-education>

## +info

- Bates, T. (2015). *La Enseñanza en la Era Digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. [http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital\\_vSP.pdf](http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital_vSP.pdf)
- Bates, A.W. (2019). *Teaching in a Digital Age – Second Edition*. Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd. Retrieved from <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>.
- Blog sobre *Tecnología, Videojuegos e Innovación Educativa* de Faraón Llorens, <http://blogs.ua.es/faraonllorens>
- Blog *Innovación Educativa* de Ángel Fidalgo, <http://innovacioneducativa.wordpress.com>
- Blog *Redes Abiertas* de Miguel Zapata-Ros, <http://redesabiertas.blogspot.com>
- Blog *Profesor 3.0* de Alfredo Prieto, <http://profesor3punto0.blogspot.com.es>
- Blog *Universidad, Sí*, Una conversación pública sobre la universidad española en clave afirmativa y crítica, desde la independencia y el rigor intelectual, <https://www.universidadsi.es>
- Conclusiones de la Jornada *¿Es la universidad digital un concepto diferente de la universidad tradicional?* [http://www.catedraunesco.es/seminario/2013-2015/jornada1/Pre-conclusiones\\_Seminario\\_Bienal\\_Jornada\\_1.pdf](http://www.catedraunesco.es/seminario/2013-2015/jornada1/Pre-conclusiones_Seminario_Bienal_Jornada_1.pdf)
- Seminario bienal 2013-2015 “La universidad digital”. Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria. <http://www.catedraunesco.es/seminariobienal/13-15.html>