

# Pedagogía universitaria y e-learning

*Diploma de Experto en Formación Online*

Universitat Politècnica de València

<http://poliformat.upv.es>

Guía didáctica

Curso 2022-2023

Faraón Llorens Largo

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

[@FaraonLlorens](#)

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



CÁTEDRA SANTANDER · UA  
**TRANSFORMACIÓN  
DIGITAL**

UNIVERSIDAD DE ALICANTE



Créditos: 1

Número de horas: 25 horas trabajo del estudiante

Fecha inicio: 11 de enero de 2023

Fecha finalización: 22 de febrero de 2023

### 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*).
- Analizar e incorporar la experiencia acumulada durante la pandemia con la docencia remota de emergencia (especial COVID).

### Sesiones y Unidades

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

U1. Aprendizaje

- a. Teorías sobre el Aprendizaje
- b. Pedagogía
- c. Neuroeducación
- d. Diseño Instruccional

U2. Aprendizaje mejorado con tecnología

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

U3. Buenas prácticas

- a. Metodologías docentes
- b. Clase inversa
- c. Aprendizaje Basado en Proyectos
- d. Aprendizaje Basado en Juegos

U4. Aprendizaje adaptativo

- a. Aprendizaje personalizado
- b. Analíticas de aprendizaje
- c. Inteligencia artificial
- d. Docencia líquida

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 escrito.
- **Participar:** es vuestra opinión y experiencia, expresada a través de la participación en el foro.
- **Hacer:** actividad a realizar y entregar. Este año se ha diseñado una única actividad (no por unidad) relacionada con la situación vivida a raíz de la pandemia.
- **En mi opinión:** trabajos 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. Este año estará íntegramente dedicada esta sección a la docencia durante el confinamiento.
- **+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).

Presentación de la asignatura por video al inicio del curso: 11 de enero.

Tutoría por videoconferencia a mitad del curso: 3 de febrero a las 12 h.

Sesión síncrona por videoconferencia para intercambio experiencias (tarea): 17 de febrero a las 12 h.

La fecha de finalización de curso fijada es la última de entrega de todos los trabajos: 22 de febrero.

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

## Dedicación

	ver+leer	hacer	participar	
Sesión inicial (SI)	2		2	4
Unidad 1 (U1)	2		0'5	2'5
Unidad 2 (U2)	2		0'5	2'5
Unidad 3 (U3)	2		1	3
Unidad 4 (U4)	2		0'5	2'5
Sesión final (SF)	2		0'5	2'5
Tarea		8		8
	12	8	5	<b>25 horas</b>

## Criterios de evaluación

Todo alumno del curso que realice los apartados *ver* y *leer* de todas las unidades tendrá una calificación de 7 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), presentación experiencia (+2)

## Planificación

Fecha inicio: 11 de enero de 2023

Fecha finalización: 22 de febrero de 2023

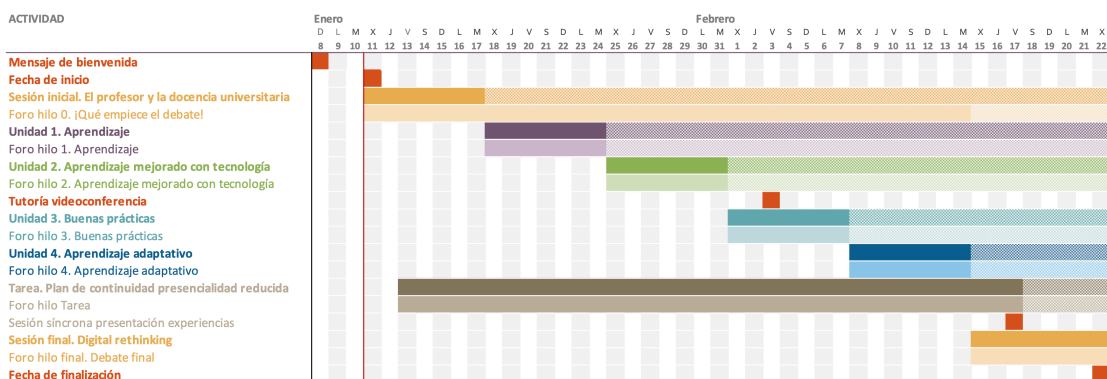
Diploma de Experto en Formación Online - Universitat Politècnica de València

Curso 2022-2023

Faraón Llorens Largo

## Pedagogía universitaria y e-learning

Del 11/01/2023 al 22/02/2023



## Profesorado



Diplomado en Profesorado de EGB (1982), Mestre de València (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 de Crue Universidades Españolas “UNIVERSITIC: Análisis de la madurez digital de las universidades españolas”. Soy autor y colider científico de “UDigital: madurez digital para universidades”, impulsado por MetaRed y la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), que servirá de modelo para los estudios nacionales de diez países iberoamericanos para el análisis de la madurez digital de sus universidades. 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. He recibido la Leonardo da Vinci Medal 2022 de la European Society for Engineering Education (SEFI). Desde 2010 soy vocal de la Comisión Asesora en Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid. Desde 2012 soy miembro asociado de la Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria de la Universidad Politécnica de Madrid.

Presidente de AENUI (Asociación de Enseñantes Universitarios de Informática), miembro del Consejo General y Tesorero de SCIE (Sociedad Científica Informática de España), Colegiado fundador del COIICV (Colegio Oficial de Ingenieros en Informática de la Comunidad Valenciana). Socio de AEPIA (Asociación Española Para la Inteligencia Artificial) y de SECiVi (Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego). Co-lider del equipo GTI4U (Gobierno de Tecnologías de la Información para Universidades).

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 y la gamificación, de la aplicación de las tecnologías digitales a la educación, del gobierno de las tecnologías de la información y de la transformación digital de las universidades. 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 <https://blogs.ua.es/faraonllorens/quien-soy>

## 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: 11 de enero

Horas de dedicación: 4 horas = 2 (ver+leer) + 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 Diploma de Experto en 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.

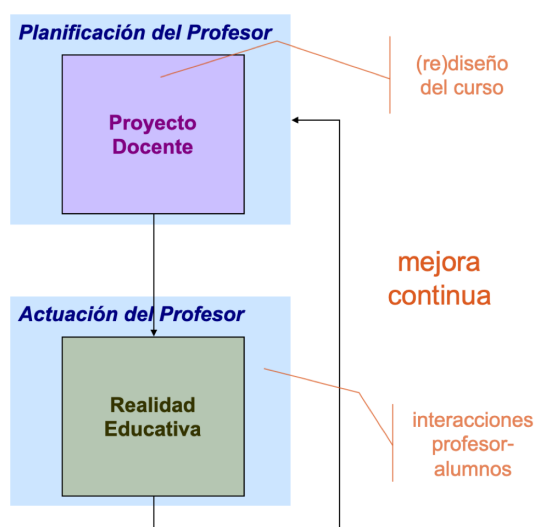
Esta es una sesión introductoria, para “ir haciendo boca”. Por ello empezaremos reflexionando, de manera informal, sobre la labor docente y el papel del profesor. Una pregunta que nos solemos hacer es si el profesor nace o se hace. Evidentemente, además de los conocimientos en la materia objeto de la 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. El modelo *Technological, Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) propuesto por Koehler y Mishra, realiza un desglose de los distintos conocimientos implicados en la acción educativa, distinguiendo entre conocimiento del contenido, pedagógico y tecnológico. Y aunque estos tipos de conocimiento pueden formularse por separado, su verdadero valor como profesor está en sus intersecciones.

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) también 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

“Los profesores universitarios estamos muuuuy acostumbrados a hacer monólogos. Lo que pasa es que los llamamos lecciones magistrales. ¡Así suena más académico! Pero ¿que hacemos en nuestras clases sino monólogos? Hablamos, hablamos y hablamos, y nunca nos cansamos de oírnos. Yo sé que hay que dar la palabra a los estudiantes, que hay que hacerles participar. Y por eso todos los días antes de empezar las clases pregunto ¿alguna duda? ¿algún comentario? ¿alguna pregunta? Pero nada, nada, nada de nada. Silencio absoluto. Es el único momento de la clase en que están todos callados. Y te preguntas ¿estoy solo en la clase? ... ¿hay alguien ahí?”

## 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>

“cuando se está trabajando en un área de investigación, los límites de la disciplina respectiva se vuelven muy restrictivos y la colaboración interdisciplinar puede ser muy enriquecedor. De todos modos, cuando se me encomendaron tareas que trataban sobre desarrollo educativo y debía permanecer más en contacto con el personal de la facultad en su faceta de profesores, ocurría algo extraño. La actitud académica del investigador parecía cambiar cuando se discutía sobre asuntos educativos. La evaluación crítica y el método científico se transformaban rápidamente en experiencias y creencias personales y en ocasiones, también en valores tradicionales y dogmas. Todo ello se agudizaba aún más cuando interactuaba con profesores que procedían de programas educativos más tradicionales.

Esta actitud paradójica es una de las que más me han sorprendido y sinceramente, es una de las más frustrantes en mi trayectoria profesional como educador. Por esta razón, he preferido comenzar mi conferencia mencionando este tema. Tendemos a considerar la educación en el modo en el que la hemos experimentado. Enseñamos del modo en que lo hacemos porque ésa es la manera en la cual se nos ha enseñado y ése ha sido el método que los profesionales de la enseñanza han empleado durante siglos, y no nos ha ido tan mal, por lo tanto, ¿para qué cambiar? Sin embargo, como profesionales altamente preparados estamos acostumbrados a fundamentar nuestra conducta en decisiones racionales.”

## participar

Hilo 0. *El profesor y la docencia universitaria*

## dicen por ahí

*La universidad que viene: de la 'docencia remota de emergencia' a la 'presencialidad adaptada'.*

Fermín Sánchez, David López, Faraón Llorens, José Manuel Badía y María Jesús Marco

18/06/2020

The Conversation

<https://theconversation.com/la-universidad-que-viene-de-la-docencia-remota-de-emergencia-a-la-presencialidad-adaptada-140794>

## en mi opinión

- 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>).
- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2014\\_7\\_1\\_099.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2014_7_1_099.pdf)).
- 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>).

## +info

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia. <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.
- Koehler, M.J. & Mishra, P. (2009) *What is technological pedagogical content knowledge?* Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, vol. 9, num 1, pp. 60-70. (<https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge>).
- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2016\\_9\\_2\\_173.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2016_9_2_173.pdf)).
- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2016\\_9\\_3\\_181.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2016_9_3_181.pdf)).
- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2017\\_10\\_1\\_195.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2017_10_1_195.pdf)).
- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2017\\_10\\_3\\_217.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2017_10_3_217.pdf)).
- Turull, M. (coord.). *Manual de docencia universitaria*. IDP/ICE, Universitat de Barcelona. Editorial Octaedro. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/166737>

## 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: 18 de enero

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

### protagonista

la pedagogía

### palabras clave

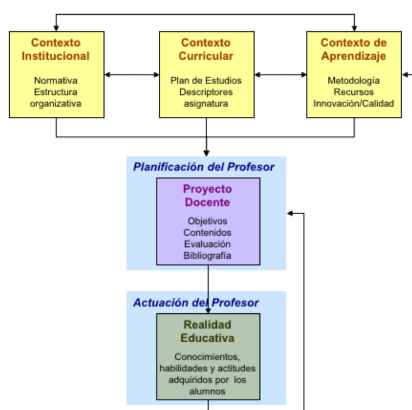
teorías del aprendizaje, teorías de la inteligencia, pedagogía, taxonomía de Bloom, conductismo, constructivismo, diseño instruccional, neuroeducación

### descripción

Los jóvenes que ahora pisan nuestras aulas universitarias vivirán su plenitud como ciudadanos y profesionales en el ecuador del siglo XXI. Y la pregunta inmediata que nos surge es ¿estamos preparando a nuestros jóvenes para que comprendan y sobrevivan en el mundo que les rodeará, y consigan desarrollarse personal y profesionalmente? Aunque el mundo educativo siempre se ha realizado esta pregunta y las predicciones nunca han sido fáciles, en la era digital es aún más difícil ya que la tecnología lo está cambiando todo y a un ritmo vertiginoso. El primer paso por tanto es revisar el escenario en el que se desarrolla la formación universitaria. Pero antes de nada debemos establecer el *para qué*. Según José Antonio Marina, si hacemos una revisión histórica, encontramos seis objetivos atribuidos a la educación: la reproducción social, a través de la transmisión de conocimientos, técnicas, costumbres y valores necesarios para la supervivencia de la sociedad; la construcción personal, permitiendo a los seres humanos formarse, aprender y desarrollar sus capacidades; la construcción de la convivencia en sociedad, por medio de la moral, la participación política y la resolución de conflictos; la preparación para un mundo acelerado y cambiante, lo que nos llevaría a la necesidad de un aprendizaje continuo; la preparación para el mundo laboral y que favorezca la empleabilidad; y últimamente se está despertando el interés por la educación para la felicidad y la inteligencia emocional.

Al plantearnos la labor docente deberemos tener en cuenta los elementos contextuales y el 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.

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”.

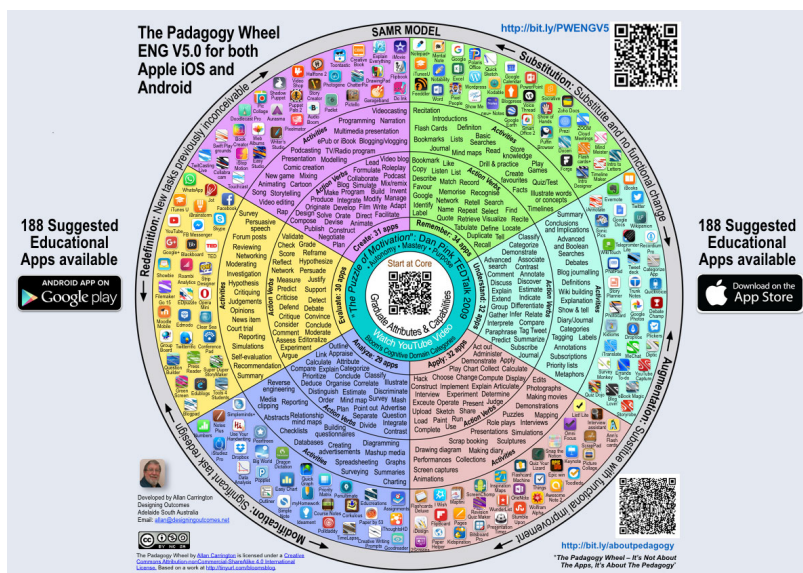
Un mantra muy repetido en eventos de innovación educativas es si estamos *enseñando a alumnos del siglo XXI con metodologías del siglo XX en aulas del siglo XIX*. Puede ser exagerado, pero es ilustrativo. Revisemos las metodologías, rediseñemos los espacios de aprendizaje y adaptémonos a los estudiantes. En mi opinión El nuevo paradigma formativo para la sociedad del conocimiento tiene que ser diseñado para maximizar el aprendizaje, hacer un tratamiento personalizado, estar basado en tareas, midiendo continuamente los logros obtenidos, con una evaluación formativa y promoviendo la motivación intrínseca.

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

“En este trabajo se examinan 14 líneas de innovación pedagógica que se han difundido en el sistema educativo a lo largo de las dos últimas décadas. Se propone una clasificación en 4 grandes enfoques, en función de sus metas educativas y los principios didácticos en los que se asientan: (1) aprendizaje experiencial y por indagación, (2) aprendizaje cooperativo, (3) enseñanza centrada en la inteligencia y el pensamiento, y (4) enseñanza centrada en la emoción y la motivación. A partir de la identificación de sus principales antecedentes históricos, se concluye que principalmente retoman ideas pedagógicas del siglo pasado, enriquecidas con nuevos recursos didácticos y tecnológicos. De la revisión de la investigación reciente acerca de sus beneficios y limitaciones se deduce la conveniencia de articular dichas innovaciones con otras alternativas de instrucción directa, así como desarrollar una investigación más centrada en los procesos y las dificultades que ocasiona en el aula.”

participar

Hilo 1. Aprendizaje

## dicen por ahí

*A ser profesor se aprende, también en la Universidad*

Jesús Manso

EspacioS de Educación Superior

14 de noviembre de 2022

<https://www.espaciosdeeducacionsuperior.es/14/11/2022/a-ser-profesor-se-aprende-tambien-en-la-universidad>

## 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2013\\_6\\_1\\_080.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2013_6_1_080.pdf)).
- Llorens, F. (2022). *Cavilaciones invernales sobre la escritura de trabajos académicos usando inteligencia artificial*. Universidad, Sí. 22/12/2022. (<https://www.universidadsi.es/cavilaciones-invernales>).

## +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)
- Marina, J. A. (2017). *El bosque pedagógico*. Editorial Ariel. <https://www.planetadelibros.com/libro-el-bosque-pedagogico/254666>
- Mayer, R. E. (2020). *Aplicando la ciencia del aprendizaje*. Editorial Graó. <https://www.grao.com/es/producto/aplicando-la-ciencia-al-aprendizaje-ee002>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Alianza Editorial. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/alianza-ensayo/neuroeducacion-francisco-mora-9788413625225/>
- 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.
- Ruiz Martín, H. (2022). *Los secretos de la memoria*. SINE QUA NON – Penguin Libros. <https://www.penguinlibros.com/es/autoayuda/304650-libro-los-secretos-de-la-memoria-9788466671248>

## 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: 25 de enero

Horas de dedicación: 2'5 horas = 2 (ver+leer) + 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 (SPOC, NOOC, COOC ...)

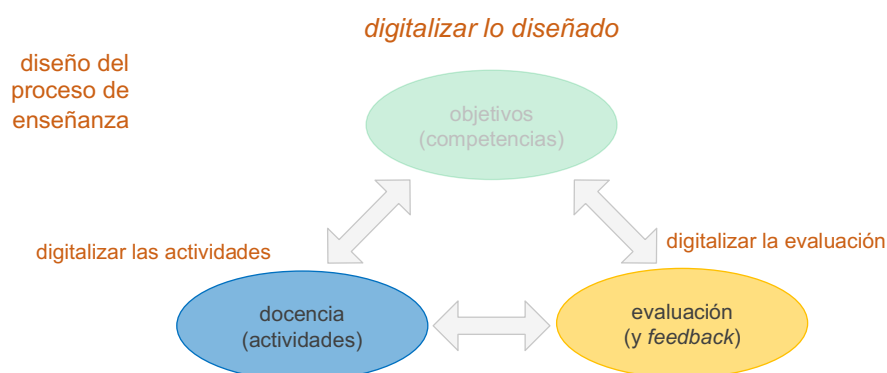
### descripción

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.

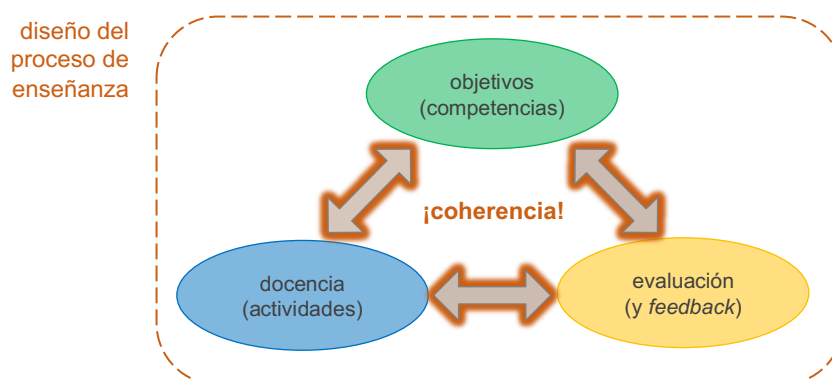
Los campus virtuales y otras herramientas LMS (*Learning Management System*), siendo bastante completas y útiles en la relación entre profesores y alumnos, por su concepción inicial, están básicamente dirigidas a la gestión docente y son demasiado rígidas con flujos de comunicación preestablecidos, limitando 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 del movimiento *open*, hace que cada vez sea más fácil la creación de sistemas abiertos y participativos. Los MOOC (*Massive Open Online Course*) surgieron como la evolución natural de las plataformas OpenCourseWare (OCW) y del movimiento de Recursos 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”. Han surgido múltiples variantes y hemos entrado en un baile de siglas: cMOOC (MOOC conectivista), xMOOC (*eXtended MOOC*), SPOC (*Small Private Online Course*), NOOC (*Nano Open Online Course*), COOC (*Corporate Open Online Course*)...

La docencia universitaria durante el confinamiento ha supuesto un reto mayúsculo, al prescindir de las aulas y de los laboratorios de un día para otro. Gracias a las TIC se ha podido mantener la actividad, y aunque la experiencia ha sido muy heterogénea, en lo que parece haber unanimidad es en que se ha demostrado que la docencia online no es solo dar clases por videoconferencia. Ni la evaluación hacer las mismas pruebas, pero online.



En líneas generales, la educación se articula en torno a tres pilares básicos: los objetivos que se persiguen, las actividades que deben realizarse para alcanzarlos y la evaluación para saber en qué medida se han conseguido los objetivos, tanto por parte del alumno como del profesor. La pandemia, al alejarnos de las aulas, ha modificado drásticamente el ámbito de las actividades de aprendizaje, lo que nos obliga a replantear los objetivos, buscar nuevas actividades y fundamentalmente rediseñar la evaluación. La educación digital no es la digitalización sin más de la educación tradicional.





**ver**

Top Tools for Learning. <https://www.toptools4learning.com>

**Top 200 Tools for Learning**

The Top Tools for Learning 2020 was compiled by Jane Hart from the results of the 14th Annual Learning Tools Survey, and released on 1 September 2020. For general information about the survey and this website, visit the [About](#) page. For observations and infographics of this year's list, see [Analysis 2020](#).

Below you will find a table ranking the top 200 tools, It also shows their place on 3 sub-lists **PL100** | **WL100** | **Ed100**, ie the Top 100 Tools for **Personal Learning (PL100)**, the Top 100 Tools for **Workplace Learning (WL100)** and the Top 100 Tools for **Education (Ed100)**. The shading shows where most popular usage is). Their tool **categorization** is also included. Click on a tool name to find out more about it.

OVERALL RANKING	CHANGE FROM 2019	TOOL	CATEGORY	PL100	WL100	ED100
1	SAME	<a href="#">YouTube</a>	web resource (videos)	1	4	1
2	UP 8	<a href="#">Zoom</a>	video meeting platform	5	1	3
3	DOWN 1	<a href="#">Google Search</a>	search engine	2	3	6
4	DOWN 1	<a href="#">PowerPoint</a>	office tool / suite	9	5	2
5	UP 6	<a href="#">Microsoft Teams</a>	collaboration platform	15	2	8
6	UP 1	<a href="#">Word</a>	office tool / suite	10	6	5
7	DOWN 1	<a href="#">Google Docs &amp; Drive</a>	office suite   file sharing platform	11	10	4
8	DOWN 3	<a href="#">LinkedIn</a>	social network / community	3	8	
9	DOWN 5	<a href="#">Twitter</a>	social network / community	4	28	25
10	UP 4	<a href="#">WhatsApp</a>	chat tool	6	9	10

**leer**

Esteve-Mon, F. M.; Postigo-Fuentes, A. Y.; y Castañeda. L. (2022). *A strategic approach of the crucial elements for the implementation of digital tools and processes in higher education*. Higher Education Quarterly. <https://doi.org/10.1111/hequ.12411>

16 páginas

“Implementation of digital tools and processes in Higher Education Institutions (HEIs) as an emergent activity depends on the sociomaterial relationships between institutional factors that dynamically interact with each other. This article systematically explores through a literature review some of the most relevant and up-to-date published studies to identify the ‘important factors’ to consider for the implementation of digital tools and processes in HEI. The goal of the paper is to turn these factors, conceived initially as previous conditions or characteristics of the institutions or people, into a list of strategic elements to be fostered by HEI leadership teams to promote better implementation of digital tools and processes in their institutions. In the final part of this work, we propose a framework that reflects these elements in a visual approach that highlights the activity-centred character of the framework as well as the emergent character of the implementation process itself.”

**participar**

Hilo 2. *Aprendizaje mejorado con tecnología*

## dicen por ahí

*Reflexiones estivales sobre la universidad en el metaverso*

Faraón Llorens

20/09/2022

Universidad, Sí (una conversación pública sobre la Universidad)

<https://www.universidadsi.es/reflexiones-estivales-sobre-la-universidad-en-el-metaverso>

## en mi opinión

- 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. ([https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2015\\_8\\_1\\_128.pdf](https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2015_8_1_128.pdf)).
- 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. (2020). *Docencia de emergencia: cómo cambiar el motor en pleno vuelo*. Universidad, Sí. 29/04/2020. (<https://www.universidadsi.es/docencia-de-emergencia-como-cambiar-el-motor-en-pleno-vuelo>).
- Llorens, F. (2021). *Tras las «fake news», ¿llegarán los «fake knows»? Ojo con la desintermediación en la educación*. Universidad, Sí. 15/04/2021. (<https://www.universidadsi.es/tras-las-fake-news-llegaran-los-fake-knows-la-desinformacion-digital>).
- 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>.

## +info

- *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* (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213605>). Traducción al castellano: *Directrices para los Recursos Educativos Abiertos (REA) en la Educación Superior*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232855>
- *NMC Horizon Reports*, <https://library.educause.edu/resources/2021/2/horizon-reports>
- 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. 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: 1 de febrero

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

#### protagonista

las metodologías

#### palabras clave

buena práctica, metodologías docentes, clase inversa (*flipped classroom*), *just-in-time teaching*, aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje basado en juegos, gamificación

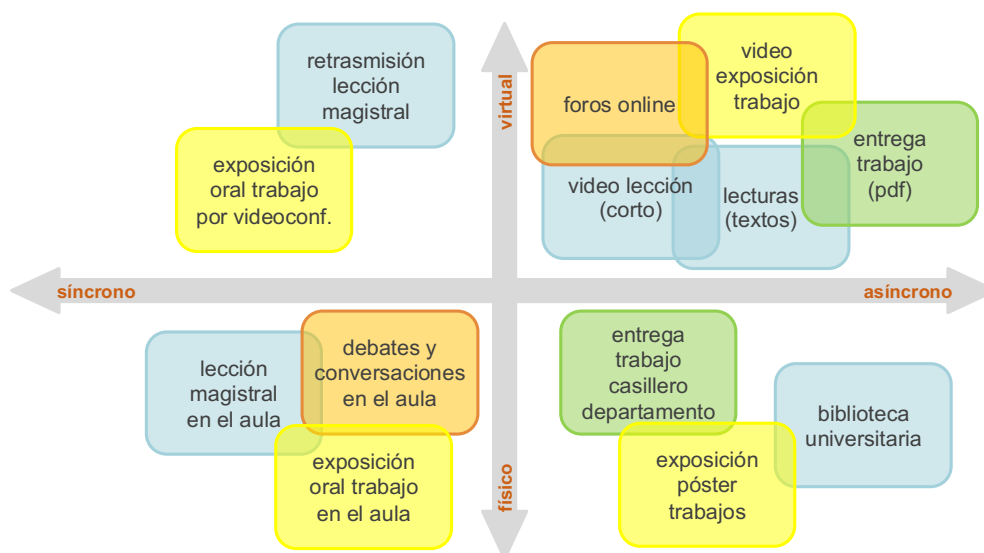
#### descripción

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 aquellas prácticas de aprendizaje activo que pueden tener mejor implantación en los estudios universitarios, en especial en las ingenierías: el *flipped learning* por formar parte de la estrategia institucional de la UPV; el aprendizaje basado en proyectos por ser muy útil en las ingenierías; y el aprendizaje basado en juegos, con su extensión en la gamificación, por su carácter motivador del estudiante.

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.

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.

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.



La experiencia vivida estos años con el confinamiento y la limitación de la presencialidad nos ha hecho darnos cuenta de la importancia de diseñar para la incertidumbre, es decir, un diseño docente tolerante a fallos, que permita su funcionamiento si cambian las circunstancias, adecuado para los contextos presenciales discontinuos a los que nos estamos enfrentando y que tenemos que ir acostumbrándonos. Y en ese sentido, cuanto más variedad de actividades diseñe el profesor, mejor. El debate se ha centrado en la dicotomía presencialidad y virtualidad, pero tan importante como el espacio en el que se desarrollan las actividades de aprendizaje es el momento. La sincronía y la asincronía juegan un papel muy importante en la formación.

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

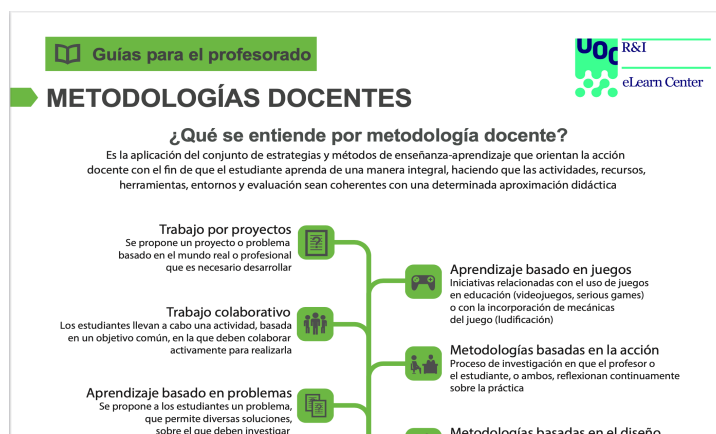
## ver

¿Qué se entiende por metodología docente?

Infografía que muestra la diversidad de las metodologías docentes a partir de su definición.

Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

<http://hdl.handle.net/10609/111108>

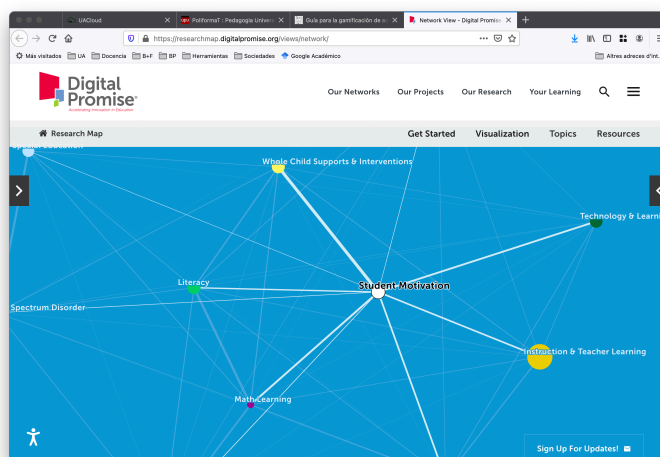


## leer

Mapa de Investigación sobre el Aprendizaje

<https://researchmap.digitalpromise.org/views/network>

(<https://universoabierto.org/2017/09/26/mapa-de-investigacion-sobre-el-aprendizaje>)



## participar

### Hilo 4. Buenas prácticas

Seleccionar y presentar una buena práctica en el foro. Y comentar las buenas prácticas elegidas por los compañeros. Para que también pueda servirle de ejemplo a todos los compañeros del curso (profesores también de la UPV) es aconsejable que el documento con la buena práctica se deje en la funcionalidad "Recursos" en la carpeta "Buenas prácticas". Para determinar qué es una buena práctica se 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/>). Puede ser una buena práctica documentada que conozca o puede buscarla en distintos buscadores de base de datos como Scopus, Web of Science o Google Scholar y en repositorios de universidades, como por ejemplo el de Buenas Prácticas Docentes de la UPV (<https://www.ice.upv.es/profesorado/plan-de-apoyo-al-desarrollo-profesional-del-docente-de-la-upv/innovacion/bp-buenas-practicas-docentes>).

## dicen por ahí

*Las 7 tendencias educativas para la nueva era*

Xavier Mas García

20 noviembre 2020

The Conversation

<https://theconversation.com/las-7-tendencias-educativas-para-la-nueva-era-149489>

## 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., Villagrà-Arnedo, C.J., Satorre-Cuerda, R., Compañ-Rosique, P., Molina-Carmona, R. y Llorens-Largo, F. (2019). *A Guide for Game-Design-Based Gamification*. Informatics. Special Issue “Gamification and Advanced Technology to Enhance Motivation in Education”, Volume 6, issue 4. <https://www.mdpi.com/2227-9709/6/4/49>
- Gallego-Durán, F.J. y Llorens-Largo, F. (2015). *iGamificad, 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>
- Llorens-Largo, F.; Villagrà-Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Molina-Carmona, R. (2021). *COVID-proof: cómo el aprendizaje basado en proyectos ha soportado el confinamiento*. Campus Virtuales, Vol. X, nº. 01. <http://www.uajournals.com/campusvirtuales/en/journal/backissues.html?id=277>
- 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>
- Villagrà, C. J., Molina, R., Llorens, F. y Gallego, F. J. (2020). *Aprendizaje basado en proyectos grandes: experiencia y lecciones aprendidas*. Colección Cuadernos de Docencia Universitaria, Número 41. IDP/ICE de la Universitat de Barcelona y Ediciones Octaedro. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/169619>

## +info

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

## Unidad 4. 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: 8 de febrero

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

### protagonista

el estudiante

### palabras clave

*learning design, mastery learning*, aprendizaje adaptativo, aprendizaje personalizado, analíticas de aprendizaje, inteligencia artificial, docencia líquida

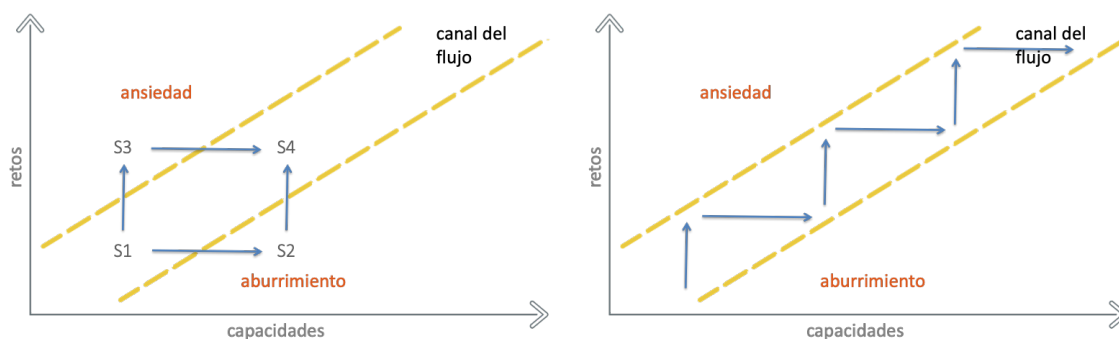
### descripción

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. Ya hemos visto algunas buenas prácticas (unidad 3), pero necesitamos unos pilares sólidos para construir el modelo educativo que demandan los tiempos.

Las universidades deberán atender a un estudiantado cada vez más heterogéneo, con distintos requisitos y expectativas. La tecnología puede hacer realidad el aprendizaje personalizado, que tiene por objeto proporcionar una vía de aprendizaje óptima para el éxito académico de cada estudiante, primero determinando las necesidades de aprendizaje, los intereses, los antecedentes y las aspiraciones de cada uno de ellos y luego proporcionando experiencias de aprendizaje personalizadas. Tecnologías innovadoras, como el *big data* y la inteligencia artificial, están permitiendo evolucionar hacia ecosistemas de aprendizaje mucho más personalizados.

Mi doble perfil de profesor e ingeniero me hace caer muchas veces en contradicciones, pero al mismo tiempo me permite tener una visión mejor del mundo de la educación en la era digital. Si me dejo llevar por mi perfil de ingeniero, la tecnología me sirve para ser más eficiente en mi labor de profesor. Es lo que podríamos denominar *digitalización de la enseñanza*. Y ya es de por sí un gran avance, pero no me satisface del todo. Si dejo libertad a mi vena docente, me pregunto si las tecnologías me pueden servir para cambiar la forma de enseñar, para aprovechar que cada estudiante alcance su mayor nivel de aprendizaje. Y eso es *transformación digital de la enseñanza*. Las TI pueden ayudar a la personalización de la enseñanza y a la implicación activa de los estudiantes en su aprendizaje.

Además de que los estudiantes deben asumir un papel activo en el aprendizaje, 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.



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. El aprendizaje flexible debería ser un objetivo primordial de las universidades, dotando a sus estudiantes de herramientas digitales que le permitan revisar y gestionar su progresión al ritmo y nivel que deseen.

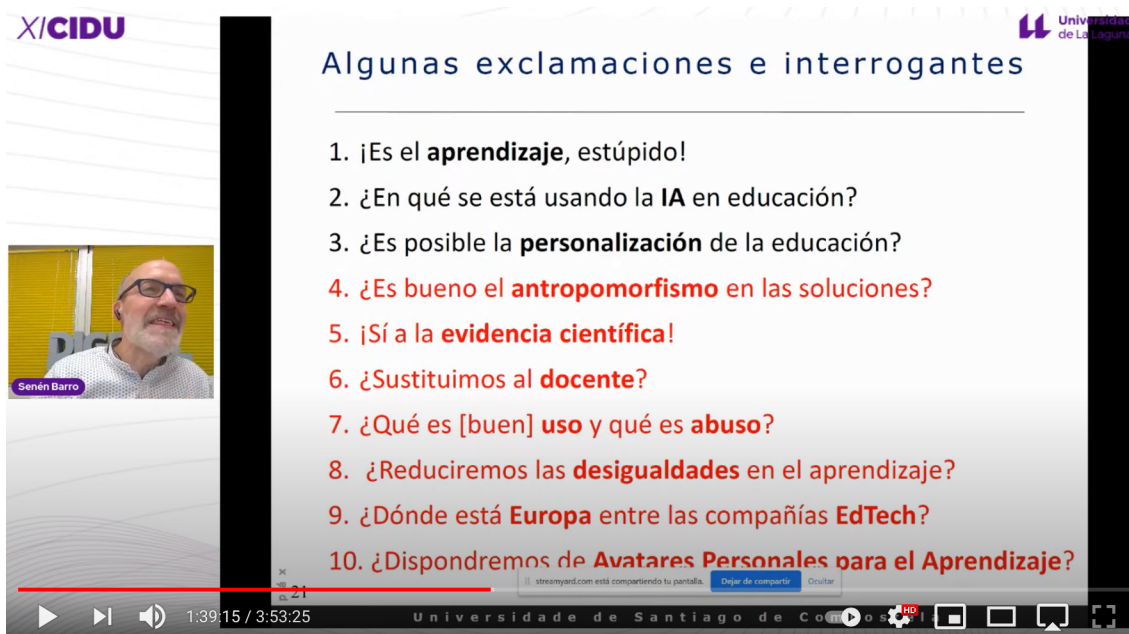
La nueva revolución del software educativo vendrá de aplicaciones que aprendan las necesidades de aprendizaje del usuario y que adaptan su avance a un ritmo personalizado, lo que podemos llamar metafóricamente docencia líquida. Un camino puede ser usar los juegos y la gamificación como plataformas recolectoras 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

Senén Barro, *La educación personalizada a través de la inteligencia artificial*, CIDU 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=04uqb4P6QmQ&t=3361s>.

1:18:00 (charla del minuto 56 al 2:14, preguntas/debate hasta el 2:24)



The screenshot shows a video player interface. On the left, there is a small video thumbnail of Senén Barro. The main content is a slide with the title "Algunas exclamaciones e interrogantes" and a list of 10 questions. The slide also features the CIDU logo and the Universidad de La Laguna logo. The video player controls at the bottom show a progress bar at 1:39:15 / 3:53:25 and the text "Universidad de Santiago de Compostela".

**Algunas exclamaciones e interrogantes**

1. ¡Es el **aprendizaje**, estúpido!
2. ¿En qué se está usando la **IA** en educación?
3. ¿Es posible la **personalización** de la educación?
4. ¿Es bueno el **antropomorfismo** en las soluciones?
5. ¡Sí a la **evidencia científica**!
6. ¿Sustituimos al **docente**?
7. ¿Qué es [buen] **uso** y qué es **abuso**?
8. ¿Reduciremos las **desigualdades** en el aprendizaje?
9. ¿Dónde está **Europa** entre las compañías **EdTech**?
10. ¿Dispondremos de **Avatares Personales para el Aprendizaje**?

## 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>).

“El objetivo es poner las tecnologías al servicio de los alumnos, para conocerlos mejor, para ayudarles en su aprendizaje o para apoyar a los profesores en su labor docente. Y el principal peligro son las burbujas, con todos sus sesgos y prejuicios, que se puedan crear. Resumiendo, la tecnología debe ser utilizada para empoderar no sólo a los maestros sino también a los estudiantes.”

## participar

Hilo 3. *Aprendizaje adaptativo*

## dicen por ahí

*La IA obliga a repensar els processos formatius*

Per Antoni Garrell, 02 febrer, 2023

Fulls d'Enginyeria

<https://www.fullsendenginyeria.cat/la-ia-obliga-repensar-els-processos-formatius>

## en mi opinión

- Llorens, Faraón (2019). *¿Cómo pueden responder las universidades a los retos derivados de la transformación digital? Modelos educativos flexibles*. Conferencia clausura de CINAIC 2019 (Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación). <https://blogs.ua.es/faraonllorens/2019/10/11/modelos-educativos-flexibles-cinaic2019>
- 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.; Villagrà Arnedo, C.J.; Gallego-Durán, F.J.; Llorens-Largo, F.; Meca, I.; Pérez Escoda, A.; Serrano-Iglesias, S.; Sobrino, E.; Rabasa, A.; Ruiz Calleja, A. (2020). *Research topics on Smart Learning*. Eighth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3434780.3436708>
- Real-Fernández, A.; Molina-Carmona, R.; Llorens-Largo, F. (2020). *Computational Characterization of Activities and Learners in a Learning System*. Applied Sciences. Special Issue "Smart Learning". Volume 10, issue 7. <https://www.mdpi.com/2076-3417/10/7/2208>
- 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.; Llorens-Largo, F.; Satorre-Cuerda, R.; Compañ-Rosique, P.; Molina-Carmona, R. (2020). *Time-Dependent Performance Prediction System for Early Insight in Learning Trends*. International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence (IJIMAI). Volume 6, issue 2. <https://www.ijimai.org/journal/bibcite/reference/2775>

## +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>
- García-Peñalvo, F. J. (2023). *La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico*. Education in the Knowledge Society (EKS), 24. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/31279>
- Guskey, T.R. (2010). *Lessons of Mastery Learning*. Interventions That Work. Vol. 68, nº 2, oct. 2010. <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/oct10/vol68/num02/Lessons-of-Mastery-Learning.aspx>
- *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>
- Sierra, Carles (2020). *¿Qué puede hacer la IA por la educación?* En VII Seminario GATE bajo el título "Aprender con Inteligencia Artificial: realidades y ficciones, oportunidades y temores". <https://www.youtube.com/watch?v=euM5oZU5uMc>
- 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>).

## 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: 15 de febrero

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

### protagonista

la universidad

### palabras clave

transformación digital, universidad digital

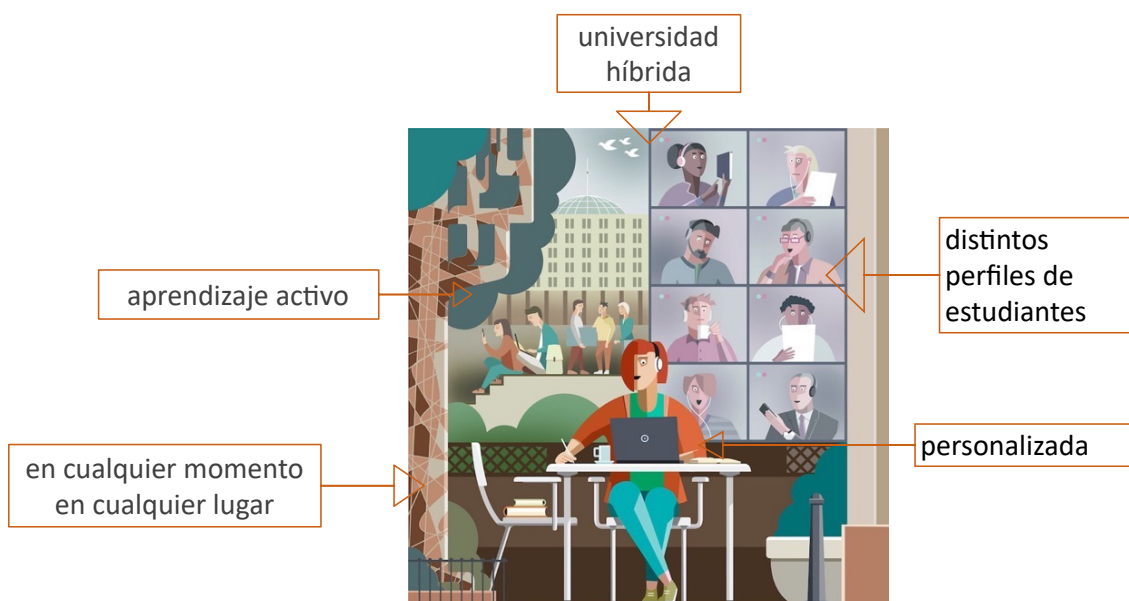
### descripción

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. Las innovaciones sostenibles nos permiten mejorar y complementar el aprendizaje. Pero para reinventar y transformar el mundo de la educación necesitamos innovaciones disruptivas.



La Universidad Digital debería poner el foco en satisfacer, de manera ágil, las demandas emergentes de sus estudiantes, que son muy cambiantes. Además, hay que redefinir el concepto de estudiante para realizar a aquellos tipos que van a crecer en protagonismo: profesionales a formar a lo largo de su vida, estudiantes internacionales y alumni. Para alcanzar relevancia en la era digital las universidades deberían potenciar el aprendizaje permanente a lo largo de la vida para los profesionales y los ciudadanos y hacerlo de manera personalizada. Pero para llegar a ser competitiva la universidad debe disponer de un catálogo de contenidos formativos atractivos y de alta calidad y ofrecerlos mediante el uso generalizado de metodologías activas. Va a requerir una formación híbrida, donde la formación presencial y online se repartan en diferentes porcentajes para conformar diferentes productos formativos adaptados a los diversos modos y lugares de aprender que necesita cada perfil de estudiante.

Las universidades están inmersas en mayor o menor medida en este proceso de transformación, por lo que podemos afirmar que el viaje hacia una nueva estación de destino se ha iniciado, un viaje que dejará atrás viejas estructuras y prácticas y desplegará nuevos modelos apoyados en la tecnología y en el uso de los datos. Un viaje que busca una universidad adaptada a una nueva realidad. ¿Os subís al tren?

## ver

¿Cómo es la Universidad Digital? Modelo mUd (Faraón Llorens).  
<https://www.youtube.com/watch?v=aM5TyuRbpAk>

8:17



## leer

*Reto 2. Innovación en la formación y oferta de calidad.* En Fernández, A.; Llorens, F.; Céspedes, J. J.; y Rubio, T. (2021). *Modelo de Universidad Digital (mUd)*. Colección: Cátedra Santander-UA de Transformación Digital, Publicaciones de la Universidad de Alicante.

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/116047>

Páginas 24-37

“Reflexionar sobre la formación universitaria en la era digital demanda hacernos dos preguntas fundamentales, ¿qué estamos enseñando en nuestras aulas? y ¿cómo lo estamos haciendo? Como respuesta al *qué*, necesitamos una formación *robot-proof*, utilizando la expresión de Aoun (2017) que comenta que “en la era de la inteligencia artificial necesitamos una educación universitaria a prueba de robots”. Para seguir siendo relevante en la era digital, el aprendizaje permanente a lo largo de la vida será un imperativo para los profesionales y los ciudadanos. Y aunque la formación de los estudiantes de grado y de posgrado y la creación de nuevos conocimientos con la investigación centran los esfuerzos actuales de la universidad, el aprendizaje permanente se convertirá en un punto central de su actividad. Y llegamos al *cómo*, en el que los enfoques docentes tradicionales no incluyen la formación en competencias transversales, cada vez más demandadas por los empleadores, y no funcionarán para los estudiantes adultos que vuelven a la educación superior para mantenerse a la vanguardia del cambio tecnológico.”

## participar

Hilo final. *Digital rethinking*

## dicen por ahí

¿Una nueva universidad o la nueva universidad de siempre?

Juan José Escribano

02/07/2020

Universidad, Sí (una conversación pública sobre la Universidad)

<https://www.universidadsi.es/transformacion-universidad-nueva-o-la-de-siempre>

## 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/>
- 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.
- Faraón Llorens Largo y Rafael López-Meseguer (coord.). (2022). *Transformación digital de las universidades. Hacia un futuro postpandemia*. Cuaderno de Trabajo #12, StudiaXXI. <https://www.sociedadeducacion.org/publicaciones/cuadernos-de-trabajo-studia-xxi>
- Fernández, A.; Llorens, F.; Céspedes, J. J.; y Rubio, T. (2021). *Modelo de Universidad Digital (mUd)*. Colección: Cátedra Santander-UA de Transformación Digital, Publicaciones de la Universidad de Alicante. (<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/116047>).
- Llorens, F. (2022). *La universidad en tiempos de plataformas*. EspacioS de Educación Superior. 03/04/2022. (<https://www.espaciosdeeducacionsuperior.es/23/04/2022/una-plataforma-no-es-una-universidad>).
- Hilbert, M.; Jalife, S.; Rodríguez, C.; Ruiz, P. M.; Llorens, F.; Sánchez, C.; Chinkes, E. (2022). *Estrategia y transformación de las universidades: un enfoque para el gobierno universitario*. MetaRed y BID (Banco Interamericano de Desarrollo). (<https://www.metared.org/global/estrategia-y-transformacion-de-las-universidades-un-enfoque-para-el-gobierno-universitario.html>).

## +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 *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>
- Pastor, Lluís (2023). *¡Escucha, rector! Las universidades singulares crean nuevos modelos de aprendizaje*. Octaedro. <https://octaedro.com/libro/escucha-rector>
- Seminario bienal 2013-2015 “La universidad digital”. Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria. <http://www.catedraunesco.es/seminariobienal/13-15.html>
  - Animación *La Universidad Digital*. Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria – UPM. <https://www.youtube.com/watch?v=8mkkYiwkg7c>
  - 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)

## Continuidad de la docencia en situaciones de presencialidad limitada o discontinua

---

*“Para muchos docentes, el 2020 quedará grabado en la memoria como un año de replantearse cambios sobre lo que estábamos haciendo y, especialmente, sobre cómo lo estábamos haciendo. El inicio de la pandemia (COVID-19) hizo acelerar cambios sobre la forma de organizarnos, relacionarnos, formarnos, trabajar e, indiscutiblemente, sobre la forma de enseñar y aprender en contextos educativos dinámicos, que conllevan la implementación de prácticas de docencia híbrida (presencial y virtual) o docencia a distancia, remota, con soporte de tecnología o totalmente online. Cambios que irían llegando a todo el sistema educativo, desde la educación infantil hasta la universidad.”*

Decálogo para la mejora de la docencia online.

Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos

Albert Sangrà (coord.)

Tarea

Fecha de inicio: 13 de enero

Fecha de fin: 17 de febrero

Horas de dedicación: 8 horas = 8 (hacer)

### protagonista

el entorno

### palabras clave

docencia remota de emergencia, presencialidad discontinua

### descripción

Tras la migración a una docencia remota de emergencia para finalizar el curso 2019-2020 y preparar a toda prisa y con muchas incertidumbres el curso 2020-2021, disponíamos de tiempo antes de empezar el curso 2021-2022 para diseñar (o rediseñar) nuestra docencia adaptada a la nueva normalidad. Pero la nueva normalidad fue de todo menos normal. Los rectores y rectoras de las universidades españolas, a través de Crue Universidades Españolas, defendieron la presencialidad de las clases, aunque garantizando una vuelta segura a las aulas siguiendo las recomendaciones sanitarias. Pero la realidad fue implacable y corrimos el peligro de no impartir ni docencia presencial ni docencia en línea.

Tras haber empezado digitalizando lo diseñado, y posteriormente intentar diseñar para lo digital, propongo que nos planteemos diseñar para la incertidumbre. Un diseño docente tolerante a fallos, que permita su funcionamiento incluso si cambian las circunstancias. Una docencia adecuada para los contextos presenciales discontinuos a los que nos estamos enfrentando, en lo que podemos considerar una presencialidad limitada o intermitente. Una docencia realmente híbrida a la que debemos encaminar nuestros pasos.

Con el confinamiento centramos el debate en la dicotomía presencialidad y virtualidad, pero tan importante como el espacio en el que se desarrollan las actividades de aprendizaje es el momento temporal en el que se dan. Tanto la sincronía como la asincronía juegan un papel muy importante en la formación remota. Reflexionemos sobre el diseño de actividades de aprendizaje que se puedan mover tanto en la dimensión espacial como en la temporal. Además, podemos tener en cuenta una tercera dimensión para caracterizar las actividades si nos fijamos en el medio utilizado para la interacción (entre el profesorado y el estudiantado, de los estudiantes entre sí y con los materiales de la asignatura), distinguiendo dos modalidades:

actividades con conexión o comunicación a través de internet (en línea - on line) o sin conexión (off line). Y ya puestos, podemos fijarnos en una cuarta dimensión si las actividades son realizadas de forma individual o en grupo. Reflexionemos sobre el diseño de actividades de aprendizaje que se puedan mover en estas cuatro dimensiones, lo que dotará a estas actividades de la flexibilidad suficiente para adaptarse a distintas circunstancias.

La experiencia acumulada por los profesores desde el confinamiento por la pandemia hasta ahora es de enorme valor. Compartir este conocimiento puede ser de gran utilidad para la mejora docente. Una parte relevante de esta tarea es la puesta en común de propuestas para abordar el futuro de nuestras clases en un escenario formativo incierto y cada vez más digitalizado.

## Diseñar actividades de aprendizaje para tiempos inciertos

*Dimensiones a considerar en el proceso de enseñanza- aprendizaje*

Faraón Llorens (UA), Fermín Sánchez (UPC), David López (UPC), José Manuel Badía (UJI) y María Jesús Marco (UOC)

CIENU – 1er Congreso Internacional de Enseñanza Universitaria

Universidad Autónoma de Querétaro (México)

20 de mayo de 2022

<https://blogs.ua.es/faraonllorens/2022/05/20/dimensiones-a-considerar-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

Intervención de 10 minutos entre el minuto 27:25 y el 37:04. Grabación en directo (1:12:35).

<https://www.youtube.com/watch?v=5TgCwOPaKho>





### **Fase 1: Adaptación de emergencia a la docencia remota y la presencialidad reducida**

Horas de dedicación: 2 horas

*¿Cómo adapté mis actividades y la evaluación en el final del curso 2019-2020 y en el curso 2020-2021?*

Participación en el foro

### **Fase 2: Aprendiendo de la experiencia: diseño para el curso 2022-2023**

Horas de dedicación: 2 horas

*¿Cómo he rediseñado mis actividades y la evaluación en el curso actual 2022-2023 fruto de la experiencia en pandemia?*

Participación en el foro

### **Fase 3: Cambios definitivos en la docencia universitaria**

Horas de dedicación: 4 horas = 2 foro + 2 sesión síncrona

*¿Qué cosas perdurarán en la docencia universitaria tras la pandemia?*

Participación en el foro

Sesión síncrona de intercambio de experiencias entre los participantes

Fecha: 17 de febrero de 2023, de 12:00 a 14:00 h.

Se dispone de 5 minutos para presentar su experiencia. Hay que enviar un mensaje por el correo interno de poliformaT al profesor manifestando la intención de hacer la presentación, antes del 14 de febrero a las 23:55 horas. Con esta información, el profesor preparará el programa de la sesión y el orden de intervenciones.

### Lecturas recomendadas

- *Recomendaciones para una docencia no presencial y apoyada con tecnología.* Faraón Llorens (16/03/2020). <https://blogs.ua.es/faraonllorens/2020/03/16/recomendaciones-para-una-docencia-no-presencial-y-apoyada-con-tecnologia>
- *Coronavirus, la prueba del algodón de la universidad digital.* Faraón Llorens (01/04/2020). Universidad, Sí. Una conversación pública sobre la universidad. <https://www.universidadsi.es/coronavirus-la-prueba-del-algodon-de-la-universidad-digital>
- *Docencia de emergencia: cómo cambiar el motor en pleno vuelo.* Faraón Llorens (29/04/2020). Universidad, Sí. Una conversación pública sobre la universidad. <https://www.universidadsi.es/docencia-de-emergencia-como-cambiar-el-motor-en-pleno-vuelo>
- *Reflexión para una docencia postpandemia.* Faraón Llorens (30/04/2020). <https://blogs.ua.es/faraonllorens/2020/04/30/reflexion-para-una-docencia-postpandemia>
- *Análisis de algunas casuísticas de la transición repentina y obligada de la docencia universitaria a la no presencialidad.* Faraón Llorens (10/05/2020). <https://blogs.ua.es/faraonllorens/2020/05/10/analisis-de-algunas-casuisticas-de-la-transicion-repentina-y-obligada-de-la-docencia-universitaria-a-la-no-presencialidad>
- *Declaración de AENUI sobre retos educativos para el curso 2020-2021.* Asociación de Enseñantes Universitarios de la Informática (Junio de 2020) <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107275/1/DeclaracionAENUI-2020.pdf>
- *La universidad que viene: de la ‘docencia remota de emergencia’ a la ‘presencialidad adaptada’.* Fermín Sánchez, David López, Faraón Llorens, José Manuel Badía y María Jesús Marco (18/06/2020). The Conversation. <https://theconversation.com/la-universidad-que-viene-de-la-docencia-remota-de-emergencia-a-la-presencialidad-adaptada-140794>
- *La COVID-19: ¿enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior?* Francisco J. García-Peñalvo y Alfredo Corell. Campus Virtuales, 9 (2), 83-98, 2020. <http://www.uajournals.com/campusvirtuales/images/numeros/17.pdf>
- *Cuarta parte: La universidad digital ante la covid-19, en Transformación digital de las universidades. Hacia un futuro postpandemia.* Faraón Llorens Largo y Rafael López-Meseguer (coord.). Cuaderno de Trabajo #12, StudiaXXI, 2022. <https://www.sociedadeducacion.org/publicaciones/cuadernos-de-trabajo-studia-xxi>