



¿Cómo abordar la educación del futuro?: conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente

Mercè Gisbert Cervera, Vanessa Esteve-González y José Luis Lázaro Cantabrana (Eds.)

Ediciones Octaedro

244 páginas - 2019 - 19,80 €

ISBN: 978-84-17219-88-8

La adaptación al cambio en la sociedad del siglo XXI supone un reto en la nueva era digital. En los últimos años la evolución de la tecnología ha transformado el modo en que nos comunicamos o nos desenvolvemos a través de los medios y ha contribuido, consecuentemente, a que la habilidad del individuo progrese para hacer frente a su día a día personal, profesional y académico, siendo capaz de colaborar en equipo, potenciar su participación y desarrollar su creatividad, es decir, poseer una competencia digital. Es lo que conocemos como la «sociedad del conocimiento y de la información».

Actualmente, se puede apreciar de qué modo, en todos los ámbitos –económico, social, cultural y político–, el avance de la tecnología se ha integrado para mejorar su competitividad, y la educación no ha estado exenta de esta evolución. Es en este punto donde este libro plantea, a través de un trabajo de investigación basado en evidencias empíricas, el gran desafío al que se enfrenta la enseñanza, siendo crucial el papel del docente, su formación para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), su acceso a la tecnología y su posterior implementación.

La competencia digital docente cobra protagonismo; por ello, se incide en la importancia de su formación inicial hacia la capacitación profesional, pues será lo que los profesores deberán enseñar. Se destaca, por ende, la necesidad de contar con un profesorado de calidad que esté a la altura de la demanda de una sociedad cada vez más compleja, capaz de formar a ciudadanos con destrezas digitales y que cuente con una inquietud docente que le permita poseer los conocimientos precisos para adaptar la tecnología a su ámbito de enseñanza.

El libro también señala que las instituciones adquieren una gran relevancia en este sentido, pues deben fomentar la inclusión de la tecnología y promover la competencia digital de la ciudadanía. En especial, considera las instituciones universitarias como centros muy valiosos, ya que son los encargados de la formación del profesorado y de la formación

didáctica y pedagógica. El problema surge cuando esta formación recibida, en cuanto a competencia digital docente se refiere, depende de la actitud del profesorado, es decir, del interés que demuestre por progresar a nivel individual. Se afirma, además, que este reto no debe recaer solo en los docentes y en las instituciones, sino que necesita partir del liderazgo de los equipos directivos y extenderse a la sociedad.

Los estudiantes, por su parte, con la ayuda del profesorado, deberán involucrarse en las diversas estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje, intentarán adaptarse a los espacios educativos emergentes y mantendrán, en la medida de lo posible, una colaboración activa. En otras palabras, esforzarse para adquirir nuevas destrezas que les permitan desarrollar su competencia digital, y esto, desde la universidad, se puede conseguir a través de planes de estudio que aseguren su adquisición. No por el hecho de considerarse nativos digitales van a prescindir de formación al respecto.

A lo largo de las páginas de este trabajo, encontramos nuevos entornos de estudio que han proliferado con el avance de la tecnología en los últimos años. Por un lado, encontramos los denominados «espacios inteligentes de aprendizaje» (*smart learning environments* [SLE]). Estos espacios emergentes permiten a los estudiantes aprender tanto en entornos físicos como virtuales. Un nuevo aprendizaje donde ya no existe la exclusividad de un aula física, es decir, se abre paso a otros ambientes de trabajo que proporcionan múltiples recursos digitales para el aprendizaje; por ejemplo, el uso de varios dispositivos digitales en un contexto físico, esto es, que la información se pueda obtener de varias fuentes al mismo tiempo. Por otro lado, se destacan los espacios basados en la tecnología 3D. Esto es debido a que el grupo de investigación ARGET (Applied Research Group in Education and Technology) llevó a cabo varios proyectos en un mundo virtual de simulación 3D: Simul@ y Simul@b. Este último, analizado en uno de sus capítulos, se trata de un laboratorio a distancia que nace con la finalidad de desarrollar la competencia digital docente. Una propuesta didáctica que pretende aportar luz a la problemática que se plantea en el título de este trabajo y a los retos a los que se enfrenta el ámbito educativo, donde el profesional de la enseñanza debe ser lo suficientemente hábil como para saber adaptar las tecnologías digitales a su profesión. Simul@b es una comunidad virtual en la que, a través de avatares, profesores y estudiantes interactúan para experimentar, investigar y generar actividades simulando entornos reales que estimulen su motivación; en pocas palabras, jugar aprendiendo. Es por ello que la gamificación y la motivación van de la mano, convirtiéndose en una gran estrategia para la obtención de sus objetivos de enseñanza-aprendizaje.

Se observa que la gamificación, en general, tiene un uso muy reducido en las aulas, aunque el profesorado la contempla como una herramienta útil. En cuanto a las experiencias inmersivas en entornos simulados se ha demostrado con evidencias que son una excelente forma de interpretar la presencialidad a través de ambientes intuitivos y atractivos para los estudiantes. Quienes han hecho uso de estas herramientas pedagógicas reconocen que el resultado didáctico es muy positivo, pero también se indica que existe cierto rechazo a su implementación, miedo a los obstáculos, temor a lo desconocido y a lo que, *a priori*, parece

difícil de usar. Además, se precisa de unos conocimientos avanzados en *software* de navegación 3D, convirtiéndose en un hándicap para los profesionales.

En definitiva, en este libro se ha podido analizar que tanto las instituciones como el profesorado son los representantes fundamentales del impulso hacia la transformación digital para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el gran reto al que deberá enfrentarse el sistema educativo será el desarrollo del aprendizaje asociado a las competencias digitales y a las competencias digitales docentes, así como la creación de nuevas herramientas que puedan emplearse para ello.

Con todo esto, el docente deberá conseguir adaptarse a los alumnos, usar sus entornos de participación y su mismo lenguaje digital. Si bien es cierto que esta transición no es fácil, tendrá que llevarse a cabo si se necesita disponer de un alumnado motivado, activo y que sepa autogestionarse en una sociedad en continua transmutación. Esta evolución, hacia un nuevo ámbito educacional, no pretende que la labor del docente desaparezca, sino más bien conseguir capacitarle para estar a la altura del reciente contexto, con las habilidades digitales indispensables que se requiere de un profesor en el siglo XXI.

Finalmente, cabe agradecer la gran labor de investigación y de reflexión que han llevado a cabo todos aquellos que han hecho posible la redacción de este libro, sin olvidar, también, el trabajo generado, fruto de los experimentos en los entornos virtuales a través del proyecto propuesto Simul@b.

Rubén Mariano Fernández Santamaría

Técnico de la Biblioteca Hipatia



Máster en Psicopedagogía

Este máster oficial [60 créditos ECTS] tiene una duración normal de 12 meses.

Dirigido a: Personas vinculadas con el mundo de la educación formal y no formal que deseen actualizar sus conocimientos. El estudiante de este máster ha de estar interesado por la labor del educador en un enfoque educativo inclusivo en el ámbito de la educación formal, y en el trabajo con diferentes grupos o colectivos sociales, favoreciendo la mejora de sus condiciones de vida y la disminución de las desigualdades por motivos de carácter social y cultural.

Objetivos: Permite el desempeño de una labor profesional especializada, avanzada y focalizada en el análisis, la planificación y la intervención para la mejora de los contextos educativos, sociolaborales y sociocomunitarios, de ahí la necesidad de una formación de posgrado que permita el desarrollo de las competencias específicas y multidisciplinares requeridas para su práctica profesional. Pretende dar cobertura a las funciones básicas de los psicopedagogos en distintos ámbitos de intervención y con diferentes agentes sociales que justifican la necesidad de crear diversos itinerarios formativos para la especialización de los profesionales.



Máster en Mercado del Arte

Este máster oficial de Mercado del Arte [60 créditos ECTS] tiene una duración normal de 12 meses.

Dirigido a: Titulados universitarios con un perfil amplio y diverso, que va desde el alumno con sesgo claramente humanista (como licenciados en Historia, Humanidades, Historia del Arte, Arqueología, etc.), hasta el alumno formado en finanzas, empresa y asesoramiento financiero que quiere encauzar sus conocimientos y experiencia hacia el mercado del arte y en el asesoramiento patrimonial en este tipo de activos. Tienen acceso directo al máster los titulados universitarios en Ciencias Empresariales, Administración y Dirección de Empresas y Economía. Aquellos titulados que no provengan de las titulaciones antes citadas deberán realizar unos complementos formativos.

Objetivos: Formar profesionales altamente cualificados en el ámbito de la dirección y gestión de empresas culturales relacionadas con el sector, dotándolos de un perfil práctico, profesional y competitivo. El programa formativo de este máster ha sido diseñado para que el estudiante domine todos los conocimientos necesarios que le capaciten para realizar adecuadamente y con garantía de éxito una labor de gestión, asesoramiento, peritaje y catalogación de bienes artísticos y de colección en entornos nacionales e internacionales.

Inicio en **octubre** y **febrero** de cada año

www.udima.es | 918 561 699