



Mayo 2018 - ISSN: 1989-4155

NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE, UN RETO PEDAGÓGICO

Yolanda Díaz Mendoza¹

Centro Universitario UAEM Temascaltepec
yolamendoza238@gmail.com

Marcelo Arturo Baena Castro²

Centro Universitario UAEM Temascaltepec
profesor1023@gmail.com

Gisela Regina Baena Castro³

Centro Universitario UAEM Temascaltepec
gyssymoon@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Yolanda Díaz Mendoza, Marcelo Arturo Baena Castro y Gisela Regina Baena Castro (2018): "Nuevos escenarios de aprendizaje, un reto pedagógico", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (mayo 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/nuevos-escenarios-aprendizaje.html>

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar las tecnologías aplicadas a la educación y la innovación educativa, específicamente a los nuevos entornos de aprendizaje que favorecen la práctica pedagógica y hacen uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Así mismo se resaltan los desafíos que enfrentan los docentes en su nuevo rol como facilitadores del aprendizaje.

Esto debido a que en la actualidad el aprendizaje no sólo ocurre dentro del aula, sino también fuera de esta, gracias al fuerte desarrollo que muestran las tecnologías de la información y la comunicación lo ha obligado a las instituciones formativas a incorporar diversas herramientas tecnológicas al proceso de enseñanza. Las cuales pueden facilitar la creación de nuevos entornos de aprendizaje al proceso educativo, todo ello con el objetivo de atender a las diversas necesidades de sus estudiantes.

¹ Licenciatura en Informática Administrativa, Maestrante. Maestría en Ciencias de la Computación. Centro universitario UAEM Temascaltepec. Universidad Autónoma del Estado de México.

² Maestría en Tecnologías de la Información. Profesor de medio tiempo para el CECyTEM Plantel Temascaltepec. Profesor de asignatura definitiva del Centro Universitario UAEM Temascaltepec. Universidad Autónoma del Estado de México.

³ Maestría en Tecnologías de la Información. Profesora de tiempo completo para la Universidad Interamericana para el Desarrollo sede Tejupilco. Profesora de medio tiempo para el CECyTEM Plantel Temascaltepec. Profesora de asignatura definitiva del Centro Universitario UAEM Temascaltepec. Universidad Autónoma del Estado de México.

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze technologies applied to education and educational innovation, specifically to new learning environments that favor pedagogical practice and make use of information technologies and Communication. The challenges faced by teachers in their new role as facilitators of learning are also highlighted.

This is due to the fact that learning not only occurs within the classroom, but also out of this, Thanks to the strong development shown by information and communication technologies it has forced the training institutions to incorporate various technological tools into the teaching process. Which can facilitate the creation of new learning environments to the educational process, all in order to meet the diverse needs of their students.

PALABRAS CLAVE

[Aprendizaje](#) - [Innovación Educativa](#) - [Escenarios de Aprendizaje](#) - [Rol Docente](#) - [Tendencias](#).

KEYWORDS

Learning - Educational Innovation – Learning Scenarios – Teaching Role – Trends.

INTRODUCCIÓN

Nos encontramos inmersos en una era digital, creando la llamada sociedad del conocimiento en la cual tenemos acceso a grandes cantidades de información, ahora son necesarias nuevas formas de comunicación adaptadas a este contexto, la comunicación tradicional no es suficiente para relacionar contenidos y mantenernos informados.

Ahora el conocimiento no es estático, por el contrario se ha vuelto dinámico, pues está inmerso en ambientes que cambian constantemente. Las estructuras educativas deben estar adaptadas a este medio para buscar el conocimiento de los aprendices de una forma interactiva, en la que el discente también participe en el proceso y absorción de su propio conocimiento.

Todos estos cambios facilitan la innovación educativa, en la cual los docentes y docentes incorporan herramientas tecnológicas y procesos a su contexto escolar para fomentar un cambio en su práctica y sobre todo en su pensamiento. Sin embargo su uso debe ser responsable y reflexivo para ayudar tanto al quehacer docente como a las actividades que deben realizar los estudiantes.

Analizando la evolución de la educación, se puede observar que esta ha ido modificándose paralelamente a los desarrollos tecnológicos, generando nuevas expectativas educativas que varían de acuerdo a la cultura de aprendizaje de la sociedad. Aunado a esto las instituciones luchan por vencer los desafíos de la llamada sociedad del conocimiento, tales como la rápida caducidad de la información, el riesgo de sustituir el conocimiento por información y la relatividad de dicha información.

Pese a esto las Tecnologías de la Información y la Comunicación han logrado incursionar en todos los sectores educativos debido a los múltiples beneficios que este tipo de tecnología puede ofrecer a la educación respecto a las demás, así los escenarios educativos pueden cambiar ofreciendo nuevas modalidades y entornos educativos que serían impensables sin ellas.

A continuación se mencionan algunas características relevantes de las TIC para los procesos educativos (Ruíz, 2013):

- **Formalismo:** Exige explicitación y planificación de las acciones.
- **Interactividad:** Permite una relación más activa y congruente con la información.

- **Dinamismo:** Posibilidad de interactuar con realidades virtuales (información dinámica). Ayuda a trabajar en simulaciones de situaciones reales.
- **Multimedia:** Permite la integración, la complementariedad y el tránsito entre sistemas y formatos de representación.
- **Hipermedia:** Comporta la posibilidad de establecer formas diversas y flexibles de organización de las informaciones, estableciendo relaciones múltiples y diversas entre ellas.
- **Conectividad:** Permite el trabajo en red de agentes educativos y aprendices. Abre nuevas posibilidades al trabajo grupal y colaborativo.
- **Mediación:** Permite la amplificación de las posibilidades de pensamiento y del interpensamiento entre alumnos y entre estos y los maestros.

Estas características propician la incorporación de nuevos escenarios de aprendizaje mediados por el uso de las TIC en los cuales alumnos y docentes sean capaces de adquirir nuevas competencias en base al desarrollo de actividades específicas.

La implementación de las TIC en los escenarios educativos busca sin duda la innovación en los procesos, en los contenidos y en la educación como tal, sin embargo respecto a esto podemos decir que la innovación no es cuestión de contexto o nivel educativo, sino de actitud, de inmersión de tecnologías y de compromiso con la educación. “En cada contexto educativo puede haber innovación pues las metas educativas pueden diferir entre el nivel educativo, por la naturaleza de la materia que se imparta, por el nivel de profundidad con el que se imparte, etc.” (Rodríguez, 2010).

Hoy en día podemos hacer uso de diversos espacios de aprendizaje en la educación, con el objetivo de mejorar los procesos de aprendizaje y brindarle al alumno un entorno más agradable en el que pueda desarrollar habilidades y competencias digitales. Las TIC presentan nuevos matices en el contexto educativo, sin embargo exigen planteamientos que a su vez requerirán un proceso profundo de reflexión sobre el papel de la educación en un mundo lleno de información y de facilidades comunicativas.

Estos espacios se caracterizan por la utilización de variadas tecnologías de comunicación, para lograr entornos de aprendizaje más efectivos con la interacción de estudiantes y profesores. Ahora utilizamos nuevas formas de comunicación basadas en redes de intercambio con las cuales se mantiene una comunicación constante que facilita el análisis, distribución y almacenamiento de la información como ejemplo podemos mencionar las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, etc.), foros de discusión, blogs y Wikis entre otras.

Por ello esta investigación se centra en el análisis de los diversos escenarios de aprendizaje que complementan el proceso de enseñanza aprendizaje resaltando aquellas características que otorgan al docente las herramientas necesarias para apoyar favorablemente su práctica pedagógica. Asimismo se mencionan los retos pedagógicos que el docente enfrenta ante la incorporación de estos escenarios de aprendizaje.

1 EDUCACIÓN

La educación ha evolucionado drásticamente en las últimas décadas, el profesor ha pasado a ser facilitador del conocimiento a esto se ha sumado la incursión de nuevos ambientes de aprendizaje, los cuales tienen como plataforma las tecnologías de la información y la comunicación.

Anteriormente la educación sólo se llevaba a cabo en espacios físicos en los que interactuaban de manera directa el profesor con sus alumnos, gracias a los avances tecnológicos han surgido nuevos escenarios de aprendizaje, en los cuales se realiza el proceso de enseñanza sin importar que el alumno y el docente no se encuentren físicamente en el mismo lugar ni a la misma hora,

esta modalidad se fundamenta en las tecnologías de la información y la comunicación como mediadores de aprendizaje.

Las TIC presentan nuevos matices en el contexto educativo, sin embargo exigen planteamientos que a su vez requerirán un proceso profundo de reflexión sobre el papel de la educación en un mundo lleno de información y de facilidades comunicativas, las instituciones deberán optar por la educación flexible en sus modalidades.

2 TIC EN LA EDUCACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad de la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo (UNESCO, 2016).

Actualmente la educación se ve influenciada por los diversos avances tecnológicos de manera acertada. Las redes de intercambio son un claro ejemplo, mediante estas conexiones se pueden compartir contenidos de una manera efectiva, sin importar la ubicación geográfica o el momento en el que se desea establecer la conexión.

Para José Manuel Ríos y Julio Ruiz el valor de las sociedades actuales está relacionado a la formación y capacidad de innovación que los ciudadanos de esta posean (Ríos y Ruiz, 2011), entendiendo con esto que las sociedades donde los ciudadanos están bien preparados, cuentan con grandes capacidades de innovación y emprenden esta formación, son sociedades de mayor valor ante otras sociedades en las que no hay formación e innovación entre sus individuos.

Las tecnologías de la información y la comunicación sin duda han aportado a la educación diversas herramientas mediante las cuales se pueden cumplir los objetivos de aprendizaje en forma innovadora agregando nuevos conceptos, nuevas habilidades y competencias por desarrollar.

Esta idea se ve apoyada por el libro Tecnología Educativa y Redes de Aprendizaje de Colaboración, donde se menciona que las tecnologías de información y comunicación son una poderosa herramienta que ha realizado cambios vertiginosos en la forma de vida de las personas y ha afectado también a la educación (Burgos y Lozano, 2010: 34).

Las TIC han provisto de herramientas tanto a docentes como a discentes para mejorar la recopilación de información, para procesarla de una manera más rápida, para presentarla en forma multimedia y para almacenarla en espacios digitales en los que está disponible en todo momento y en todo lugar.

Para Ma. Prendes y Linda Castañeda la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación han solicitado un nuevo rol para los profesores, ya que estos deberían ser capaces de trabajar en forma conjunta con otros profesores, promover la participación de los discentes, transmitir conocimientos y emplear metodologías docentes adaptadas a su contexto (Prendes y Castañeda, 2010: 96).

En la educación actual se ve resaltada la transformación que ha sufrido el docente ha pasado de maestro a facilitador, de transmitir el conocimiento a sólo ser apoyo para que el discente construya su propio aprendizaje. Sin duda estos cambios han acarreado nuevas responsabilidades con su profesión y nuevos roles en su desempeño laboral.

Las TIC han facilitado de manera directa e indirecta la práctica docente, ahora se tiene acceso a comunidades mediante las cuales puede compartir sus conocimientos, adoptar las ideas de otros colegas, crear actividades de discusión que inciten la participación reflexiva de sus discentes y sobre todo le han proporcionado herramientas novedosas para aplicar en el desarrollo de sus objetivos de aprendizaje.

Abordada desde una perspectiva educativa y cultural, la incorporación de TIC a la enseñanza exige el desarrollo de habilidades analíticas, cognitivas, creativas y comunicativas de alumnos, docentes y directivos que permitan tanto la apropiación significativa de la oferta cultural, tecnológica e informacional circulante, como la producción de mensajes requeridos para el desempeño personal, profesional y ciudadano en una sociedad pluralista y democrática (Ríos y Ruíz, 2011: 96).

En este sentido podemos decir que la incorporación de las Tecnologías de la Información y la comunicación dentro del proceso educativo favorece:

- ✓ Cambio de roles entre profesor y alumno.
- ✓ La eliminación de barreras espaciales y temporales entre el docente y los discentes.
- ✓ Interactividad entre los agentes del proceso educativo (Profesores, alumnos, tutores, etc.)
- ✓ Implementación de nuevas prácticas docentes.
- ✓ Integración de nuevos procesos y herramientas para evaluar el aprendizaje.
- ✓ Acercamiento de la información bajo una perspectiva constructiva.
- ✓ Creación, almacenamiento y distribución de contenidos educativos.
- ✓ Disminución de aislamiento y rezago educativo.
- ✓ Acceso a grandes cantidades de información.
- ✓ El autoaprendizaje.
- ✓ Incorporación de contenidos interdisciplinarios.
- ✓ Incursión de nuevas habilidades y destrezas para los estudiantes.
- ✓ Innovación educativa.
- ✓ Creación de nuevos escenarios de aprendizaje.
- ✓ Intercambio de conocimientos.
- ✓ Trabajo colaborativo.
- ✓ Retroalimentación y seguimiento de los alumnos.

3 EDUCACIÓN EN EL CONTEXTO ACTUAL

La educación ha sufrido diversos cambios ha pasado de ser tradicional a ser interactiva, asimismo las prácticas educativas se han realizado desde nuevos enfoques en los que ahora el docente sólo es facilitador de conocimiento y el alumno debe construir su propio aprendizaje basado en experiencias pasadas y en la absorción de nuevos conocimientos, así el aprendizaje ahora es significativo apoyado de herramientas tecnológicas.

Estos cambios se observan en distintas partes del mundo en entornos educativos en los que solo se requiere la infraestructura y el personal capacitado para lograrlo. En los últimos años, se están produciendo cambios importantes en la conceptualización de la Educación; cambios que generan nuevos enfoques y prácticas educativas diferentes en muchas partes del mundo (Ríos y Ruíz, 2011: 87).

Los docentes intervienen de manera directa en la asimilación de contenidos de los discentes, por ello se requiere de cierta libertad sobre los métodos o herramientas que se manejan en el proceso educativo, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje planteados en el programa de estudios.

La comunicación a través de medios digitales debe estar basada en una reflexión profunda, debido a que los contenidos pueden ser vistos por miles de personas de diferentes lugares, en el escenario educativo se puede hacer uso de distintas herramientas tecnológicas que permitan una mejora, que aporten beneficios educativos, que alienten la iniciativa, la creatividad y sobre todo que inciten a los usuarios a pensar de manera reflexiva para propiciar un aprendizaje significativo.

En este sentido, entendemos que un software, un portal o una web pueden ser agentes de innovación cuando son producto o resultado de un proceso de mejora, o medio, material y una herramienta imprescindible para mejorar la calidad educativa facilitando la oportunidad para reflexionar sobre los procesos de comprensión que llevan al aprendizaje, y las circunstancias profundas que influyen en la enseñanza (Cebrían, 2003: 23).

Para José Manuel Ríos y Julio Ruiz una de las misiones del sistema educativo es lograr que la población adquiera nuevos conocimientos, incorporen herramientas y desarrollo en planes de incursión, desarrollando habilidades digitales (Ríos y Ruiz, 2011: 92).

La educación debe estar comprometida no sólo con el adiestramiento de los alumnos sino con la capacitación de su personal, y la inserción social de los egresados en ambientes laborales de una manera más rápida. El correcto intercambio de información a través de medios digitales y redes de intercambio puede facilitar estas tareas, permitiendo la mejora continua en sus procesos.

En la educación superior como en los demás contextos educativos, la participación del docente en el proceso educativo ha cambiado y con ello aparece un nuevo compromiso a estar capacitado para aceptar y utilizar las nuevas tecnologías como herramientas educativas de oportunidad para la educación, ahora debe empaparse de habilidades y destrezas que le permitan incorporar nuevas metodologías para lograr conocimientos nuevos en sus discentes, de esta manera la acepción del aprendizaje será significativa y aplicable a problemas reales.

5 INNOVACIÓN EDUCATIVA

La innovación no es cuestión de contexto o nivel educativo, sino de actitud, de inmersión de tecnologías y de compromiso con la educación. En cada contexto educativo puede haber innovación pues las metas educativas pueden diferir entre el nivel educativo, por la naturaleza de la materia que se imparta, por el nivel de profundidad con el que se imparte, etc. (Burgos y Lozano, 2010: 27).

La educación inicial, básica, media y media superior no son los únicos ambientes de aprendizaje que requieren innovación, el nivel superior también necesita la entrada de actividades innovadoras que den un giro a la educación tradicional, sin importar los contenidos que se imparten siempre existen métodos o herramientas novedosas de las cuales se puede hacer uso para que la asimilación de contenidos sea llamativa a los discentes.

Existe una definición bastante aceptable y aceptada que define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula (Carbonell, 2012: 17).

La aplicación de la innovación dentro de los ambientes educativos pretende no solamente sustituir hábitos tradicionales y aportar ideas a las prácticas pedagógicas, sino también, ser un parte aguas para la introducción de nuevos contenidos. Mismos que son presentados en el proceso de aprendizaje como programas, estrategias o proyectos.

No siempre es fácil detectar si una innovación supone en la práctica un avance, un retroceso, o si las cosas siguen prácticamente igual que antes. Por eso se dice que los efectos de las innovaciones no sólo hay que analizarlos en el seno de la institución escolar sino en los itinerarios personales, formativos y laborales de los estudiantes tras su período de escolarización y a lo largo de toda su vida (Carbonell, 2012: 25).

Lo novedoso genera cierta incertidumbre sobre su funcionalidad, su uso, sus ventajas, sus contenidos, etc., incluso se puede encontrar con la negativa a la implementación por parte de los usuarios, todos inconvenientes se basan en la desinformación sobre la herramienta o proceso a implementar, una vez que los participantes cuentan con información suficiente y sobre todo necesaria para ello, las dudas, las negativas y la incertidumbre desaparecen.

Es normal que en la educación se cuestione cualquier herramienta tecnológica, contenido, estrategias, o programas a implementar dentro del proceso educativo; afortunadamente en la

actualidad se tiene acceso a grandes cantidades de información de diversas fuentes con las que se puede sustentar la implementación de cualquier recurso novedoso dentro del ámbito educativo.

Las redes de intercambio pueden considerarse conexiones novedosas mediante las cuales se puede compartir información y al mismo estar en conectado con los miembros de estas para una retroalimentación, su funcionalidad debe evaluarse en el desarrollo integral de los participantes no sólo en el ámbito educativo o institucional, es decir la asimilación y aplicación de los contenidos en su vida cotidiana y no la memorización de estos en la educación.

Mediante las redes de intercambio se puede innovar la práctica educativa debido a que este tipo de conexiones sociales pueden mejorar la organización, la planificación de actividades y el pensamiento, incluso las prácticas pedagógicas pueden realizarse de forma novedosa y divertida para los discentes, con ello se busca un desarrollo profesional y social entre los agentes educativos.

Podemos definir la innovación educativa de acuerdo al libro Enseñanza Virtual para la Innovación Universitaria como:

Toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación de la política educativa, así como, en las prácticas pedagógicas, y que permita un desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa (Cebrián, 2003: 23).

Partiendo de esto mencionamos a continuación los principales escenarios de aprendizaje que se han ido implementado en la educación actualmente, mismos que ofrecen nuevas posibilidades en el ámbito educativo y que tienen como base las tecnologías de la información y la comunicación.

6 NEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

6.1 Espacios de aprendizaje basados en PLE (Personal Learning Environment)

El desarrollo del PLE cae dentro de lo se entiende como aprendizaje abierto o educación flexible: el usuario tiene elección, tiene libertad de maniobra, tiene control sobre la forma en que aprende. Estamos, entonces, ante procesos centrados en el alumno, que han sido tradicionalmente contemplados en Didáctica (Salinas, 2013: 53).

A diferencia de los tradicionales entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje que presentan un enfoque centrado en la institución o en un curso, los entornos personales de aprendizaje se centran en el usuario, que tiene la posibilidad de crear a la vez que de consumir información y conocimiento.

Puede ser adecuado situar a los entornos personales de aprendizaje en la intersección entre el aprendizaje formal y el informal, como un sistema bisagra donde integrar el entorno virtual institucional en el que estamos distribuyendo cursos y asociado preferentemente al aprendizaje formal, y este entorno más informal que ofrecen redes sociales y comunidades virtuales de aprendizaje para construir las propias Redes Personales de Conocimiento (Salinas, 2013: 56).

Estas redes están gestionadas por un Entorno Personal de Aprendizaje, que lo constituyen distintos sistemas que ayudan al alumno a tomar el control y gestionar su propio aprendizaje, indistintamente de si se trata del ámbito formal, no formal o informal. Esto incluye apoyo a los alumnos para (Salinas, 2013):

- ✓ Decidir sus propios objetivos de aprendizaje.
- ✓ Gestionar su propio aprendizaje: gestionar tanto el contenido como el proceso.
- ✓ Comunicar con otros en el proceso de aprendizaje.
- ✓ Y todo aquello que contribuye al logro de los objetivos.

A continuación se muestran las fortalezas y debilidades de este tipo de escenarios de aprendizaje:

Tabla 1 Fortalezas y debilidades de los PLE

PLE	
Fortalezas	Debilidades
Variedad y funcionalidad casi ilimitada de herramientas personalizables y adaptables con múltiples configuraciones y variaciones.	Complejo y difícil de crear para los estudiantes y profesores sin experiencia.
Barato a menudo desarrollado con herramientas de software libre.	Problemas potenciales para la seguridad de los datos.
No hay límites de tiempo impuestos: permanece en "ON" antes, durante y después de la matriculación.	Limitado control institucional sobre los datos.
Abierto a la interacción, el intercambio y la conexión sin tener en cuenta la inscripción oficial en programas o cursos privados o institucionales.	No cuentan con servicios de apoyo técnico que permitan predecir o resolver los problemas que surjan en las aplicaciones web, pudiendo incluso llegar a desaparecer.
Centrado en los estudiantes (cada estudiante selecciona y utiliza las herramientas que precisa para sus necesidades y circunstancias particulares).	Carece de gestión centralizada, los usuarios se agregan a las listas del grupo de interés.
Los contenidos de aprendizaje y las conversaciones son compilables a través de tecnologías simples como RSS.	El que pueda proporcionar el soporte adecuado para integrar variedad de herramientas web e incorporarse a los sistemas institucionales, resulta complejo y costoso.

Fuente (Fonseca, 2013: 18).

De acuerdo a lo anterior podemos reafirmar que lo más importante en los PLEs es la autonomía del estudiante en su formación, superando las barreras temporales y espaciales para el acceso al aprendizaje, la interacción, el control de actividades y la colaboración en el conocimiento. Sin duda estas son sólo algunas de las características que logran la promoción de los PLEs como nuevos escenarios de aprendizaje viables en la llamada sociedad del conocimiento.

6.2 Espacios de aprendizaje con WIKI

El término wiki se sitúa en diferentes contextos hawaianos y viene a significar rápido, veloz, ágil. Un determinado documento residente en la Web se puede modificar de manera colectiva cuantas veces se requiera a través de la simple edición por parte del visitante (Domínguez, Torres y López 2010: 12).

Las wikis son espacios web colaborativos en los que múltiples autores pueden agregar, editar, modificar o borrar contenidos de forma sencilla e instantánea, lo que la transforma en una fuente de información que integra los intereses de un grupo. (González, 2016).

El valor educativo de este tipo de herramientas tecnológicas reside en la facilidad para convertir información en conocimiento de una manera colaborativa, en la cual no solo interactúan los creadores del conocimiento, sino también aquellos usuarios que hacen uso de dicho discernimiento. Entre las acciones que se pueden realizar dentro de la wiki se encuentran la creación, edición y eliminación de contenidos.

Por último, como apuntan González, Calderón, Galache y Torrico (2006) una wiki es una forma de sitio web en donde se acepta que los usuarios creen, editen, borren o modifiquen el contenido de las páginas, de una forma interactiva, fácil y rápida (Domínguez, Torres y López, 2010: 16).

Retomando las ideas de los autores del libro "Aprendizaje con Wikis: Usos didácticos y casos prácticos", podemos mencionar lo siguiente respecto a las wikis en los espacios de aprendizaje:

- ✓ Favorecen una forma de aprendizaje participativo apoyado en las interacciones de los discentes que convergen en contextos virtuales.
- ✓ Promueven procesos de autoevaluación y heteroevaluación.

- ✓ Ofrecen la posibilidad de desarrollar proyectos de investigación en red y dejarlos expuestos al público.
- ✓ Permite recoger las producciones del alumnado y reflexionar sobre ellas.
- ✓ Generan un aprendizaje constructivo y reflexivo.
- ✓ Brindan al docente la posibilidad de plantear nuevas estrategias metodológicas.

A tenor de lo expuesto, el término “wiki” puede relacionarse con el uso libre y democrático de la edición y tratamiento de la información y la construcción del conocimiento a través de las redes digitales. Estos recursos virtuales invitan al internauta a un proceso colaborativo de construcción permanente de ideas, experiencias, inquietudes, es decir, a una nueva filosofía que favorece la creación de comunidades de conocimientos colectivos en red, abiertas y públicas para el progreso cultural del siglo XXI (Domínguez, Torres y López, 2010: 18).

6.3 Espacios de aprendizaje con Redes Sociales

El internet ha permitido que la comunicación sea inmediata sin importar las barreras físicas, en él se observa un mar de información que está a disposición en cualquier momento, así el uso de las redes sociales en la educación superior busca el mismo tipo de conexión y de beneficios pero en ambientes escolares, para que los docentes puedan compartir contenidos con sus discentes, buscar nuevas formas de enseñanza de la mano de otros colegas, complementar conocimientos, reflexionar las actividades realizadas, asimismo tener una retroalimentación que en las instituciones a veces no se da correctamente por tiempo o por el espacio.

En la actualidad los usuarios de Internet han dejado de ser Consumidores y se han convertido en creadores de conocimiento al crear y compartir contenidos, es decir han evolucionado de usuarios pasivos a usuarios interactivos. En este sentido la notoriedad de las redes sociales ha generado la necesidad de investigar sus potencialidades pedagógicas para incorporarlas al proceso educativo, debido a que usarlas adecuadamente en las aulas facilita la comunicación entre alumnos y profesores, además de otros beneficios.

Desde un punto de vista pedagógico, las redes sociales permiten al alumnado tomar un propio control sobre el aprendizaje, reflexionar sobre la propia práctica y establecer andamiajes que le permitan hacer frente a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa (Castañeda, 2010).

Las redes sociales ofrecen la posibilidad de colaborar entre múltiples “usuarios” para generar conocimiento, retroalimentar información, compartir recursos y establecer procesos de comunicación en tiempo real. Creando con ello comunidades con intereses comunes y objetivos específicos.

No obstante para que se lleve a cabo el aprendizaje colaborativo mediante este tipo de redes es necesario que se den algunas condiciones idóneas (Castañeda, 2010: 95):

- Por una parte, disponer de recursos tecnológicos que den respuesta a las necesidades del profesorado desde los propios centros educativos así como de una infraestructura adecuada para ofrecer recursos formativos que aseguren una correcta adquisición de competencias por parte del profesorado.
- Por otra parte, el uso educativo de las redes sociales en las aulas favorece procesos de generación de conocimiento y de construcción del propio aprendizaje que pueden irse repitiendo de manera cíclica y que favorecerán que se establezcan sinergias para un aprendizaje continuo.

Siguiendo la línea de la autora se puede agregar que el uso de redes sociales en los contextos educativos, debe hacerse bajo objetivos de aprendizaje claramente definidos en los cuales los alumnos desarrollen habilidades y competencias tecnológicas, de comunicación, trabajo en equipo

y reflexión. Es decir que su implicación en el proceso de enseñanza aprendizaje esté ligado a fundamentos tecnológicos-pedagógicos más no a modas educativas.

Desde esta perspectiva, se enumeran algunas razones por las cuales crear una red social para el aprendizaje personal (Castañeda, 2010: 97-99.):

- 1) Aprender con los demás
- 2) Ofrecer al alumnado un entorno estable
- 3) Acceder al conocimiento al instante
- 4) Ampliar la base de nuestro aprendizaje
- 5) Seguir actualizados

Las redes sociales posibilitan la apertura de la imaginación a nuevos espacios, problemas y horizontes al interactuar con colegas a lo largo y ancho de todo el mundo, con independencia de barreras culturales, lingüísticas, ideológicas, o religiosas (Pérez, 2012: 224).

Ventajas de las redes sociales como escenario educativo:

- ✓ Son plataformas gratuitas y de fácil manejo.
- ✓ Fomentan el diálogo y la interacción entre docentes y discentes.
- ✓ Permiten la creación y transmisión de contenidos.
- ✓ Se pueden crear grupos específicos de estudio.
- ✓ Seguimiento académico de los alumnos de manera personal y grupal.
- ✓ Creación de comunidades virtuales de aprendizaje (foros, chats, etc.).
- ✓ Permiten el desarrollo de competencias tecnológicas y digitales.
- ✓ Constituyen una magnífica oportunidad para la retroalimentación.
- ✓ Propician el trabajo colaborativo.
- ✓ Genera roles activos e interactivos en docentes y discentes.
- ✓ Presentan un alto grado de influencia social.
- ✓ Se puede establecer una comunicación inmediata entre usuarios conectados.

Las redes sociales también son implementadas en la educación debido a que permiten crear una relación con diversos individuos unidos por un interés en común, facilitan la compartición de conocimientos entre sus miembros, permite el contacto de sus individuos sin importar la ubicación geográfica, con ellas se pueden establecer temas específicos que requieran de un análisis posterior a los horarios de clases, fomentan el desarrollo de habilidades y competencias digitales.

6.4 Espacios de aprendizaje basados en Juegos

En el 2003 James Gee describió por primera vez el impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo, desde entonces se han creado gran diversidad de juegos desde la perspectiva del aprendizaje con objetivos específicos y entornos sociales. A principios de la década de los ochenta el 40% de las personas que participaban en juegos sociales oscilaban entre los 20 y 34 años de edad, diez años más tarde nació la web y se comenzó a jugar en línea (Johnson, Adams, y Cummins, 2012).

El aprendizaje basado en juegos es la utilización de juegos como vehículos y herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos, dentro del cual resaltan la motivación del alumno y el razonamiento (Aula Planeta, 2018).

La implementación de los juegos en los escenarios educativos permite la colaboración de los alumnos, su capacidad para la solución de problemas, uso de estrategias de aprendizaje, pensamiento crítico y reflexivo. Así estos juegos resultan idóneos para integrar contenidos del curso, puesto que obligan a los alumnos a descubrir y generar conocimientos para resolver problemas. Aunque los profesores pueden tener conflictos al relacionar los contenidos del curso con los objetivos del juego es innegable que despiertan el interés de los alumnos.

Cuando se trabaja en equipo se logran más objetivos en menor tiempo, incluso se utilizan menos recursos, los videojuegos en línea proponen ante todo el trabajo colaborativo para el logro de un objetivo. Anteriormente los videojuegos se hacían con consolas en las cuales sólo podía participar de uno a dos jugadores, actualmente la tecnología los ha modificado drásticamente ahora pueden ser jugados en computadoras y dispositivos móviles, se han creado juegos en línea en los cuáles se establece un objetivo y diversos jugadores pueden acceder a ellos participando aún si no están en la misma zona geográfica.

Debido a estos avances se ha hecho posible introducir los videojuegos en el escenario educativo, por medio de computadoras en las cuales el docente establece los objetivos a realizar, las reglas de juego y los contenidos a desarrollar de forma interactiva y hasta divertida para los discentes.

Principales ventajas del aprendizaje basado en juegos:

- ✓ Motivan al estudiante.
- ✓ Permiten la construcción de aprendizajes significativos.
- ✓ Facilita el entendimiento de conceptos.
- ✓ Los alumnos se esfuerza para lograr un objetivo.
- ✓ Trabajan conjuntamente con otros jugadores (compañeros).
- ✓ Desarrolla capacidades cognitivas superiores inter e intrapersonales.
- ✓ Simula situaciones y problemáticas reales.
- ✓ Desarrolla nuevas estructuras mentales.
- ✓ Favorece el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.
- ✓ Aborda la educación basada en valores con actitudes respetuosas y tolerantes.
- ✓ Aumenta la responsabilidad por parte de los alumnos.
- ✓ Los jugadores pueden aportar soluciones u opiniones respecto a este.
- ✓ Permiten diferentes estilos de aprendizaje (auditivo, táctil, visual, etc.).
- ✓ Adaptable a cualquier contenido o contexto.

En concordancia con lo anterior Del Moral, Fernández y Guzmán (2016) resaltan que entre los diversos beneficios que aporta el aprendizaje basado en juegos se encuentra el desarrollo de las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística.

De esta manera el aprendizaje puede llevarse a cabo en forma grupal aprovechando las habilidades y destrezas que cada jugador pueda aportar al grupo en el desarrollo del juego. Así el aprendizaje basado en juegos propicia un nuevo escenario educativo en la era digital, en el cual se hace posible aprender jugando e interesar a los alumnos mediante contenidos interactivos que despierten su curiosidad.

6.5 Espacios de aprendizaje basados en MOOC (Massive Open Online Courses)

El término fue acuñado por Stephen Downes y George Siemens en el 2008 describiéndolos como la evolución del aprendizaje en red haciendo referencia a todos aquellos cursos por internet que cualquier persona podía tomar sin importar su ubicación geográfica (Johnson, Adams, Cummins, Estrada, Freeman y Ludgate, 2013).

De acuerdo con Ortiz (2016) los MOOC “son una nueva modalidad de formación con propuestas orientadas a la difusión web de contenidos y un plan de actividades de aprendizaje abierto a la colaboración y la participación masiva”.

Esta nueva modalidad en cursos ha sido adoptada por varias universidades que buscan impartir la enseñanza a través de internet a gran escala, siendo para ellas indiferentes la ubicación geográfica y la trayectoria académica de sus alumnos. Estos cursos resaltan por formar alumnos bajo un aprendizaje personal interactuando al mismo tiempo con varios estudiantes, se apoyan en servicios de nube para crear y compartir recursos además de generar debates entre los alumnos.

Actualmente existen diversas plataformas capaces de brindar estos servicios, elegidas de acuerdo al perfil y necesidades de cada institución.

Ventajas de los Massively open online course (MOOC)

- ✓ Cursos sin límite de inscripciones.
- ✓ El acceso es abierto.
- ✓ Son accesibles on-line.
- ✓ Contiene conocimientos estructurados orientados al aprendizaje.
- ✓ Considerados contextos educativos novedosos.
- ✓ Permiten el aprendizaje distribuido en red.
- ✓ En ellos se comparte información en diferentes niveles.
- ✓ Complementan la educación presencial.
- ✓ Responden a las necesidades e intereses de los estudiantes (contenido).
- ✓ Incluyen el aprendizaje activo, participativo y reflexivo.
- ✓ Acceso a material de calidad.
- ✓ Permiten que los participantes colaboren y aprendan unos de otros.
- ✓ Fomentan la creación de comunidades de aprendizaje.
- ✓ Pueden ser utilizados como herramienta de marketing (empresas e instituciones).

En este tipo de escenario de aprendizaje los alumnos no están limitados a una trayectoria de estudios específica, por el contrario pueden tomar cursos en diferentes disciplinas de acuerdo a sus necesidades educativas además de que no necesitan estar matriculados en instituciones con presencia física para poder tomar el curso.

7 MEDIOS QUE FACILITAN EL USO DE LOS NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Habiendo mencionado los nuevos escenarios de aprendizaje, es necesario señalar los medios a través de los cuales se hace posible el uso y aplicación de estos escenarios en el contexto educativo.

Como medio primordial mencionamos a las Tecnologías de la Información y la comunicación ya que son esenciales para la educación flexible, debido a que permiten la conexión e interacción entre personas-máquinas, personas-personas, incluso máquinas-máquinas. Además este tipo de tecnologías permiten el uso de otros dispositivos móviles o fijos la interconexión, siendo hoy en día herramientas benéficas en el campo educativo, mencionados a continuación.

7.1 Teléfonos Móviles

La incursión de los teléfonos en la vida y las actividades cotidianas se ha dado de manera constante y a pasos agigantados, ahora es posible realizar un sinnúmero de actividades de tipo personal, comercial, social y laboral con un solo dispositivo. Los Apps han permitido el desarrollo de todo tipo de software que pueden ser adquiridos en varios dispositivos de manera gratuita o a un costo muy bajo (Johnson, Adams, y Cummins, 2012).

Existen diversas aplicaciones que permiten que el usuario personalice su dispositivo de acuerdo a sus intereses y operaciones rutinarias, además de que les permiten crear contenidos multimedia fácilmente y compartirlos en la red.

La educación ahora es flexible y se apoya de las tecnologías emergentes, las instituciones han permitido que el uso de dispositivos, plataformas educativas, internet, entre otras herramientas extiendan el aprendizaje fuera del aula.

7.2 Tablet

Según un estudio de COM Score, el iPad representa el 97% del tráfico de internet en EE.UU. y el 46,8% de todo el tráfico móvil en la red, demostrando así que cada vez son más el tipo de

dispositivo elegido por los usuarios para navegar por internet y conectarse a las redes sociales. Debido a esto las tabletas son desarrolladas cada vez más de forma eficiente e inteligente agregando mayor capacidad de almacenamiento, velocidad en procesadores, mejores gráficos, entradas para conexiones a otros dispositivos, etc. (Johnson, Adams, y Cummins, 2012).

Su popularidad ha crecido de acuerdo a las posibilidades que ofrece a los diferentes usuarios ya que pueden personalizarse con apps y configuraciones de tal manera que cada Tablet sea única y responda a las necesidades personales de cada usuario. Por ser dispositivos portátiles sin mouse ni teclado son ideales para crear y compartir contenidos (videos, documentos, imágenes, presentaciones, etc).

Gracias a las aplicaciones de Tablet computing los alumnos han convertido a estos dispositivos (Tablets) en entornos portátiles de aprendizaje personalizado al cargar en ellas selecciones específicas de apps que les ayudan a realizar sus actividades académicas, haciendo uso de un solo dispositivo para ello. Esto permite catalogarlas como una tecnología completamente nueva y no solo como un tipo de ordenador ligero. Su uso no es exclusivo de alumnos, ahora también los profesores recurren a estos dispositivos como medios de comunicación con sus alumnos y como un medio para compartir recursos e información útil para los alumnos (Johnson, Adams, Cummins, Estrada, Freeman y Ludgate, 2013).

7.3 Equipos de Cómputo

Aquí englobamos las computadoras fijas y portátiles, y aunque su uso no es nuevo sigue ocupando un lugar muy importante en cuanto las TIC dentro del contexto educativo, ya que desde hace años son utilizadas como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Actualmente las computadoras son esenciales en la educación on-line ya que permiten crear la interface de comunicación entre el estudiante y el docente a través de plataformas educativas, video llamadas, chats, etc.

Debido a su función de procesamiento de información, capacidad de almacenamiento, administración de contenidos, organización de tareas y contenido multimedia ofrecen múltiples beneficios a la educación ya sea en su modalidad presencial, en línea o mixta; permitiendo que los alumnos sean activos, generen conocimientos y se involucren en su aprendizaje.

8 NUEVO ROL DOCENTE

Dentro de los nuevos escenarios de aprendizaje no se puede partir de la idea que el docente realiza sus actividades frente a un grupo de alumnos en un salón de clases, ya que al hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación surgen cambios drásticos y necesarios que facilitan la asimilación de contenidos de una forma significativa con trascendencia en la vida cotidiana de los estudiantes.

El docente sigue siendo parte fundamental en el proceso educativo, sin embargo sus funciones son distintas ya que debe guiar a los discentes para que estos accedan a la información y generen su propio aprendizaje.

En la actual sociedad del conocimiento, en la que la información se actualiza constantemente y es accesible a través de las TIC el papel de los docentes ha dejado de ser el de únicamente transmisor de la información ya que son necesarias otras fuentes para completar la información que estos poseen (Almonte, 2013).

Este dejará de ser emisor de la información para desempeñar actividades de mayor impacto en la asimilación de contenidos para los estudiantes. Es decir sus actividades no estarán enfocadas a enseñar a sus alumnos sino en ayudarlos a aprender de manera autónoma, promoviendo el desarrollo de actividades y destrezas a través de actividades crítico reflexivas haciendo uso de la

amplia gama de herramientas que las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen al campo educativo.

De este modo se erradica el pensamiento pasivo de memorización en los alumnos, involucrándolos de manera activa en la construcción de conocimientos significativos que pueden aplicar en la solución de problemas de la vida diaria.

Para Gisbert (2015) las competencias que debe poseer un docente para hacer frente a los nuevos escenarios de aprendizaje son:

- ✓ Ser especialistas en contenido y educación
- ✓ Adquirir competencias digitales
- ✓ Convertirse en líderes educativos
- ✓ Flexibilidad y versatilidad para gestionar cambios
- ✓ Formación constante.

De una manera más completa Alemañy (2009) propone que las competencias más relevantes que debe tener el perfil docente son:

- ✓ Conocimiento del entorno
- ✓ Capacidad reflexiva
- ✓ Actitud autocrítica y evaluación profesional
- ✓ Adaptación al cambio
- ✓ Tolerancia a la incertidumbre
- ✓ Capacidad de iniciativa e innovación
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Mejora continua
- ✓ Compromiso ético

De este modo el docente podrá entre otras cosas ser capaz de:

- Detectar necesidades educativas en los discentes.
- Establecer objetivos de aprendizaje, claros y precisos.
- Elegir la información y recursos necesarios para lograr un aprendizaje significativo.
- Planificar el proceso educativo.
- Crear actividades de aprendizaje.
- Incluir nuevas herramientas de evaluación.
- Adaptar la evaluación a los objetivos de aprendizaje.
- Motivar el aprendizaje.
- Favorecer el trabajo colaborativo en los discentes.
- Manejar diversas herramientas tecnológicas.
- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es necesaria la participación del docente en actividades de investigación, con el fin de obtener una docencia más actualizada y acorde con el desarrollo del conocimiento tecnológico (Cortés, 2007: 95).

A pesar de los avances tecnológicos y la amplia gama de herramientas que pueden ser utilizadas con fines educativos, los docentes pueden encontrarse con diversas dificultades derivadas del uso de las TIC entre los cuales podemos mencionar los siguientes retos:

1. Acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Algunas escuelas continúan viendo la adquisición de equipamiento tecnológico como un gasto y no como una inversión, lo cual supone una barrera educativa.
2. Alfabetización tecnológica de los estudiantes: Este tipo de alfabetización hace referencia a la adquisición de habilidades que permitan un uso, manejo y manipulación de las tecnologías, en este sentido recae en los docentes la responsabilidad de reeducar a los

alumnos en el uso de las TIC, es decir encontrarles propósitos educativos y no solo recreativos.

3. Sustituir la información por el conocimiento: actualmente nos encontramos inmersos en la llamada sociedad de la información, en la cual es difícil diferenciar entre información y conocimiento, es aquí cuando los docentes deben actuar enseñando a sus alumnos habilidades específicas que les permitan buscar, organizar y procesar grandes cantidades de información para generar un aprendizaje.
4. Capacitación docente: la tecnología se ha vuelto un tanto abrumante, debido a su creciente evolución lo que obliga a los docentes a estar en constante actualización y capacitación en el uso de cualquier herramienta que pueda facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, a su vez ellos deben capacitar a sus alumnos en el uso de esas herramientas.
5. Brecha digital: esta brecha no solo hace referencia a los beneficios que obtienen aquellos sectores que tienen la tecnología a su alcance a diferencia de aquellos que no tienen el poder adquisitivo para ello, más bien se refiere a la desigualdad de conocimientos entre aquellas personas que adquieren fácilmente diversas habilidades en el manejo de las TIC y quienes no alcanzan a cubrir esas necesidades básicas de tecnología.

Sin embargo estas complicaciones pueden ser superadas con un mayor compromiso docente y el apoyo de las autoridades educativas.

9 TENDENCIAS

De acuerdo al informe Horizon 2016 hay seis tendencias que pueden afectar la toma de decisiones y planificación tecnológica en el ámbito educativo a nivel superior, estas tendencias están clasificadas en tres categorías: corto plazo (1 a 2 años), mediano plazo (3 a 5 años) y largo plazo (más de 5 años) analizadas de acuerdo a las implicaciones que representa para la educación, mismas que serán mencionadas a continuación (Johnson, Adams, Cumminis, Estrada, Freeman y Hall, 2016):

A corto plazo

Crecimiento del enfoque sobre la medición del aprendizaje.

A medida que los factores sociales y económicos redefinen cuáles son las habilidades necesarias para el mundo del trabajo actualmente, las universidades deben replantearse la forma de definir, medir y demostrar el dominio de un tema.

Incremento del uso del aprendizaje mixto o híbrido.

La flexibilidad, facilidad de acceso, integración de elementos multimedia y tecnologías sofisticadas con algunas de las ventajas que ofrece el Blended Learning para el proceso educativo.

A mediano plazo

Rediseño de los espacios de aprendizaje.

Cada vez se diseñan más entornos educativos que facilitan las interacciones basadas en los proyectos que prestan atención a la movilidad, la flexibilidad y el uso de múltiples dispositivos.

Cambio a enfoques de aprendizaje más profundos.

Existe un énfasis creciente en el dominio de contenidos que involucra a los estudiantes en el pensamiento crítico, la solución de problemas, aprendizaje autónomo y colaborativo. Con el fin de mantener la motivación de los estudiantes y al mismo tiempo sean capaces de hacer conexiones claras entre el plan de estudios y el mundo real, entendiendo como los conocimientos y habilidades influirán en ellos.

A largo plazo

Avance en la cultura del cambio y la innovación.

Las instituciones educativas deben estructurarse de manera que permitan la flexibilidad, estimular la creatividad y el pensamiento empresarial con el fin de adaptarse a las necesidades económicas y de innovación.

Replantearse el funcionamiento de las instituciones.

Se requiere de nuevas iniciativas políticas, programas y planes de estudio que estimulen a los estudiantes a trabajar con compañeros diferentes para dar soluciones innovadoras a problemas complejos, todo ello con el fin de hacer que los estudiantes estén mejor preparados.

10 DESAFÍOS

Aunado a estas seis tendencias surgen varios desafíos que son clasificados en solucionables (aquellos que entendemos y que sabemos cómo solucionar), difíciles (los que más o menos se entienden pero sus soluciones no son precisas) y los complejos (aquellos que son difíciles de entender y requieren datos adicionales para poder solucionarse) los cuales se exponen a continuación Johnson, Adams, Cumminis, Estrada, Freeman y Hall (2016):

Solucionables

La combinación de métodos formal e informal.

La mezcla del aprendizaje formal e informal puede crear un ambiente que fomente la experimentación, la curiosidad y sobre todo la creatividad.

Mejora de la alfabetización digital.

La visión tradicional de la alfabetización como la capacidad de leer y escribir se ha expandido para abarcar la comprensión de las herramientas digitales y la información. La falta de consenso sobre lo que abarca la alfabetización digital está impidiendo que muchas escuelas formulen políticas y programas que aborden este desafío de manera adecuada.

Difíciles

Modelos de educación en competencia.

Las instituciones están buscando la manera de ofrecer una educación de calidad con mayores oportunidades de aprendizaje a bajos costes utilizando herramientas y servicios que involucren a los estudiantes a un nivel más profundo.

Personalización del aprendizaje.

El aprendizaje personalizado se refiere a la gama de programas educativos, experiencias de aprendizaje, métodos de enseñanza y estrategias de apoyo académico que pretenden abordar las necesidades de aprendizaje, interés y aspiraciones de estudiantes individuales.

Muy Difíciles

Equilibrar nuestras vidas conectadas y no conectadas.

Las instituciones de educación deben ayudar a los estudiantes a entender como equilibrar el uso de la tecnología con otras necesidades de desarrollo para evitar que estos se pierdan en el mar de herramientas digitales de la actualidad. Puesto que la educación se alinea más estrechamente con las tendencias tecnológicas, los instructores tendrán que promover este equilibrio facilitando oportunidades donde los estudiantes sientan, digieran y reflexionen tanto su carácter como su integridad.

Mantener la importancia de la educación

Hoy en día un título universitario ya no garantiza un empleo remunerado, abordar este desafío significa imaginar nuevas formas de obtener un título que proporcione al alumnado las

habilidades específicas de la industria mientras se mantiene la formación ética y la credibilidad de la academia tradicional.

En este sentido pese a las dificultades y limitantes tecnológicas todos los involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje deben estar a la vanguardia, es decir renovarse continuamente haciendo uso de los recursos disponibles para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes.

CONCLUSIONES

La incorporación de las TIC en la educación demanda un nuevo rol para los docentes, en el cual se exige el compromiso de estar capacitados para aceptar y utilizar las nuevas tecnologías como herramientas educativas de oportunidad para la educación. Además de empaparse de habilidades y destrezas que le permitan incorporar las nuevas metodologías para lograr conocimientos nuevos en sus discentes.

En la educación como en cualquier otro ámbito se requiere de la innovación para poder integrar al proceso educativo nuevas herramientas, contenidos, procesos y metodologías que permitan al docente desarrollar su papel de facilitador del conocimiento de una manera más interactiva pero sobre todo para que el docente se interese y participe en este proceso, por medio del cual lograra crear su aprendizaje significativo a partir de sus vivencias y de los nuevos contenidos que adquiera.

En este sentido las Tecnologías de la información y la comunicación han permitido la creación e incorporación de nuevos escenarios de aprendizaje mediante la participación activa del docente y el discente en la construcción de conocimientos significativos como los MOOC, PLEs, las wikis, el aprendizaje basado en juegos y las redes sociales entre otros.

Estos nuevos escenarios no quedan exentos de utilizar objetivos de aprendizaje, con ellos se establecen las habilidades y competencias a desarrollar de acuerdo a las necesidades educativas planteadas para ellos, así su desempeño complementara al proceso educativo y permitirá manejar acertadamente cualquier problema suscitado mediante su manejo.

Así el uso de estos escenarios debe ser aplicado con responsabilidad, reflexionando los contenidos a desarrollar, los objetivos a alcanzar pero sobre todo con un gran compromiso con el proceso de enseñanza aprendizaje de parte de los docentes y discentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almonte, M., G. (2013): *El rol del docente en la sociedad del conocimiento*. Extraído el 19 de Abril del 2018 de <https://aprendizajeenred.es/rol-docente-sociedad-conocimiento/>

Alemañy, C. (2009): "Un nuevo rol docente en la era de las nuevas tecnologías". En revista *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Número 1 (Volumen 1), Marzo 2009. Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/01/cam.htm>. Consultado en 10/04/2018 a las 14:05

Aula Palneta (2018): Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL). Disponible en: <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>. Consultado en 28/04/2018 a las 11:20

Burgos, J.V. y Lozano A. (2010): "Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración: retos y realidades de innovación en el ambiente educativo". Editorial Trillas, México

Carbonell, J. (2012): "La aventura de innovar el cambio en la escuela". Editorial MAD S. L., España

- Castañeda, Q. L. (2010): *"Aprendizaje con Redes Sociales: Tejidos Educativos para los Nuevos Entornos"*. Editorial MAD S. L., España
- Cebrián, M. (2003): *"Enseñanza virtual para la innovación universitaria"*. Editorial Narcea, España.
- Cortés, E., A. (2007): "El nuevo rol del docente universitario". En *Revista CES Medicina Veterinaria y Zootecnia. Número 2* (Volúmen 2), Julio 2007, p. 89-99. Disponible en: 2018 de <http://www.redalyc.org/pdf/3214/321428098010.pdf>. Consultado en 28/04/2018 a las 19:13
- Del Moral, M., E., Fernández, L., C. & Guzmán, A., P: (2016). "Proyecto Game to Learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria". En *Revista de Medios y Educación. Número 49*, Julio 2016, p. 177-193. Disponible en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61722/37732>. Consultado en 23/04/2018 a las 17:18
- Domínguez, G., Torres, L. M. Y López, E. (2010): *"Aprendizaje con Wikis: Usos Didácticos y Casos Prácticos"*. Editorial MAD, S. L., Sevilla.
- Gisbert, M. (2015): El nuevo rol del docente líder y facilitador del proceso educativo. Disponible en: <https://www.rosario3.com/noticias/El-nuevo-rol-del-docente-lider-y-facilitador-del-proceso-educativo-20150516-0013.html>. Consultado en 08/04/2018 a las 16:15
- González, B. (2016): La incorporación de las wikis como herramienta de comunicación interna. Disponible en: <https://www.puromarketing.com/14/27792/incorporacion-wikis-como-herramienta-comunicacion-interna.html>. Consultado en 02/01/2018 a las 19:31
- Johnson, L., Adams, S. y Cummins, M. (2012): "Informe Horizon del NMC: Edición para la enseñanza universitaria 2012". Editorial The New Media Consortium, Austin, Texas.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., y Ludgate, H. (2013): "NMC Horizon Report: Edición sobre Educación Superior 2013". Traducción al español realizada por la Universidad Internacional de La Rioja, España (www.unir.net). Editorial The New Media Consortium, Austin, Texas.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., y Hall, C. (2016): "NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación". Editorial The New Media Consortium, Austin, Texas.
- Ortiz, A., E. (2016): ¿Qué son los MOOC?. Disponible en: http://uaqedvirtual.uaq.mx/campusvirtual/ayuda/pluginfile.php/1937/mod_resource/content/1/Qu%C3%A9%20es%20un%20MOOC.pdf. Consultado en 05/01/2018 a las 16:12
- Pérez, A.I. (2012): *"Educarse en la era digital"*. Editorial Morata, México.
- Prendes, M., P. & Castañeda L. (2010): *"Enseñanza superior, profesores y TIC: Estrategias de evaluación, investigación e innovación educativas"*. Editorial MAD S. L., España.
- Ríos, J.M. y Ruiz, J. (2011): *"Competencias, TIC e innovación: nuevos escenarios para nuevos retos"*. Editorial MAD S. L., España.
- Rodríguez, J. V. (2010): *"Tecnología Educativa y Redes de Aprendizaje de Colaboración"*. Editorial Trillas, México.
- Ruíz, S. Á. (2013): *"Usos y apropiación de las TIC: experiencias en el proceso educativo"*. Alianza de Editoriales Mexicanas Independientes (AEMI), México.

Salinas, J. (2013): "Enseñanza flexible y aprendizaje abierto, fundamentos clave de los ples". En Castañeda, L. & Adell, J. (Eds.), Entornos Personales de Aprendizaje: Claves par el ecosistema educativo en red. Editorial Marfil, España., pp 53-70.

Fonseca, M. C. (Octubre de 2013): "Los Entornos personales de aprendizaje, visiones y retos para la formación". Editorial Universidad Metropolitana, Venezuela.

UNESCO. (2016): Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>. Consultado en 28/12/2017 a las 13:09