

TEMA 1. TIC y Sociedad: cambio de paradigma y ética desde los formatos de los contenidos

Facultad de Lenguas y Educación

Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital.



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Introducción

A lo largo de este primer tema trataremos:



Fuente: https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-contenido-pantalla-portatil_2755663.htm#page=1&query=contenidos%20digitales&position=3

- ✓ La implantación de las TIC y la transición a contenidos digitales.
- ✓ La curaduría digital de contenido educativo y formativo.
- ✓ La ética en el manejo de contenidos en entornos digitales.

Global Campus Nebrija



1. Del papiro a las pantallas: transición a formatos de contenido digital.

- ✓ En el SXX destacaba el libro de texto como recurso de apoyo didáctico.
- ✓ En las dos últimas décadas con la implantación de las TIC, los centros educativos se han visto transformados.
- ✓ Dando lugar a la creación de recursos más interactivos.
- ✓ Tiene lugar una **metamorfosis de los recursos didácticos** (Área 2017).



Fuente: <https://relatec.unex.es/article/view/3083>



CARACTERÍSTICAS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS. FACTORES DE CAMBIO.





Cambios en su naturaleza como objeto físico	<ul style="list-style-type: none"> • Digital • Multimedia • Hipertextual • Interactivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexible • Reutilizable • Comunicacional • Autónomo e inteligente
Cambios como recurso pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> • Personalizable • Adaptable • Fomenta el aprendizaje experiencial • Social e intercambiable 	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de evaluación continua • Fomenta la motivación • Construcción de conocimiento por parte del estudiante
Cambios en el rol docente	<ul style="list-style-type: none"> • Perfil del docente con competencia digital • Competencias para la gestión de entornos de aprendizaje virtuales • Competencias para el diseño de materiales de aprendizaje digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Rol de conductor y guía del aprendizaje • Evaluador de las actividades realizadas por los alumnos
Cambios en el rol de alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje individual y personalizado • Autonomía en el proceso de aprendizaje • Responsabilidad para realizar las tareas 	<ul style="list-style-type: none"> • Creador de contenido • Aprendizaje colaborativo y participativo • Autoevaluación
Cambios en los métodos de distribución del contenido educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución a través de plataformas online y repositorios de contenidos. • Cambio del modelo de negocio para las editoriales • Creación de contenidos por parte del docente y distribución de los mismos • Presencia de Recursos Educativos Abiertos (REA). 	



2. La innovación educativa de primer y segundo nivel

- ✓ Para Hoyle (1969) “la innovación es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo” (p.136).
- ✓ La innovación en el ámbito educativo no sólo supone cambio, sino que también mejora de la calidad educativa.
- ✓ La aplicación de los procesos de innovación curricular, resulta más flexible su implementación en la educación inicial que en el resto de niveles educativos.

FASES DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

-  PLANITIFICACIÓN DE LA PROPUESTA
-  ANÁLISIS
-  IMPLEMENTACIÓN
-  EVALUACIÓN



Para Francesc Pedró (2019), las tendencias emergentes en innovación educativa son:

Tendencia emergente	Descripción
Innovaciones de contenidos curriculares	Promueven las competencias establecidas en el Marco de la Estrategia Europea 2020. Centradas en el desarrollo de la competencia digital y STEM.
Innovación en los procesos	Cambio de metodologías de enseñanza y aprendizaje. Destaca en ABP y la personalización del aprendizaje.
Innovación en la tecnología	Tienen lugar cuando las TIC atienden a: <ul style="list-style-type: none">- La participación activa del alumno.- El aprendizaje cooperativo.- La retroalimentación inmediata.- Tienen lugar conexiones con el mundo exterior de la escuela.



La innovación educativa por Frances Pedró (Ver vídeo)



Fuente: <https://youtu.be/SI9-rEHV3sl>



3. La curaduría digital de contenido educativo y formativo.

En el campo educativo, el docente se encuentra ante un exceso de información difícil de gestionar por sí mismo.

Surgen nuevos roles como el de curador de contenidos.

La curaduría de contenidos conlleva por parte del individuo que realiza esta tarea, ser conocedor de la materia, los conceptos y contenidos en esa área de enseñanza.



Según Wolff y Mulholland (2013) el proceso de curación de contenidos consta de siete fases:



En la primera fase se definen los objetivos, se trata de la fase de investigación. En la segunda se selecciona y recoge los contenidos de calidad. Tras ello se procede a interpretar el contenido destacando la información más relevante, seguidamente se cataloga el material para posteriormente organizarlo conforme a los objetivos de aprendizaje. Finalmente, se difunden a través de la construcción de una narración con el fin de generar retroalimentación.



Son varios los autores que establecen que el proceso de curación de contenidos se compone de 5 Cs, entre ellos Vasquez y al. (2010) y Gee (2010), indican que comprende: colección, categorización, crítica, conceptualización y circulación. Estas cinco acciones se presentan como el marco de la curación digital:



Fuente: elaboración propia en base a Vasquez (2010) y Gee (2010)



Fases de la curación de contenidos

Búsqueda	Selección	Almacenamiento	Difusión
<ul style="list-style-type: none"> Localizar las fuentes de información a través de los principales navegadores y buscadores (Chrome, Explorer, Firefox, Safari, etc.). Hacer uso de las RSS 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar la información localizada y seleccionarla teniendo en consideración la fuente (año, institución, redacción y autores). Valor de la información respecto al tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Catalogación de los materiales seleccionados. Metadatos y etiquetas que resuman el contenido Almacenar toda la información en la nube y otros soportes digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Difusión de los materiales a través de plataformas EVA. Compartirlos en redes sociales. Enviarlos por email a los alumnos.



Para realizar el proceso de curación existen varias aplicaciones que permiten al docente ser más productivo y optimizar dichas tareas, entre ellas cabe destacar *Scoop.it* como una de las más conocidas, así como *Diigo*, *Zotero* paper.li, *Storify* u otras.



- ✓ El rol de curador es desempeñado por el propio docente, cuya función es filtrar y recopilar los contenidos haciendo uso de las herramientas que brinda la Web 2.0.
- ✓ Las herramientas enumeradas anteriormente son simplemente algunas referencias de las aplicaciones más destacadas que existen para optimizar el trabajo del curador. Pero estas no aportan valor por sí solas, ya que para conseguir el mayor rendimiento resulta necesaria la experiencia del docente en la materia.



4. La ética en el manejo de los contenidos en entornos digitales.

- ✓ En el marco de la formación y desarrollo de la competencia digital tiene lugar a su vez la ética en este entorno.
- ✓ Resulta imprescindible mencionar el movimiento de software libre liderado por Richard Stallman. (Ver vídeo)



Fuente: https://youtu.be/8SdPLG-_wtA



- ✓ El planteamiento de la Pan European Game Information (PEGI). Se encuentra sobre todo vinculada con el ámbito de los contenidos de tipo videojuego, pero es aplicable a muchos otros sectores como el de la televisión, el cine, las aplicaciones móviles, entre otros.
- ✓ PEGI es un sistema de clasificación por edades que se utiliza para garantizar que el contenido de entretenimiento esté claramente etiquetado con una recomendación de edad mínima basada en el tipo de secuencias que lo componen.

DOS NIVELES DE INFORMACIÓN COMO GUÍA: LAS ETIQUETAS DE EDAD PEGI



LOS DESCRIPTORES DE CONTENIDO



Fuente: <https://pegi.info/es>



Tipos de licencias Creative Commons



CC BY: Esta licencia permite distribuir, remezclar, adaptar y construir sobre el material en cualquier medio o formato, siempre que se atribuya la autoría al creador. La licencia permite el uso comercial.



CC BY-SA: Esta licencia permite distribuir, remezclar, adaptar y construir sobre el material en cualquier medio o formato, siempre que se atribuya la autoría al creador. La licencia permite el uso comercial. Si remezclas, adaptas o construyes sobre el material, debes licenciar el material modificado bajo términos idénticos.



CC BY-NC: Esta licencia permite a los distribuir, remezclar, adaptar y construir sobre el material en cualquier medio o formato con fines no comerciales únicamente, y sólo en la medida en que se atribuya la autoría al creador.





CC BY-NC-SA: Esta licencia permite distribuir, remezclar, adaptar y construir sobre el material en cualquier medio o formato con fines no comerciales únicamente, y sólo en la medida en que se atribuya la autoría al creador. Si remezclas, adaptas o construyes sobre el material, debes licenciar el material modificado bajo términos idénticos.



CC BY-ND: Esta licencia permite copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato en forma no adaptada únicamente, y sólo en la medida en que se atribuya la autoría al creador. La licencia permite el uso comercial.



CC BY-NC-ND: Esta licencia permite copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato en forma no adaptada únicamente, con fines no comerciales, y sólo en la medida en que se atribuya la autoría al creador.



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA