



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

Educación, Tecnología y Sociedad

Guía didáctica





Facultad Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Educación, Tecnología y Sociedad

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
Educación Básica	I

Autores:

Carlos Magno Quichimbo Sánchez

Reestructurada por:

José Marcelo Juca Aulestia



Universidad Técnica Particular de Loja

Educación, Tecnología y Sociedad

Guía didáctica

Carlos Magno Quichimbo Sánchez

Reestructurada por:

José Marcelo Juca Aulestia

Diagramación y diseño digital

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilocialtda@ediloja.com.ec

www.ediloja.com.ec

ISBN digital -978-9942-39-842-0

Año de edición: septiembre, 2023

Edición: primera edición reestructurada en enero 2025 (con un cambio del 15%)

Loja-Ecuador



Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual** 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Índice

1. Datos de información	8
1.1 Presentación de la asignatura.....	8
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	8
1.3 Competencias del perfil profesional	8
1.4 Problemática que aborda la asignatura	9
2. Metodología de aprendizaje	10
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje.....	11
Primer bimestre	11
Resultados de aprendizaje 1:.....	11
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	11
Semana 1	11
Unidad 1. La sociedad del conocimiento.....	12
1.1. Sociedad de la información.....	12
1.2. Rasgos de la sociedad de la información	14
Actividades de aprendizaje recomendadas	14
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	15
Semana 2.....	15
Unidad 1. La sociedad del conocimiento.....	16
1.3. Sociedad del conocimiento	16
1.4. Las TIC en la conformación de las sociedades del conocimiento	17
Actividades de aprendizaje recomendadas	19
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	20
Semana 3.....	20
Unidad 1. La sociedad del conocimiento.....	20
1.5. El impacto de la tecnología en la educación	20
1.6. La era digital, desafíos educativos.....	23
Actividades de aprendizaje recomendadas	25
Autoevaluación 1	26



Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	27
Semana 4.....	27
Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento.....	28
2.1. Comunicación digital y sus características.....	28
Actividades de aprendizaje recomendadas	29
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	30
Semana 5.....	30
Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento.....	31
2.2. Redes sociales y su impacto de la comunicación	31
Actividad de aprendizaje recomendada	33
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	34
Semana 6.....	34
Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento.....	34
2.3. Blogs y microblogging	34
Actividades de aprendizaje recomendadas	37
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	38
Semana 7.....	38
Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento.....	39
2.4. Videoconferencias	39
2.5. Pódcast.....	41
Actividades de aprendizaje recomendadas	42
Autoevaluación 2.....	43
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	44
Semana 8.....	44
Actividades finales del bimestre	44
Segundo bimestre.....	46



Resultados de aprendizaje 1:..... 46

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 46

Semana 9..... 46

 Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento 47

 3.1. Educación en línea 47

 3.2. Educación a distancia..... 48

 Actividades de aprendizaje recomendadas 50

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 51

Semana 10..... 51

 Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento 52

 3.3. Aprendizaje colaborativo 52

 3.4. Gamificación 54

 3.5. Realidad virtual y aumentada..... 57

 Actividades de aprendizaje recomendadas 59

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 60

Semana 11..... 60

 Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento 60

 3.6. La educación abierta y masiva (MOOC) 60

 3.7. Educación STEAM..... 62

 Actividades de aprendizaje recomendadas 63

 Autoevaluación 3..... 64

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 65

Semana 12..... 65

 Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento 66

 4.1. La brecha digital y su impacto en la sociedad 66

 Actividades de aprendizaje recomendadas 68

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 69

Semana 13..... 69

 Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento 70



4.2. Nuevas competencias para la sociedad del conocimiento.....	70
Actividad de aprendizaje recomendada	71
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	72
Semana 14.....	72
Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento	73
4.3. El papel del docente y del estudiante en la era digital	73
4.4. La ética y responsabilidad en el uso de la tecnología en la educación	74
Actividades de aprendizaje recomendadas	76
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	77
Semana 15.....	77
Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento	77
4.5. El futuro de la educación en la sociedad del conocimiento	77
Actividades de aprendizaje recomendadas	79
Autoevaluación 4.....	79
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	81
Semana 16.....	81
Actividades finales del bimestre	81
Actividades de aprendizaje recomendadas	81
4. Autoevaluaciones	82
5. Referencias bibliográficas	90





1. Datos de información

1.1 Presentación de la asignatura



1.2 Competencias genéricas de la UTPL

- Pensamiento crítico y reflexivo.
- Compromiso e implicación social.
- Comportamiento ético.
- Comunicación oral y escrita.
- Organización y planificación del tiempo.
- Orientación a la innovación y a la investigación.

1.3 Competencias del perfil profesional

Diseña procesos de comunicación dialógicos y de vinculación con la comunidad en la gestión institucional, orientados al desarrollo integral de la persona desde su trascendencia y el ejercicio de un liderazgo, con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.



1.4 Problemática que aborda la asignatura

Escasa comunicación dialógica e involucramiento en el desarrollo de procesos de gestión institucional y de vinculación entre los actores educativos (institución educativa, familia, comunidad).





2. Metodología de aprendizaje

Para el desarrollo de los contenidos y actividades de la asignatura, se emplearán diferentes metodologías con la finalidad de promover el aprendizaje significativo en los estudiantes, se tiene entonces como metodología principal propia de la educación a distancia al autoaprendizaje o aprendizaje autónomo, ya que el principal protagonista del aprendizaje es el estudiante. Por otro lado, se utilizará también el aprendizaje por indagación, ya que se propone que el educando a través de la investigación pueda generar aprendizaje, así mismo, a través del pensamiento crítico se potenciará la participación en los diferentes foros propuestos, finalmente se recurrirá al aprendizaje basado en TIC, ya que la mayoría de actividades a desarrollar están mediadas por la tecnología mediante el uso de diferentes aplicaciones informáticas para la búsqueda, selección, análisis y transformación de la información en conocimiento.





3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultados de aprendizaje 1:

Identifica las nuevas formas de comunicación y educación en la sociedad del conocimiento.

Por medio de este resultado de aprendizaje se conocerá las diferentes formas de comunicación y educación que están presentes en la era digital, así mismo, se tendrá una visión más clara de las características y de las diferentes competencias necesarias para poder desenvolverse adecuadamente en esta sociedad del conocimiento.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 1

Antes de iniciar el estudio de la asignatura, es importante que usted se apoye de la presente guía didáctica, aquí encontrará las orientaciones metodológicas para el cumplimiento de cada actividad propuesta con la finalidad de lograr el resultado de aprendizaje propuesto, cada semana se dará a conocer los contenidos que deben ser estudiados y analizados, los recursos, las actividades de aprendizaje recomendadas y evaluadas. No olvide desarrollar en cada semana las actividades de aprendizaje propuestas en el plan docente, entre ellas: la observación y análisis de videos para cada unidad didáctica, las



actividades síncronas y asíncronas, las evaluaciones parciales y las actividades prácticas experimentales. También, es importante revisar los enlaces donde encontrará artículos referentes a las temáticas.

Durante esta primera semana, es fundamental centrar nuestra atención en comprender el concepto de sociedad de la información y su importancia en la época actual. Exploraremos cómo la información se ha convertido en un recurso de gran valor y cómo su acceso y flujo han transformado nuestras interacciones, trabajos y procesos de aprendizaje. Además, analizaremos algunas características clave de la sociedad de la información para obtener una visión más completa de este fenómeno. A medida que avancemos en las próximas semanas, nos adentraremos en el tema central de la unidad 1: la sociedad del conocimiento, profundizando en sus aspectos fundamentales.

Unidad 1. La sociedad del conocimiento

1.1. Sociedad de la información

“La educación es el pasaporte hacia el futuro, el mañana pertenece a aquellos que se preparan para él en el día de hoy”.

Malcolm X.

La sociedad de la información ha surgido como resultado de la creciente importancia y disponibilidad de la información en nuestra vida cotidiana. En esta sección nos sumergimos en los conceptos y características de esta sociedad, comprendiendo su relevancia en el mundo actual. Es importante comprender que la sociedad de la información no solo se trata de tener acceso a la información, sino también de cómo la utilizamos y cómo impacta en nuestra vida diaria. Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) nos permiten conectarnos con personas de todo el mundo, compartir ideas, colaborar en proyectos y acceder a recursos educativos. Sin embargo, también plantea desafíos relacionados con la privacidad, la veracidad de la información y la brecha digital.



Ana Sacristán (2013) analiza dos procesos históricos que originaron la sociedad de la información: el primero, que tiene que ver con la invención y producción industrial de las tecnologías eléctricas de primera generación, como: telefonía, radio, cine y televisión; el segundo, en cambio, se trata de la formación de la “cultura de masas”, definiendo a la sociedad de la *información como la combinación de la cultura de masas y las nuevas tecnologías*.

Ampliando un poco más la definición anterior en torno a la “cultura de masas”, se puede añadir lo siguiente: el desarrollo de la época de la revolución industrial hacia una segunda revolución, mejoró considerablemente, el poder adquisitivo de las personas, por ende, mejores condiciones materiales de vida, teniendo además acceso a la cultura, educación y otros ámbitos del desarrollo de ese tiempo, luego como señala Sacristán (2013) tuvo lugar un proceso de ampliación de la demanda de bienes y servicios de los diferentes sectores sociales, teniendo mucho auge los servicios culturales y es en ese momento en donde se habla del origen de la nueva cultura la “cultura de masas”, surgiendo así, una industria cultural cuya mercancía son los “hechos culturales”, que van desde la educación al espectáculo, teniendo entonces mucho auge los medios de comunicación de masas (*mass media*), siendo estos el soporte material de la sociedad de la información y de la masificación de la cultura.

Estimados(as) estudiantes, el tema sobre la sociedad de la información es muy interesante, por ello les invito a revisar el siguiente documento donde se habla de cómo la sociedad de la información ha influido y se ha ido insertando en nuestra sociedad de la [Información y Transformación Digital](#), como podemos ver en el documento se hace mención a cómo hemos ido incorporando en nuestro diario vivir las TIC para el tratamiento de la información (educación, trabajo, economía, etc.), más aún con el uso del internet han permitido diseminar la información por diferentes partes geográficas.



1.2. Rasgos de la sociedad de la información

La sociedad de la información se caracteriza por varios rasgos que la distinguen de otras formas de organización social. En la siguiente infografía, se muestran 10 atributos que, a criterio de Sacristán (2013), delimitan hasta dónde llega la sociedad de la información.

[Características de la Sociedad de la Información](#)

En resumen, comprender los rasgos de la sociedad de la información permite apreciar cómo ha cambiado nuestra forma de acceder, compartir y utilizar la información en el mundo actual. Les invito a revisar el documento [La Sociedad de la Información](#) en donde se plasma cada una de las características de la sociedad de la información, además muestra como ha ido evolucionando la tecnología y que son el pilar fundamental de la nueva era, llamándola ahora la nueva revolución informática, la que implica tomar nuevos formatos para el almacenamiento y tratamiento de multimedia.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de las actividades que se han planteado a continuación:

1. Responda a las siguientes interrogantes.

A medida que exploramos este tema, les invito a reflexionar sobre cómo la sociedad de la información ha influido en diferentes aspectos de su vida. Por ejemplo:

- ¿Cómo utiliza la información en sus labores académicas o de trabajo?
- ¿Cómo ha cambiado la forma en que se comunica con sus amigos y familiares?
- ¿Ha experimentado alguna vez una “sobrecarga de información”?



Estas preguntas le ayudarán a analizar y comprender mejor el impacto de la sociedad de la información en su entorno.

2. Defina a la sociedad de la información.

Una vez analizada y comprendida la temática de la semana 1, en su cuaderno de apuntes, escriba con sus propias palabras una breve definición de sociedad de la información.

Nota. Por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.



Al responder a las interrogantes planteadas, le permitirá reconocer la omnipresencia de la información en la mayoría de actividades diarias, así mismo, le ayudará a observar que la sociedad de la información ha transformado la forma en que trabajamos, aprendemos y nos comunicamos.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 2

Durante esta semana, seguiremos analizando los impactos de la tecnología en nuestra sociedad. Para abordar los temas de manera adecuada, es fundamental que realices una lectura crítica y comprensiva de los contenidos presentados en la guía didáctica. Es primordial destacar que, para comenzar el estudio de la segunda semana, es necesario comprender a fondo el concepto de sociedad de la información, ya que, constituye la base para el desarrollo hacia la sociedad del conocimiento.



Unidad 1. La sociedad del conocimiento

1.3. Sociedad del conocimiento

La sociedad del conocimiento es un concepto que se basa en la sociedad de la información y se refiere a una etapa de desarrollo socioeconómico en la que el conocimiento se convierte en el recurso principal y en el motor de la actividad humana. En esta sociedad, el acceso, la generación, la difusión y la aplicación del conocimiento son fundamentales para el progreso individual y colectivo.

La sociedad de la información sienta las bases para la sociedad del conocimiento al proporcionar la infraestructura tecnológica y de comunicación necesaria para el intercambio rápido y eficiente de información. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como Internet, las redes sociales y los dispositivos móviles, han transformado la forma en que nos comunicamos, accedemos a la información y adquirimos conocimientos.

Sacristán (2013) menciona que la sociedad de la información es para la sociedad del conocimiento una condición necesaria pero no suficiente, puesto que al recibir continuamente información no implica adquirir un mayor conocimiento, la clave para que la información se convierta en conocimiento radica en cómo se manipulan los datos recibidos, de manera que se organice en información que pueda ser comprendida y utilizada en la resolución de problemas.

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, realizada en Ginebra en el año 2005, y como lo cita Forero (2009), se declaró que:

“La sociedad del conocimiento debe comprenderse no solo como una sociedad que se quiere comunicar de otra manera, sino que busca compartir un saber. Desde esta perspectiva, se trata entonces de una sociedad del saber compartido y del conocimiento, que tiene en cuenta la pluralidad, la heterogeneidad y la diversidad cultural de las sociedades”. (p. 42).



Así mismo, Forero (2009) aludía a que la sociedad del conocimiento se caracteriza principalmente por la importancia de la educación y el acceso a las redes de información, constituyéndose en dos factores principales para formar a ciudadanos competentes en este mundo globalizado. Argumentaba también que el conocimiento es un elemento base en la vida cotidiana, ya que es utilizado en todos ámbitos y, por tanto, se requiere desarrollar ciertas competencias cognitivas y mentales.

Revise el siguiente módulo didáctico para entender más acerca de este tema.

[Características de la sociedad del conocimiento](#)

La sociedad del conocimiento ha tenido un impacto significativo en diversos ámbitos, como la economía, la educación, la ciencia, la cultura y la política. Ha cambiado la forma en que trabajamos, nos comunicamos, aprendemos y nos relacionamos con el mundo. A medida que avanzamos en esta sociedad, es esencial desarrollar habilidades de pensamiento crítico, adaptabilidad, colaboración y gestión de la información para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece y enfrentar los desafíos que surgen.

Estimados(as) estudiantes, les invito a profundizar el tema sobre la sociedad del conocimiento, revisando el artículo científico [“La sociedad del conocimiento”](#), en donde se analiza de manera profunda la evolución de la sociedad del conocimiento, sus características y cómo debe verse a la educación actualmente, teniendo en claro que la labor docente representa un papel muy importante para la sociedad en general, ya que los modelos de aprendizaje actuales exigen desarrollar competencias digitales para poder innovar.

1.4. Las TIC en la conformación de las sociedades del conocimiento

En este subtema exploraremos el papel fundamental de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la conformación de las sociedades del conocimiento. Las TIC han tenido un impacto significativo en diferentes aspectos de nuestras vidas, desde la forma en que nos comunicamos y accedemos a la información hasta cómo trabajamos, aprendemos y nos



relacionamos con el mundo. A continuación, analizaremos en detalle cómo las TIC han transformado nuestra sociedad y han impulsado el desarrollo de la sociedad del conocimiento.

Antes de continuar con nuestro estudio, se hace necesario precisar que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas, dispositivos y aplicaciones digitales que permiten el procesamiento, almacenamiento, transmisión y acceso a la información de manera rápida y eficiente. Estas tecnologías incluyen computadoras, Internet, dispositivos móviles, software, redes sociales y plataformas en línea.

Según Sacristán (2013), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han desempeñado un papel fundamental en el avance de las sociedades de la información y, en consecuencia, en el surgimiento de la sociedad del conocimiento. No obstante, es importante aclarar que estas sociedades no se han formado exclusivamente gracias a las TIC, ya que la técnica es un componente social y un factor resultado de los procesos de producción y reproducción de las sociedades reales. A continuación, se mencionan algunas características de las TIC en la conformación de las sociedades del conocimiento:

- **Acceso a la información:** las TIC han democratizado el acceso a la información, permitiendo que las personas puedan obtener conocimientos de diversas fuentes en cualquier momento y lugar. A través de Internet, bibliotecas digitales y recursos en línea, podemos acceder a una amplia gama de información y recursos educativos.
- **Comunicación global:** las TIC han revolucionado la forma en que nos comunicamos, eliminando las barreras geográficas y facilitando la comunicación instantánea con personas de todo el mundo. El correo electrónico, las videoconferencias, redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea nos permiten conectarnos y colaborar de forma efectiva, fomentando la difusión y el intercambio de conocimientos.
- **Colaboración y participación:** las TIC han propiciado la colaboración y la participación activa en la generación de conocimiento. Plataformas en línea, como wikis y entornos virtuales de aprendizaje, permiten a las



personas trabajar de manera conjunta en la creación, edición y mejora de contenidos. Esto ha llevado al surgimiento del concepto de “inteligencia colectiva”, donde el conocimiento se construye de forma colaborativa.

- **Innovación y emprendimiento:** las TIC han impulsado la innovación y el emprendimiento, brindando oportunidades para el desarrollo de nuevos productos, servicios y modelos de negocio. Las empresas tecnológicas como Google, Amazon, Apple y Facebook han surgido como resultado de la aplicación de las TIC en diferentes campos, generando empleo y transformando la forma en que interactuamos con el mundo.



En el siguiente artículo [La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa](#) se expone una amplia explicación de la evolución de las TIC y su participación en el desarrollo de la sociedad de la información y en lo posterior de la sociedad del conocimiento, les invito a realizar una lectura comprensiva del tema.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre ¿cómo la sociedad del conocimiento influye en su vida personal y profesional? Identifique los cambios que ha experimentado en términos de acceso a la información, formas de comunicación, adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades digitales. Comparta sus reflexiones en sus redes sociales, y compare sus experiencias con las de otros estudiantes.

2. Resumiendo



Diseñe un organizador gráfico sobre los temas tratados en esta semana, elabore un glosario de términos y formule oraciones para que amplíe su vocabulario. Esto le ayudará a acrecentar sus conocimientos sobre el tema analizado en esta semana.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.



Al finalizar el desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para esta semana, se podrá dar cuenta de los cambios significativos en términos de acceso a la información, formas de comunicación, adquisición del conocimiento y desarrollo de habilidades digitales, suponiendo un reto como futuros profesionales de la docencia para seguir preparándonos y poder desenvolvernos adecuadamente en esta sociedad.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 3

Durante esta semana analizaremos cómo la tecnología ha transformado la forma en que accedemos a la información, nos comunicamos y aprendemos. En este subtema exploraremos el impacto de la tecnología en la educación, examinando cómo han cambiado los procesos de enseñanza y aprendizaje, cómo la tecnología ha permitido abrir nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Unidad 1. La sociedad del conocimiento

1.5. El impacto de la tecnología en la educación

Como sabemos, la tecnología ha revolucionado la educación, proporcionando a los estudiantes y educadores, herramientas poderosas para mejorar las experiencias de aprendizaje. Las TIC, como las computadoras, Internet, dispositivos móviles y software educativo, han permitido la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos. Desde hace mucho



tiempo la tecnología ha sido un aliado importante para la educación, es decir, siempre está al servicio de la educación, como lo podemos analizar en el libro virtual del Dr. Tony Bates titulado “[Enseñar en la era digital](#)” en donde se expone una breve historia de la tecnología educativa.

En la educación a distancia, la tecnología juega un papel fundamental al permitir la comunicación y el acceso a recursos educativos de forma remota. Los estudiantes pueden participar en clases en línea, acceder a materiales de estudio, realizar actividades interactivas y colaborar con otros compañeros a través de plataformas virtuales de aprendizaje.

La tecnología también ha facilitado la personalización del aprendizaje. Con herramientas y software adaptativos, los estudiantes pueden recibir instrucción individualizada que se ajuste a sus necesidades y ritmo de aprendizaje. Además, existen aplicaciones y programas que ofrecen retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes evaluar su progreso y realizar ajustes en su aprendizaje.

El impacto de la tecnología en la educación abarca diversas aristas. A continuación, exploraremos algunos aspectos positivos:

Tabla 1
Beneficios de las TIC en la educación

Beneficio	Descripción
Acceso a la información:	La tecnología ha democratizado el acceso a la información. Los estudiantes pueden buscar recursos en línea, acceder a bibliotecas digitales y aprovechar la enorme cantidad de información disponible en internet. Esto amplía sus oportunidades de aprendizaje y fomenta la investigación y el pensamiento crítico.
Interactividad y colaboración:	Las herramientas tecnológicas permiten la creación de entornos virtuales de aprendizaje interactivos, donde los estudiantes pueden participar en discusiones, colaborar en proyectos y compartir ideas. Esto fomenta el aprendizaje activo y la construcción colectiva del conocimiento.



Beneficio	Descripción
Flexibilidad y personalización:	La educación basada en tecnología brinda flexibilidad a los estudiantes, ya que pueden acceder a los materiales y recursos en cualquier momento y desde cualquier lugar. Además, la tecnología permite adaptar el contenido y la metodología de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, mejorando así su experiencia de aprendizaje.
Desarrollo de habilidades digitales:	La tecnología en la educación no solo implica el uso de herramientas, sino también el desarrollo de habilidades digitales. Los estudiantes adquieren competencias en el uso de software, navegación en internet, comunicación en línea y gestión de la información, habilidades esenciales en la sociedad actual

Nota. Juca, J., 2024.

Ahora, se listan algunos ejemplos en donde las TIC tienen un papel protagónico como mediador y propulsor de la educación:

- Plataformas de aprendizaje en línea: Khan Academia, Coursera, edX.
- Herramientas de colaboración: Google Docs, Microsoft Teams, Slack.
- Software educativo adaptativo: DreamBox, Khan Academy, Reading Eggs.
- Recursos digitales: bibliotecas digitales, enciclopedias.

Por otro lado, la tecnología también plantea algunos desafíos para la educación. Uno de ellos es el **riesgo** de distracción y desconexión. Los estudiantes pueden verse tentados a usar la tecnología para fines no educativos, como jugar, chatear o navegar por redes sociales, lo que puede afectar su concentración y su rendimiento. Además, el **uso excesivo** de la tecnología puede generar aislamiento social y falta de interacción humana, lo que puede perjudicar el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Otro desafío es el **acceso desigual** a la tecnología, no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de acceder a dispositivos e Internet de calidad, lo que puede generar **brechas** educativas entre diferentes grupos sociales.



Así mismo, no todos los docentes tienen la formación y las competencias necesarias para integrar la tecnología en sus prácticas pedagógicas, lo que puede limitar su aprovechamiento. Por ello, es necesario invertir en infraestructura tecnológica y en capacitación docente para garantizar una educación de calidad para todos. Sacristán (2013), menciona que se debe estudiar los procesos de incorporación de las TIC en la educación, ya que lo importante es conocer cómo se apropian de dichas tecnologías los estudiantes y profesores, en definitiva, se necesita de capacitación en cuanto al uso pedagógico de la tecnología con la finalidad de proporcionar un impacto positivo en el proceso de formación del educando (pp.308- 309).

En conclusión, la tecnología tiene un gran impacto en la educación, tanto positivo como negativo. Por un lado, ofrece ventajas como el acceso al conocimiento, la personalización del aprendizaje y la comunicación. Por otro lado, implica retos como la distracción, la desconexión y el acceso desigual. Por lo tanto, es importante utilizar la tecnología de forma responsable y crítica, buscando siempre el equilibrio entre lo digital y lo presencial.



Les invito a realizar una lectura comprensiva del artículo [LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE](#), en donde se realiza un análisis del ¿por qué usar las TIC?, en la educación, lo cual permitirá tener un conocimiento más amplio del tema.

1.6. La era digital, desafíos educativos

En la era digital, la tecnología ha transformado profundamente la forma en que accedemos a la información, nos comunicamos y aprendemos. Este avance tecnológico ha planteado una serie de desafíos en el ámbito educativo, los cuales son cruciales abordar para aprovechar al máximo las oportunidades que nos brinda esta nueva era. Ángel Pérez, en su libro “Educarse en la era digital”, en su capítulo 1, “[La era digital. Nuevos desafíos educativos](#)”, destaca que estamos inmersos en la era de la información, una era de cambios que está alterando drásticamente nuestra forma de comunicarnos, actuar, pensar y expresarnos. En esta era, la búsqueda, el procesamiento, el análisis, la



recreación y la comunicación de información se han convertido en la actividad principal del ser humano. Además, Pérez cita a Castell al afirmar que la era actual se caracteriza por la supremacía del valor de la información sobre cualquier otra materia prima.

Así mismo, Pérez realiza un análisis de los desafíos educativos en la era digital y menciona que este nuevo escenario social demanda de cambios sustantivos en la formación de futuros ciudadanos y plantea retos ineludibles a los *sistemas educativos, a las escuelas, al currículum, a los procesos de enseñanza y a los docentes*. Además, considera que el reto de la escuela actual se sitúa en la dificultad y necesidad de transformar el torrente desordenado y fragmentado de información en conocimiento. Se puede ampliar un poco más esta temática en el artículo científico mencionado anteriormente.

Otro de los desafíos más importantes es la adaptación de los sistemas educativos tradicionales a las demandas de la era digital. Los métodos de enseñanza y evaluación tradicionales pueden resultar obsoletos en un entorno en el que la información está disponible al alcance de un clic. Los educadores deben replantearse su rol y encontrar nuevas formas de guiar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes en este entorno digital.

Además, la era digital plantea desafíos relacionados con la brecha digital. Aunque la tecnología ha avanzado rápidamente, todavía existe desigualdades en el acceso a las herramientas y recursos digitales. Algunos estudiantes pueden no tener acceso a Internet o dispositivos adecuados, lo que limita su participación y oportunidades de aprendizaje. Es fundamental trabajar para cerrar esta brecha y garantizar la igualdad de acceso a la tecnología para todos los estudiantes.

Uno de los desafíos adicionales es el desarrollo de habilidades digitales en estudiantes y educadores. La competencia digital se ha vuelto imprescindible en el mundo actual, y los estudiantes deben adquirir habilidades como la búsqueda de información en línea, el uso responsable de las redes sociales, el análisis crítico de contenido digital y la resolución de problemas tecnológicos.



Los educadores también deben desarrollar competencias digitales para integrar eficazmente la tecnología en su práctica docente. Este tema lo ampliaremos más adelante.

En la era digital, surge la necesidad de fomentar la colaboración y el aprendizaje en red. Las herramientas en línea permiten a los estudiantes conectarse con otros y colaborar en proyectos conjuntos, superando las barreras geográficas y culturales. Esto abre nuevas posibilidades para el intercambio de ideas, la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo. Sin embargo, también implica desafíos en términos de gestión del tiempo, comunicación efectiva y respeto por las opiniones y perspectivas de los demás.

Es importante destacar que la era digital no solo presenta desafíos, sino también **oportunidades** significativas en el ámbito educativo. La tecnología puede mejorar la accesibilidad a la educación, ofreciendo programas en línea, recursos interactivos y herramientas de apoyo para estudiantes con necesidades especiales. Además, brinda la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptando los contenidos y actividades a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes.

Resumiendo, la era digital plantea desafíos educativos que requieren una respuesta activa por parte de los educadores. Es necesario replantear los métodos de enseñanza, cerrar la brecha digital, desarrollar habilidades digitales y fomentar la colaboración en línea. Al abordar estos desafíos, podemos aprovechar plenamente las oportunidades que ofrece la tecnología para enriquecer el proceso de aprendizaje y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Reforcemos el aprendizaje resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexión personal



Reflexione sobre el impacto de las TIC en la educación, para ello le invito a realizar una lectura minuciosa del artículo científico “[Impacto de las TIC en la educación: retos y perspectivas](#)”, de Ronald Hernández, en donde se realiza un análisis del impacto de las TIC en la educación junto con los retos y perspectivas a futuro, luego redacte un párrafo y describa brevemente según su criterio cuál es la huella de las TIC en la educación.

2. Identificar los retos educativos

Elabore un cuadro sinóptico, como organizador gráfico, que represente los desafíos o retos educativos en esta era digital. Para esto, comience analizando el texto “[La era digital. Nuevos desafíos educativos](#)” en la sección 1.6 de Ángel Pérez.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al desarrollar estas actividades de aprendizaje recomendadas para esta semana, le permitirá conocer de mejor manera la importancia y desafíos del uso de las TIC en la educación.

3. Le invito a reforzar sus conocimientos, participando en la siguiente autoevaluación.



[Autoevaluación 1](#)

Instrucción: dentro de los paréntesis correspondientes, escriba una V o una F para cada una de las afirmaciones siguientes.

1. () Para Sacristán, el segundo proceso histórico que originó la sociedad de la información es la formación de la cultura de masas.
2. () Según Sacristán, los medios de comunicación de masas (*mass media*) son los que dan soporte material a la sociedad de la información.



3. () Ana Sacristán define a la sociedad de la información como una combinación de la cultura de masas y los medios de comunicación.
4. () La sociedad de la información es para la sociedad del conocimiento una condición clave y necesaria.
5. () Según Castell menciona que existen dos rasgos en la sociedad del conocimiento los mismos que hacen referencia a: la innovación y a la existencia de redes de comunicación que permiten el intercambio de información.
6. () Las TIC hacen referencia al conjunto de herramientas que permiten solamente el procesamiento de información.
7. () Las TIC permiten el acceso a la información, lo que ha permitido la conformación de la sociedad del conocimiento.
8. () Uno de los beneficios de las TIC en la educación tiene que ver con la interactividad y colaboración ya que facilita el uso de herramientas de colaboración.
9. () Uno de los riesgos de estar expuesto a las TIC es su uso excesivo, lo que puede perjudicar el desarrollo emocional y social del educando.
10. () Pérez menciona que en la era digital la actividad central del ser humano se basa en la gestión de la información.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 4

Iniciamos esta semana 4 con una nueva unidad que nos permitirá explorar las nuevas formas de comunicación que han surgido en la sociedad del conocimiento, impulsadas por los avances tecnológicos y el uso generalizado



de Internet. Estas nuevas formas de comunicación digital han transformado la manera en que nos relacionamos, interactuamos y compartimos información. Analizaremos las características principales de la comunicación digital, así como el impacto de las redes sociales, los blogs, las videoconferencias y los *podcasts* en la forma en que nos comunicamos en la sociedad actual. Les invito a realizar una lectura crítica y reflexiva de los temas presentados en la unidad dos.

Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento

“Cree en ti mismo y en lo que eres. Sé consciente de que hay algo en tu interior que es más grande que cualquier obstáculo”.

Christian D. Larson.

2.1. Comunicación digital y sus características

En el mundo actual, la comunicación digital se ha convertido en una parte integral de nuestras vidas. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado la forma en que nos comunicamos rompiendo barreras geográficas y permitiéndonos conectarnos con personas de todo el mundo de manera instantánea.

La comunicación digital se refiere al intercambio de información, ideas y mensajes a través de medios electrónicos y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En lugar de utilizar medios de comunicación, tradicionales, como el papel o el teléfono, la comunicación digital se basa en dispositivos electrónicos, redes informáticas y aplicaciones en línea.

Así, Sánchez (2006) menciona que: *“la comunicación digital puede entenderse como un proceso de producción, circulación y puesta en juego de los sentidos mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación, TIC con base en el código binario: bit” (p.4)*. Por otro lado, Herring y Androutsopoulos (2015) mencionan que la comunicación digital se produce cuando las personas interactúan entre sí enviando mensajes a través de herramientas digitales como teléfono, computadoras, etc.



La comunicación digital abarca una amplia gama de formas y plataformas, como el correo electrónico, los chats en línea, las redes sociales, los blogs, los mensajes de texto, las videoconferencias y los podcasts, entre otros. Estas herramientas permiten a las personas comunicarse de manera rápida, eficiente y global, rompiendo las barreras de tiempo y espacio.

Características de la comunicación digital

La comunicación digital se caracteriza por una serie de elementos que la distinguen de las formas tradicionales de comunicación. Algunas de las características más destacadas se detallan en la siguiente infografía:

[Características de la comunicación digital](#)

Finalmente, podemos resumir manifestando que la comunicación digital es una forma de interacción que se basa en el uso de tecnologías digitales y redes informáticas, ofreciendo ventajas significativas en términos de rapidez, interactividad, globalidad y multimodalidad, lo que ha transformado la forma en que nos comunicamos en la sociedad del conocimiento.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en las actividades que se describen a continuación:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre la comunicación digital en la sociedad del conocimiento, para ello realice una lectura comprensiva del artículo científico [“Comunicación digital: nuevas posibilidades y rigor informativo”](#), de Alexander Sánchez, sobre comunicación digital, en donde se analiza de forma muy amplia este tema. Para finalizar esta actividad, escriba algunas de las aplicaciones que utiliza a diario para comunicarse con sus compañeros, amigos y familiares.

2. Identifique las características de la comunicación digital



Elabore un cuadro sinóptico como organizador gráfico que represente las principales características de la comunicación digital. Para ello, puede utilizar el mismo artículo científico de la actividad número 1 o consultar otras fuentes bibliográficas de calidad académica.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.



Al culminar el desarrollo de las actividades propuestas, se alcanzará un conocimiento sólido sobre la relevancia de la comunicación digital en la sociedad del conocimiento, ya que esto es esencial para una comprensión más profunda del papel que desempeña el docente en la comunicación dialógica con los estudiantes.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 5

Iniciamos la semana 5 analizando una de las nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento: las redes sociales. Estas plataformas han adquirido un papel fundamental en nuestra manera de comunicarnos e interactuar en línea. En este subtema nos sumergiremos en una exploración detallada sobre qué son las redes sociales, cómo operan y cuál es su impacto en la comunicación contemporánea. Analizaremos sus características, ventajas y desafíos, así como su influencia en la sociedad y en nuestra vida digital.



Es importante mencionar que para comprender las temáticas que se tratarán es indispensable se realice una lectura crítica y comprensiva de los contenidos expuestos en la guía didáctica y el siguiente artículo [La educación virtual con YouTube e Instagram](#)



Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento

2.2. Redes sociales y su impacto de la comunicación

En la era digital, las redes sociales se han convertido en una parte integral de nuestra vida cotidiana, transformando la forma en que nos comunicamos y nos relacionamos. Es por ello por lo que es importante aclarar algunos temas relacionados. Vamos a empezar aclarando el término “redes sociales”, es así como, Sacristán (2013), manifiesta que es un concepto antiguo, arraigado en la sociología y la antropología, y lo define, como un conjunto de agentes sociales (instituciones, personas, colectivos, comunidades) más el conjunto de interrelaciones que se establecen entre sí; por ejemplo, de amistad, parentesco, comunicativas, informáticas, etc. Se puede ampliar este tema revisando el siguiente artículo: [El impacto de las redes sociales en las personas y en la sociedad: redes sociales, redil social, ¿o telaraña?](#), en donde se habla de cómo ha ido evolucionando desde los celulares, internet y el nacimiento de las redes sociales.

Las redes sociales digitales son plataformas en línea que permiten a los usuarios crear perfiles, establecer conexiones con otros usuarios y participar en interacciones virtuales. Estas plataformas facilitan la comunicación y el intercambio de información entre individuos y grupos. Algunas características clave de las redes sociales incluyen perfiles de usuario, conexiones (amigos, seguidores), interacciones (comentarios, likes) y la capacidad de compartir contenido multimedia. Sacristán (2013) manifiesta que las redes sociales del mundo del Internet se adjetivan frecuentemente como “redes sociales digitales”, ya que en realidad no dista mucho de las redes sociales antes de la irrupción de las TIC, además, menciona que existen varias clasificaciones de redes sociales digitales, pero se han considerado las siguientes:

- Las redes sociales verticales, que se especializan en una determinada actividad social o materia relativa al conocimiento, por ejemplo, redes sociales profesionales, de ocio, etc.



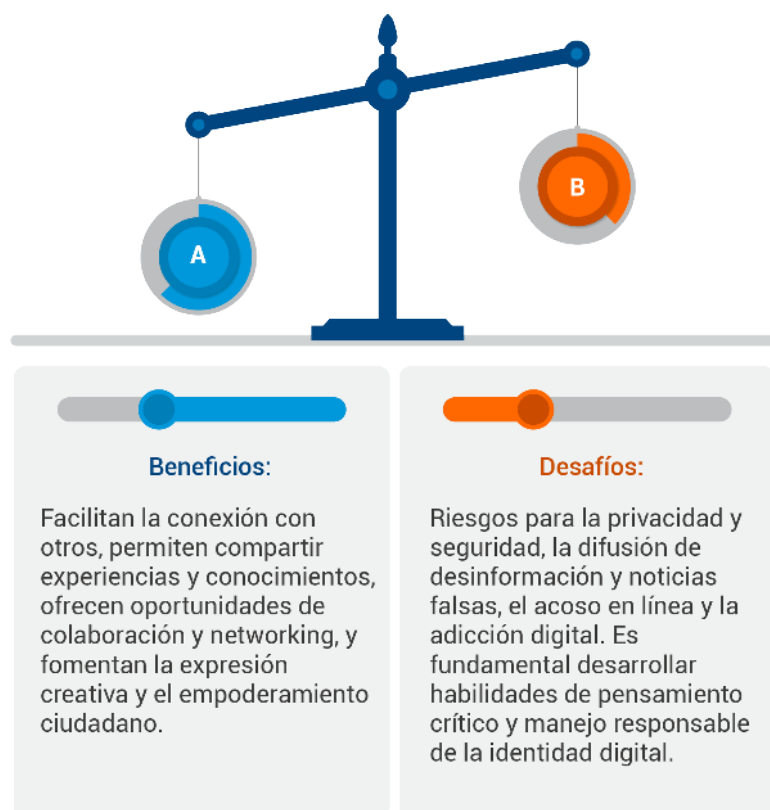
- Las redes sociales horizontales no tienen temáticas, contenidos o fines predeterminados y por ello sus usuarios son potencialmente todos los habitantes del Internet.

Estimados(as) estudiantes, esta temática sobre las redes sociales es muy interesante, por ello les invito a realizar una lectura minuciosa al artículo antes propuesto.

Como se muestra en la figura 1, las redes sociales ofrecen numerosos beneficios, pero también plantean desafíos y riesgos.

Figura 1

Desafíos y beneficios de las redes sociales



Nota. Juca, J., 2024.

Amplíe este tema en el siguiente artículo [Redes sociales, adolescencia y familia: desafíos y oportunidades](#), en donde se presentan algunas posibilidades que los jóvenes pueden sacar ventaja a las redes sociales.

Por otro lado, el impacto de las redes sociales en la comunicación ha sido significativo y ha transformado la forma en que las personas interactúan y se relacionan entre sí. Algunos de los aspectos más destacados se indican en la siguiente infografía:

[Impacto de las redes sociales en la comunicación](#)

Es importante destacar que este impacto tiene aspectos positivos y desafíos. Mientras brindan oportunidades para una mayor conexión y acceso a la información, también plantean preocupaciones sobre la privacidad, la veracidad de la información y el impacto en la salud mental. Por lo tanto, es fundamental utilizar las redes sociales de manera responsable y consciente, teniendo en cuenta la calidad de la información, la privacidad y el equilibrio con las interacciones cara a cara.



Actividad de aprendizaje recomendada

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de la actividad que se ha planteado a continuación:

Realice una lectura comprensiva del artículo científico "[Influencia de las redes sociales como herramienta de interacción en la educación](#)" de Efraín Velastegui López, sobre la influencia de las redes sociales en la educación, en donde se analiza de forma muy amplia el tema de las redes sociales como herramientas para el aprendizaje. Para finalizar esta actividad, sintetice las ventajas y desventajas del uso de las redes sociales para el aprendizaje.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.





Al concluir el desarrollo de esta actividad de la presente actividad de aprendizaje recomendada para esta semana de trabajo, se habrá logrado un amplio conocimiento acerca de la influencia de las redes sociales en la educación, conociendo además las ventajas y desventajas de uso en el aprendizaje.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 6

En la semana 6 exploraremos dos formas populares de comunicación en línea: los blogs y el microblogging. Los blogs son plataformas donde los usuarios pueden compartir sus ideas, opiniones, conocimientos y experiencias a través de publicaciones en formato de texto. Por otro lado, el microblogging se caracteriza por mensajes cortos y concisos que se comparten en tiempo real. Estas herramientas han revolucionado la forma en que las personas se expresan en línea y han dado voz a una gran variedad de individuos y comunidades.



Para comprender las temáticas que se tratarán, es indispensable se realice una lectura crítica y comprensiva de los contenidos expuestos en la guía didáctica y en los siguientes artículos:

[El uso del blog como herramienta de innovación y mejora de la docencia universitaria.](#)

[Redes sociales y microblogging: innovación didáctica en la formación superior.](#)

Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento

2.3. Blogs y microblogging

Blogs



Los blogs son plataformas en línea que permiten a los usuarios crear y publicar contenido en formato de texto, imágenes, videos u otros medios. Los blogs se presentan en forma de artículos o publicaciones ordenadas cronológicamente, con la más reciente en la parte superior. Estas publicaciones pueden ser escritas por una sola persona o pueden permitir la colaboración de múltiples autores. Los blogs suelen tener un enfoque temático específico, pero también pueden ser personales y abarcar una variedad de temas.

Sacristán (2013) aclara que: *“un blog, weblog o bitácora, es un diario personal, un espacio en la red que proporciona la posibilidad, de forma sencilla y rápida, de publicar, compartir y actualizar contenidos que se organizan cronológicamente”* (p. 270). También, se describen algunas características de los blogs, como: usabilidad, versatilidad, navegación y diseño organizativo, riqueza de contenido, interactividad y retroalimentación, redifusión de contenidos, suministro de información y conectividad y socialización. Para comprender los términos relacionados con el tema, revise el siguiente artículo: [Blogs, ¿para qué?](#), en los que se muestran las ventajas que tiene el estudiante a través de los Blogs y el uso que tienen en el aprendizaje.

Es necesario manifestar que también existen desafíos asociados con los blogs. A continuación, se detallan los más importantes:

- **Mantener la consistencia:** actualizar un blog de manera regular, puede requerir tiempo y esfuerzo, por lo que es importante establecer una rutina y mantener la consistencia en la publicación de contenido.
- **Gestión de comentarios negativos:** los blogs pueden recibir comentarios negativos o críticas constructivas, lo que requiere habilidades para gestionar estas situaciones de manera adecuada y constructiva.
- **Mantener la relevancia:** con la cantidad de blogs disponibles, es importante destacar y mantener la relevancia del contenido para atraer y retener a la audiencia.
- **Aspectos técnicos:** la configuración y el mantenimiento técnico de un blog pueden suponer desafíos para aquellos sin experiencia en el campo de la tecnología.



Microblogging

El microblogging es una forma de comunicación en línea que permite a los usuarios compartir mensajes cortos, conocidos como “microblogs” o “micro-posts”. A diferencia de los blogs tradicionales, que suelen contener publicaciones más extensas, el microblogging se centra en mensajes breves y concisos. Esta forma de comunicación se ha popularizado enormemente con la aparición de plataformas como Twitter.

Características del microblogging:

- **Limitación de caracteres:** los mensajes en el microblogging suelen tener un límite de caracteres, lo que obliga a los usuarios a expresar sus ideas de manera concisa y directa. En Twitter, por ejemplo, el límite de caracteres es de 280, aunque en la actualidad se aceptan muchos más.
- **Inmediatez:** el microblogging se caracteriza por la rapidez y la inmediatez en la comunicación. Los mensajes se publican de forma instantánea y pueden ser vistos por seguidores o usuarios interesados al instante.
- **Interacción y participación:** al igual que en otras formas de comunicación en línea, el microblogging fomenta la interacción entre los usuarios. Las personas pueden responder, dar “me gusta” y compartir los mensajes de otros, lo que genera conversaciones y debates.
- **Hashtags:** los hashtags se utilizan ampliamente en el microblogging para categorizar y etiquetar los mensajes relacionados con un tema específico. Esto facilita la búsqueda y agrupación de contenido relacionado.
- **Seguidores y seguidos:** en las plataformas de microblogging, los usuarios pueden seguir a otros usuarios y ser seguidos a su vez. Esto crea redes de usuarios interconectados y permite recibir actualizaciones de los mensajes de los usuarios seguidos.

Por otro lado, se hace necesario mencionar que el microblogging ha tenido un impacto significativo en la forma en que nos comunicamos en línea.



Algunas de sus implicaciones son:

- **Comunicación instantánea:** el microblogging permite una comunicación rápida y directa, lo que ha cambiado la forma en que obtenemos información y nos comunicamos con otros.
- **Amplificación de voces:** las plataformas de microblogging han brindado una voz a muchas personas que antes no tenían acceso a una plataforma de comunicación amplia. Esto ha permitido la difusión de ideas, noticias y perspectivas de manera más democrática.
- **Participación ciudadana:** el microblogging ha facilitado la participación ciudadana en temas de interés público. Las personas pueden utilizar estas plataformas para compartir información, organizar movimientos sociales y generar conciencia sobre diversas causas.
- **Cambio en el periodismo:** el microblogging ha influido en la forma en que se consume y se comparte información. Los periodistas utilizan estas plataformas para informar en tiempo real, y los usuarios pueden obtener noticias actualizadas y seguir eventos en vivo a través de los mensajes cortos.



El microblogging también presenta desafíos, como la difusión de información errónea y la limitación de expresión debido a los caracteres. Sin embargo, su impacto en la comunicación digital es innegable y ofrece nuevas oportunidades para la interacción y la difusión de ideas.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Le invito a reflexionar sobre el impacto de los blogs y microblogs en el ámbito educativo y su potencial como herramienta para difundir el conocimiento.



2. Explore algunos blogs educativos y revise la información que se publica en ellos.
3. Luego, explique cómo utilizaría un blog en su futura labor docente. A continuación, dejo algunos enlaces de blog educativos.

- [Maestra especial PT.](#)
- [Crea y aprende con Laura.](#)
- [Míranos y únete.](#)

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.



Al culminar el desarrollo de la presente actividad se tendrá un conocimiento muy amplio del potencial educativo que poseen los blogs y microblogs como nuevas herramientas tecnológicas de comunicación que aportan al proceso educativo de los educandos.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 7

En la semana 7 exploraremos dos formas muy utilizadas en la comunicación y en especial en el ámbito educativo, por un lado: una de las herramientas más destacadas es la videoconferencia, la cual permite a las personas interactuar y comunicarse en tiempo real a través de audio y video a pesar de estar geográficamente distantes; por otro lado, están los podcasts, que han ganado popularidad en los últimos años como una forma de transmitir y consumir contenido de audio en línea. Estas herramientas actualmente se utilizan en el ámbito educativo de tal forma que ofrecen muchos beneficios para el aprendizaje, sobre todo en el contexto de la educación a distancia.



Unidad 2. Nuevas formas de comunicación en la sociedad del conocimiento

2.4. Videoconferencias

En la sociedad actual, la tecnología ha transformado la forma en que nos comunicamos y colaboramos, y una de las herramientas más destacadas en este sentido es la videoconferencia. La videoconferencia permite a las personas interactuar y comunicarse en tiempo real a través de audio y video, a pesar de estar ubicadas en diferentes lugares geográficos. Esta tecnología ha revolucionado la forma en que nos conectamos y ha tenido un impacto significativo en diversos ámbitos, incluida la educación.

Según Chacón (2003), la videoconferencia es un servicio multimedia que facilita la interacción entre múltiples personas o grupos de trabajo. Consiste en establecer sesiones interactivas en las que todos los participantes pueden verse y comunicarse entre sí.

La videoconferencia en el ámbito educativo se ha convertido en una herramienta invaluable, especialmente en el contexto de la educación a distancia. Permite a los estudiantes y profesores participar en clases, reuniones, tutorías y colaboraciones sin importar su ubicación geográfica. A través de la videoconferencia, los estudiantes pueden interactuar con sus compañeros y profesores de manera similar a como lo harían en un entorno de aprendizaje presencial, fomentando la participación, el intercambio de ideas y la colaboración.

Características de las videoconferencias:

- **Transmisión de audio y video en tiempo real:** la videoconferencia permite a los participantes verse y escucharse mutuamente en tiempo real a través de dispositivos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes.
- **Interacción bidireccional:** los participantes pueden interactuar entre sí de manera bidireccional, lo que significa que pueden hablar y escucharse mutuamente, participar en debates y hacer preguntas.



- **Compartir contenido multimedia:** durante una videoconferencia, es posible compartir contenido multimedia, como presentaciones de diapositivas, documentos, videos y enlaces web. Esto facilita la colaboración y permite a los participantes acceder a recursos compartidos durante la sesión.
- **Grabación y reproducción:** algunas plataformas de videoconferencia ofrecen la opción de grabar las sesiones, lo que permite a los participantes revisarlas más tarde para repasar el contenido o para aquellos que no pudieron asistir en tiempo real.

Impacto de las videoconferencias en la comunicación

Las videoconferencias han tenido un impacto significativo en la comunicación en diferentes ámbitos, y en la educación en particular, se han convertido en una herramienta invaluable. Algunos de los aspectos más relevantes tenemos:

- **Acceso a la educación a distancia:** la videoconferencia ha abierto nuevas posibilidades en la educación, permitiendo a estudiantes y profesores participar en clases y actividades educativas sin importar su ubicación geográfica. Esto es especialmente beneficioso para aquellos que viven en áreas remotas o tienen dificultades para acceder a instituciones educativas tradicionales.
- **Interacción en tiempo real:** la videoconferencia brinda la oportunidad de interactuar en tiempo real con compañeros y profesores, lo que fomenta la participación activa, el intercambio de ideas y el debate. Los estudiantes pueden hacer preguntas, recibir retroalimentación y colaborar en proyectos de manera virtual.
- **Flexibilidad horaria:** la videoconferencia permite programar sesiones de aprendizaje en horarios flexibles que se adapten a las necesidades de los estudiantes. Esto es especialmente beneficioso para aquellos que tienen responsabilidades adicionales.





A pesar de todos estos beneficios, es importante tener en cuenta que la videoconferencia no puede reemplazar por completo la interacción cara a cara en el aula. Sin embargo, cuando se utiliza adecuadamente, puede ser un recurso valioso que amplía las oportunidades de aprendizaje y promueve la colaboración global.

2.5. Pódcast

Un podcast es un formato de contenido digital que consiste en archivos de audio que se pueden descargar o transmitir a través de Internet. Es similar a un programa de radio, pero con la diferencia de que los podcasts son grabados y pueden ser escuchados en cualquier momento y lugar, según la conveniencia del oyente. De acuerdo con Solano y Sánchez (2010), un *podcast* se define como una colección de archivos de audio grabados que se pueden acceder de forma automática desde un ordenador.

Los *podcasts* abarcan una amplia variedad de temas, desde entretenimiento, noticias, deportes, tecnología, hasta educación, historia, ciencia, entre otros. Los creadores de *podcasts* suelen ser expertos en el tema que abordan y utilizan este medio para compartir información, opiniones, entrevistas, narraciones de historias y debates.

Una de las características distintivas de los *podcasts* es su formato episódico, donde los creadores publican regularmente nuevos episodios que los usuarios pueden suscribirse y recibir automáticamente en sus dispositivos. Esto permite a los oyentes mantenerse actualizados y explorar diferentes episodios según sus intereses.

Los *podcasts* ofrecen una experiencia de escucha flexible y personalizada. Los oyentes pueden elegir el momento y el lugar para escucharlos, ya sea en su casa, en el trabajo, mientras viajan o realizan otras actividades. Además, los podcasts ofrecen la posibilidad de pausar, retroceder o adelantar el contenido, lo que facilita el aprendizaje y la comprensión de la información presentada.



En la educación, los *podcasts* han ganado popularidad, como herramienta pedagógica. Los educadores utilizan *podcasts* para complementar las lecciones, proporcionar materiales de estudio adicionales, narrar historias, realizar entrevistas y fomentar la participación activa de los estudiantes. Los podcasts también pueden ser utilizados por los estudiantes, como recursos de aprendizaje independiente, permitiéndoles acceder a información y conocimientos relevantes de manera autónoma.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Reforcemos el aprendizaje resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre el uso de la videoconferencia en el ámbito educativo, para ello realice una lectura comprensiva del artículo científico "[La videoconferencia: conceptualización, elementos y uso educativo](#)" de Antonio Chacón Medina, en donde se analiza de forma muy amplia este tema. Para finalizar esta actividad, reflexiona escribiendo cómo te ayuda la videoconferencia en tu experiencia educativa a distancia.

2. Identifica la importancia del podcast como herramienta comunicativa.

Realice una lectura comprensiva del artículo científico "[Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo](#)" de Isabel Solano y Mar Sánchez, en donde se analiza de forma ampliada el tema de los podcasts, luego escriba brevemente dos usos que le darías a esta herramienta en cualquier ámbito, pero en especial en la educación.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al finalizar el desarrollo de las actividades de aprendizaje recomendadas para esta semana, se habrá obtenido una comprensión mucho más clara sobre el uso educativo de la videoconferencia y el podcast como herramientas de comunicación y adquisición de



conocimiento en esta sociedad. A través de estas actividades, se han explorado en profundidad las posibilidades y beneficios que ofrecen la videoconferencia y el podcast en el ámbito educativo. También, se tendrá un conocimiento más amplio sobre su capacidad para fomentar la interacción, la participación activa y el acceso a contenidos relevantes. Finalmente, le permitirá reconocer el potencial de estas nuevas formas de comunicación en la enseñanza y el aprendizaje, y cómo pueden ser aprovechadas de manera efectiva para enriquecer y mejorar la experiencia educativa.

3. Le invito a reforzar sus conocimientos, participando en la siguiente autoevaluación.



Autoevaluación 2

A continuación, se presentan algunas interrogantes sobre las temáticas analizadas y debe responderlas seleccionando las afirmaciones correctas:

1. () La comunicación digital es un proceso de producción y circulación de información digital a través de las TIC.
2. Identifique la característica de la comunicación digital que hace referencia al poder recibir mensajes y enviar la respuesta en tiempo real:
 - a. Interactividad.
 - b. Inmediatez.
 - c. Globalidad.
3. () Las redes sociales del mundo del internet se nombran frecuentemente como redes sociales físicas.
4. Los usuarios potenciales de las redes sociales horizontales son:
 - a. Todos los usuarios de Internet.
 - b. Solo los usuarios de las redes sociales.



c. Las redes sociales horizontales no tienen usuarios.

5. () Un blog o bitácora digital permite publicar información de forma sencilla y rápida.
6. () La videoconferencia permite a los participantes tener interacción de tal manera que la comunicación sea unidireccional.
7. () Un podcast es un formato de contenido digital que consiste en archivos de audio que se pueden descargar o transmitir a través de Internet.
8. () Una de las características de los blogs es que permiten una navegación y diseño organizativo.
9. () La videoconferencia se caracteriza por la transmisión de audio y video en tiempo real.
10. () Las redes sociales verticales se especializan en una determinada actividad social o materia del conocimiento.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 8

Actividades finales del bimestre

Estimado estudiante, he de informarle que esta semana se llevará a cabo la evaluación final del primer bimestre. Con el objetivo de brindarle apoyo en la revisión de los contenidos teóricos y prácticos abordados durante este período, no se han asignado nuevas actividades. De esta manera, tendrá



tiempo suficiente para realizar una preparación adecuada de cara a la evaluación presencial. A continuación, le sugiero dos estrategias para abordar de mejor manera la evaluación bimestral.

1. **Planificación y organización:** antes de la evaluación bimestral, es fundamental realizar una planificación adecuada. Esto implica revisar los temas y conceptos clave que se abordaron durante el primer bimestre, identificar las áreas en las que se requiere mayor práctica o comprensión y establecer un plan de estudio. Organizar el tiempo de estudio de manera efectiva, estableciendo metas y distribuyendo el contenido a lo largo de varias sesiones de estudio, ayudará a abordar la evaluación de manera más completa y eficiente.
2. **Práctica activa y retroalimentación:** implica resolver ejercicios y problemas relacionados con los temas evaluados, realizar repases de conceptos clave y participar en actividades de repaso o grupos de estudio. Además, es importante buscar oportunidades de recibir retroalimentación sobre el desempeño, ya sea a través de la revisión de los cuestionarios de unidad, la realización de simulacros de evaluación o la búsqueda de asesoramiento por parte del docente o compañeros de clase. La retroalimentación permite identificar áreas de mejora y fortalezas, lo que permite enfocar los esfuerzos de estudio de manera más precisa.



Como inicio a su preparación para la evaluación bimestral, le invito a conectarse a la tutoría virtual, en la que el docente hará un repaso general de lo analizado en este primer bimestre.

Si tiene alguna pregunta o necesita cierto tipo de explicación adicional, no dude en comunicarse con el docente tutor.

¡Le deseo mucho éxito en su evaluación bimestral!





Segundo bimestre

Resultados de aprendizaje 1:

Identifica las nuevas formas de comunicación y educación en la sociedad del conocimiento.

A través de este resultado de aprendizaje, se podrá introducir y conocer las nuevas formas de educación, como el aprendizaje colaborativo, la gamificación y la realidad aumentada, entre otras. Además, se identificará claramente las competencias profesionales necesarias para tu formación, acreditación y desarrollo, especialmente en el ámbito docente, donde se requiere desarrollar competencias mediáticas basadas en el uso correcto de la tecnología. Como actor clave en la formación de los estudiantes, tendrá la responsabilidad de estimular su conciencia reflexiva, analítica y crítica, utilizando de manera efectiva las herramientas tecnológicas para promover un aprendizaje significativo y prepararlos para los desafíos del mundo actual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 9

Para continuar el estudio de la asignatura, en este segundo bimestre es importante que usted se apoye en el plan docente y en guía didáctica de la asignatura, en donde encontrará las orientaciones metodológicas para el cumplimiento de cada actividad planificada, con la finalidad de lograr el resultado de aprendizaje propuesto. Semana a semana, se dará a conocer los contenidos que deben ser estudiados, los recursos, las actividades de aprendizaje recomendadas y evaluadas.



Iniciamos esta semana con el estudio y análisis de la unidad 3. Aquí exploraremos las nuevas formas de educación que han surgido en la sociedad del conocimiento. Con el avance de la tecnología y la transformación digital han emergido diferentes enfoques y metodologías que están revolucionando la forma en que aprendemos y enseñamos. Exploraremos conceptos como la educación en línea, la educación a distancia, el aprendizaje colaborativo, la gamificación, la realidad virtual y aumentada, la educación abierta y masiva (MOOC) y la educación STEAM. Estos enfoques y herramientas están cambiando la forma en que accedemos al conocimiento, interactuamos con los contenidos y nos involucramos en el proceso educativo.

Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento

“La enseñanza que deja huella no es la que se hace con la cabeza, sino con el corazón”.

Howard G. Hendricks.

3.1. Educación en línea

La educación en línea, también conocida como educación virtual o educación a distancia basada en tecnología, se refiere a la modalidad de enseñanza y aprendizaje que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para facilitar el acceso a la educación sin la necesidad de estar físicamente presentes en un lugar específico. A través de plataformas en línea, los estudiantes pueden acceder a materiales de estudio, participar en actividades interactivas, comunicarse con sus compañeros y profesores, y completar evaluaciones.

Según Larreamendy-Joerns & Leinhardt (citado por Altamirano, 2022) la educación en línea implica la instrucción a través de una conexión a un sistema informático por parte de un alumno, quien hace uso de las TIC, lo que determina a este tipo de educación como una alternativa de instrucción para el aprendizaje y la enseñanza. Asimismo, Herrera y Herrera (2013), manifiestan que la *educación en línea* es un proceso en el cual se construyen ambientes



virtuales educativos con la finalidad de proveer información, la misma que es analizada, procesada y apropiada por los estudiantes, sin necesidad de asistir a un espacio físico.

Es importante hacer notar que la educación en línea no es lo mismo que la educación a distancia, ambas usan la tecnología, pero cada una tiene sus diferencias. A continuación, les comparto una publicación de un blog de la UTPL [Modalidad en línea, una alternativa para continuar la formación profesional](#), en donde se establecen las características y diferencias de la educación a distancia y la educación en línea.

Para una mayor comprensión del tema, le invito a revisar la infografía:

[Principales características de la educación en línea](#)

La educación en línea ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, especialmente con la expansión de las tecnologías digitales y el acceso generalizado a Internet. Ofrece una alternativa flexible y accesible a la educación tradicional, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y desarrollar habilidades a su propio ritmo, de acuerdo con sus necesidades individuales.

Finalmente, es necesario tener en cuenta que la educación en línea requiere un compromiso por parte de los estudiantes para gestionar su tiempo de estudio de manera efectiva y participar activamente en las actividades propuestas. La autodisciplina, la organización y la motivación son aspectos clave para aprovechar al máximo esta modalidad educativa.

3.2. Educación a distancia

La educación a distancia es una modalidad de enseñanza que permite a los estudiantes acceder a la educación sin la necesidad de asistir físicamente en un aula. A través de diversas tecnologías de la información y la comunicación, se facilita la transmisión de contenidos educativos, la interacción entre estudiantes y profesores, y la evaluación del aprendizaje.



En la [guía del estudiante de modalidad abierta y a distancia](#), la Dra. María José Rubio citando a García (2002), destaca que la educación a distancia representa una nueva forma de enseñar, fundamentada en un diálogo didáctico entre el profesor o la institución educativa y el estudiante, quien a pesar de encontrarse en espacios geográficamente diferentes tiene la capacidad de aprender de forma independiente y colaborativa.

En la educación a distancia, los materiales educativos son entregados a los estudiantes a través de plataformas en línea, correo electrónico u otros medios digitales. Esto permite que los educandos puedan acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, adaptándose a sus propias necesidades y ritmo de aprendizaje.

Esta modalidad de educación ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años debido a las ventajas que ofrece. Algunas de las principales razones por las que los estudiantes eligen la educación a distancia incluyen la flexibilidad de horarios, la posibilidad de combinar el estudio con otras responsabilidades, y la oportunidad de acceder a programas educativos que no están disponibles en su ubicación geográfica.

La educación a distancia ha evolucionado con el avance de la tecnología. Anteriormente, se basaba en materiales impresos y correo postal, pero en la actualidad se ha expandido gracias a las herramientas digitales. Las plataformas en línea permiten la entrega de contenido multimedia, como videos, presentaciones interactivas y simulaciones, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje.

Características de la educación a distancia

La educación a distancia presenta una serie de características que la *distinguen* de la educación presencial. Se hace necesario comentar en el blog sobre [educación a distancia de la UTPL](#) en donde se analizan algunas características de esta modalidad de estudios. En la siguiente infografía, se describen algunas de las principales características de esta modalidad educativa:



Principales características de la educación a distancia

Hay que tener en cuenta que cada institución educativa tiene sus propias características y enfoques particulares en la educación a distancia. Por lo tanto, es recomendable familiarizarse con los recursos y servicios específicos proporcionados por la institución en la que te encuentres inscrito.

Finalmente, es esencial destacar que la educación a distancia demanda un alto nivel de autodisciplina y motivación por parte de los estudiantes. Al carecer de la estructura de un aula tradicional, resulta fundamental que los estudiantes sean capaces de gestionar su tiempo, establecer metas de aprendizaje y mantener una constancia en sus estudios. Además, es importante aclarar que esta sección tiene como objetivo principal presentar e introducir una nueva forma de educación en nuestra sociedad del conocimiento, ya que existe un amplio cuerpo teórico en torno a la educación a distancia.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de las actividades que se han planteado a continuación:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre la educación en línea y la educación a distancia, para ello realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana, incluyendo la [guía del estudiante de modalidad abierta](#) y la publicación del blog de la UTPL [Modalidad en línea una alternativa para continuar la formación profesional](#).

2. Para finalizar esta actividad, realiza lo siguiente:

- Escriba los beneficios que, según su experiencia, le ha traído la educación a distancia.
- Establezca la diferencia entre educación a distancia y educación en línea.



Nota. Por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

3. Explora

Busque en internet algunos sitios web o instituciones que ofrezcan educación en línea y, si es posible, regístrese y participe para experimentar esta nueva forma de aprendizaje.

Al participar en las actividades de aprendizaje recomendadas, se adquirirá un conocimiento amplio y sólido sobre estas dos formas de educación en la actualidad. Además de comprender a fondo sus conceptos y características, se identificarán los numerosos beneficios que ofrecen. Asimismo, se explorarán algunas instituciones educativas que han adoptado estas nuevas formas de educación, brindando ejemplos concretos de su implementación exitosa. A través de esta experiencia, se obtendrá una visión integral de las posibilidades y el impacto positivo que estas formas de educación pueden tener en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes en la era actual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 10

En esta semana, exploraremos tres formas de educación en la sociedad del conocimiento, como son: el aprendizaje colaborativo (ampliamente usado en entornos presenciales), la gamificación como técnica de aprendizaje cuyo objeto es trasladar el potencial de los juegos al ámbito educativo y la realidad virtual aumentada como parte de las innovaciones pedagógicas de hoy en día. Para comprender las temáticas que se tratarán es indispensable que se realice una lectura crítica y comprensiva de los contenidos expuestos en la guía didáctica y en los artículos científicos sobre [aprendizaje colaborativo](#), [gamificación educativa](#) y [realidad virtual y aumentada](#) en la educación.



Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento

3.3. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una metodología educativa que promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción conjunta del conocimiento. A través de la interacción entre pares, los estudiantes se involucran en actividades de aprendizaje que fomentan la colaboración, la comunicación, el trabajo en equipo y el intercambio de ideas. Esta forma de aprendizaje fomenta el desarrollo de habilidades sociales, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

El aprendizaje colaborativo se basa en el principio de que los estudiantes pueden aprender de manera más efectiva, cuando trabajan juntos y se apoyan mutuamente en la consecución de objetivos comunes. En lugar de depender exclusivamente de la instrucción directa del profesor, el aprendizaje colaborativo fomenta la construcción activa del conocimiento a través de la interacción entre los estudiantes.

Collazos et al. (2001), afirman que el aprendizaje colaborativo crea una “situación colaborativa” en la que se establece un contrato social entre los equipos de trabajo o entre los equipos de trabajo y el docente. Este contrato social especifica las condiciones bajo las cuales se debe interactuar, fomentando así la colaboración y el trabajo en equipo, además manifiestan que este tipo de aprendizaje no se opone al trabajo individual, sino que más bien es una estrategia de aprendizaje que fortalece el desarrollo global del alumno.

Algunas estrategias y recursos de aprendizaje que se pueden utilizar para implementar el aprendizaje colaborativo son:

- **Grupos de trabajo:** organizar a los estudiantes en grupos pequeños, para que trabajen en proyectos o actividades conjuntas. Cada miembro del grupo puede tener roles y responsabilidades específicas, y se fomenta la comunicación y la colaboración entre ellos.



- **Discusiones en línea:** utilizar foros de discusión en línea, o plataformas de mensajería para que los estudiantes intercambien ideas, compartan opiniones y debatan sobre temas relacionados con el contenido del curso. El profesor puede plantear preguntas desafiantes que estimulen la reflexión y el diálogo entre los estudiantes.
- **Aprendizaje basado en problemas:** presentar a los estudiantes problemas o desafíos relacionados con los contenidos del curso y permitirles trabajar en equipo para buscar soluciones. Esta estrategia fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
- **Proyectos colaborativos:** asignar a los estudiantes proyectos en los que deban colaborar para investigar, diseñar, crear o resolver problemas. Los proyectos pueden ser individuales o grupales, y se pueden utilizar herramientas digitales para facilitar la colaboración a distancia.
- **Uso de herramientas digitales:** utilizar herramientas y plataformas en línea que faciliten la colaboración y el intercambio de información, como Google Docs, Trello, Padlet o Slack. Estas herramientas permiten a los estudiantes trabajar de manera simultánea en documentos compartidos, organizar tareas, compartir recursos y comunicarse de manera efectiva.

El aprendizaje colaborativo es una estrategia pedagógica poderosa, que fomenta el compromiso y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Además, de adquirir conocimientos, los estudiantes desarrollan habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva, resolución de conflictos y liderazgo. Al trabajar juntos, los estudiantes amplían su perspectiva, aprenden a valorar las ideas de los demás y se benefician de la diversidad de conocimientos y experiencias presentes en el grupo.

Recuerda que el aprendizaje colaborativo requiere una participación activa y comprometida por parte de todos los miembros del grupo. Es importante establecer normas de colaboración, fomentar el respeto mutuo y la equidad en la distribución de las tareas. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden lograr resultados más significativos y enriquecedores que al estudiar de manera individual.





Para analizar de manera más profunda el alcance del trabajo colaborativo, le invito a revisar el artículo científico [“Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo”](#) de María Lucero, en donde se analiza de manera amplia esta nueva forma de aprender en esta sociedad del conocimiento.

3.4. Gamificación

La gamificación se refiere al uso de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos. Estos elementos pueden incluir la aplicación de recompensas, niveles, desafíos, puntuaciones y competencias. La idea principal es convertir el aprendizaje en una experiencia más divertida, participativa y motivadora, alentando la participación activa de los estudiantes.

Según García et al. (2018), la gamificación es un recurso pedagógico, que se basa en la utilización de los elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos para optimizar las experiencias de los usuarios, también añaden que la gamificación en la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, las cuales incluyen experiencias y elementos de juego buscando que los estudiantes puedan experimentar nuevas formas de mejorar su experiencia de aprendizaje.

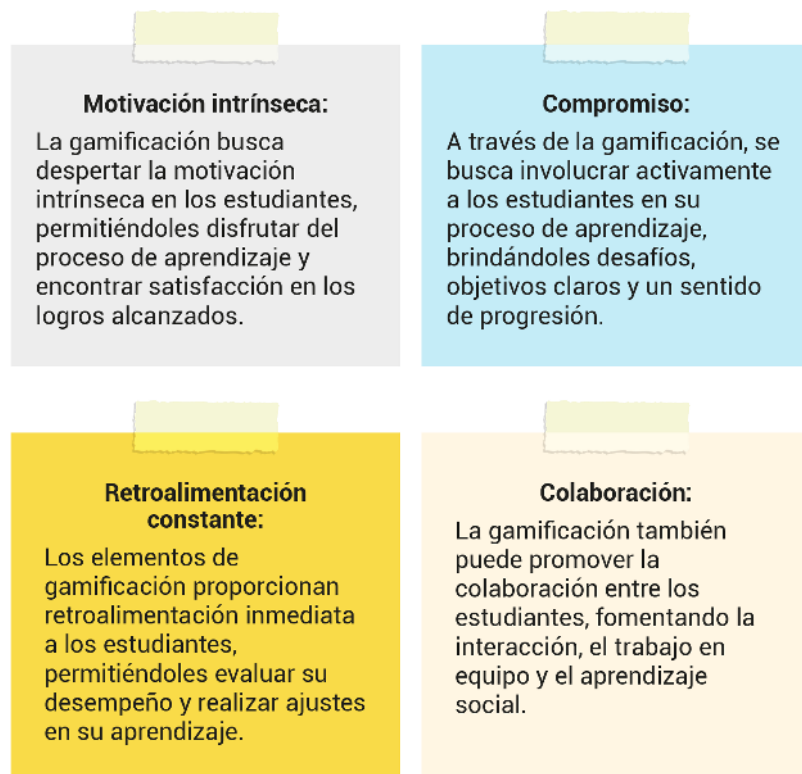
Por otro lado, según el análisis de Díaz y Troyano (2013), la gamificación persigue principalmente influir en el comportamiento de las personas mediante la creación y producción de experiencias que potencien los sentimientos de dominio y autonomía. Esto conlleva un significativo cambio en el comportamiento de los individuos, incentivando su participación activa y motivación en diferentes contextos.

A continuación, en la figura 2, se muestran algunos principios de la gamificación en la educación.



Figura 2

Principios de la gamificación



Nota. Juca, J., 2024.

La gamificación ofrece diversas estrategias para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Algunos ejemplos de estas estrategias son:

- **Recompensas y puntos:** esta estrategia consiste en otorgar puntos, insignias o recompensas virtuales a medida que los estudiantes alcanzan metas o superan desafíos. Estas recompensas pueden servir como incentivos para mantener la motivación y el compromiso.
- **Niveles y progresión:** dividir el contenido de aprendizaje en niveles permite que los estudiantes avancen a medida que completan tareas y superan pruebas. A medida que progresan, enfrentan desafíos más difíciles, lo que promueve un sentido de logro y avance constante.

- **Desafíos y misiones:** esta estrategia consiste en plantear desafíos o misiones específicas relacionadas con el contenido de estudio. Los estudiantes deben superar estos desafíos para obtener recompensas o avanzar en el juego. Esto les brinda un sentido de propósito y los motiva a esforzarse para completar las tareas.
- **Tablas de clasificación:** las tablas de clasificación son herramientas visuales que muestran el progreso y el rendimiento de los estudiantes en relación con sus compañeros. Esto fomenta una competencia amistosa y brinda un incentivo adicional para mejorar y superar los logros de otros estudiantes.
- **Narrativa y temáticas:** incorporar una narrativa o temática atractiva, en el proceso de aprendizaje crea un contexto envolvente y estimulante. Los estudiantes se involucran emocionalmente en la historia y se sienten más motivados para completar las actividades y alcanzar los objetivos dentro de ese contexto.

La gamificación en la educación ofrece beneficios significativos para los estudiantes. En primer lugar, aumenta la motivación al transformar el aprendizaje en una experiencia divertida y motivadora. Los estudiantes se sienten más comprometidos y participan activamente en las actividades educativas. Además, la gamificación mejora la retención de conocimientos, ya que la participación activa y el enfoque lúdico facilitan la asimilación y consolidación de los conceptos aprendidos.

Otro beneficio clave es el fomento de habilidades transversales. La gamificación promueve la colaboración, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, habilidades esenciales para el éxito en el mundo actual. Por último, la gamificación permite la personalización del aprendizaje adaptando las actividades y desafíos según las necesidades individuales de los estudiantes. Esto crea un ambiente de aprendizaje más significativo y relevante, donde cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo y sentirse involucrado de manera personalizada.



En resumen, la gamificación en la educación motiva a los estudiantes, mejora la retención de conocimientos, fomenta habilidades transversales y permite la personalización del aprendizaje. Estos beneficios contribuyen a un entorno educativo más dinámico y efectivo, donde los estudiantes pueden desarrollar su potencial y disfrutar del proceso de aprendizaje.

3.5. Realidad virtual y aumentada

La realidad virtual y la realidad aumentada son dos tecnologías que han revolucionado el campo de la educación al proporcionar experiencias inmersivas y enriquecedoras para los estudiantes. Ambas tecnologías utilizan entornos virtuales para complementar o mejorar la experiencia de aprendizaje. La Realidad Virtual (RV) es una tecnología, que crea un entorno simulado totalmente inmersivo, en el que los usuarios pueden interactuar y explorar un mundo virtual generado por ordenador. A través de dispositivos como gafas o cascos de RV, los estudiantes pueden sumergirse en escenarios tridimensionales y vivir experiencias que no serían posibles en el mundo real. Por ejemplo, pueden visitar lugares históricos, explorar el cuerpo humano en detalle o realizar experimentos científicos en un entorno virtual controlado.

En su artículo sobre ["Realidad virtual y aumentada en la educación"](#) de Alejandro Piscitelli, menciona que la realidad virtual (RV) es:

"Un medio interactivo compuesto por simulaciones de computadora, que detecta la posición y las acciones del participante y reemplaza o aumenta la respuesta a uno o más sentidos, dando la sensación de estar mentalmente inmerso o en la simulación, un mundo virtual".

(Sherman & Craig. 2003, 38).

La Realidad Aumentada (RA), por otro lado, combina elementos virtuales con el entorno físico real. Utilizando dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o gafas de RA, los estudiantes pueden ver elementos digitales superpuestos en tiempo real sobre el entorno físico que los rodea. Esto permite enriquecer la experiencia de aprendizaje al agregar información adicional, como textos explicativos, imágenes interactivas o modelos en 3D,



directamente sobre objetos reales. Por ejemplo, pueden realizar visitas virtuales a museos con información contextual sobre las obras de arte o realizar experimentos de química con elementos virtuales superpuestos en los materiales reales.

Así mismo, Piscitelli (2017), menciona que la realidad aumentada es aquella solución tecnológica en la que, “brinda al usuario información adicional de otra manera imperceptible para los sentidos humanos, por medio de estímulos artificiales superpuestos sobre objetos del mundo real” (Sherman & Craig, 2003, 43).





Actividades de aprendizaje recomendadas



Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre gamificación educativa, para ello realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana, incluyendo el documento sobre [gamificación](#). Luego, responda a la siguiente interrogante:

¿En qué asignatura recibida en el bachillerato le hubiese gustado que se utilice la gamificación como estrategia de aprendizaje? ¿Por qué?

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

2. Explore

- Revise la siguiente entrada del [blog de la UTPL](#) en donde se habla sobre realidad virtual y aumentada como innovación educativa en el sur del país.
- Finalmente, revise el video: el [potencial educativo de la realidad virtual y aumentada](#) que ejemplifica el potencial educativo de estas dos nuevas formas de aprender en esta sociedad del conocimiento.



Al culminar con el desarrollo de las actividades de aprendizaje recomendadas y propuestas para esta semana, comprenderá adecuadamente estas dos nuevas formas de educación en la sociedad del conocimiento, esperando que en lo posterior como futuro profesional de la docencia pueda ampliar sus conocimientos y aplicarlos en su labor.



Semana 11

Durante esta semana, exploraremos dos innovadoras formas de educación en la sociedad del conocimiento. En primer lugar, nos adentraremos en el mundo de la educación abierta y masiva, conocida como MOOC (*Massive Open Online Courses*), que tiene como objetivo democratizar el acceso a una educación de calidad. Además, nos sumergimos en el enfoque pedagógico interdisciplinario conocido como educación STEAM. Esta metodología se centra en la integración de las ciencias, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. La educación STEAM, busca preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual, promoviendo habilidades y competencias clave para su desarrollo personal y profesional.

Para comprender a fondo estas temáticas, es fundamental que realicemos una lectura crítica y comprensiva de los contenidos expuestos en la guía didáctica y en los artículos científicos relacionados con los MOOC y la educación [STEAM](#). Esta exploración nos permitirá profundizar en los conceptos y enfoques detrás de estas formas innovadoras de educación, brindándonos una base sólida para participar activamente en las actividades y discusiones de esta semana.

Unidad 3. Nuevas formas de educación en la sociedad de conocimiento

3.6. La educación abierta y masiva (MOOC)

La educación abierta y masiva, conocida como MOOC (*Massive Open Online Courses*, por sus siglas en inglés), ha transformado el panorama educativo al brindar acceso a cursos en línea de alta calidad a un gran número de estudiantes en todo el mundo. Estos cursos están diseñados para ser accesibles de forma gratuita y abierta, lo que significa que cualquier persona con conexión a Internet puede participar.



Los MOOC se caracterizan por su enfoque en la participación activa del estudiante, el aprendizaje autónomo y la colaboración en línea. Utilizan diversas estrategias y recursos de aprendizaje para fomentar la adquisición de conocimientos y habilidades. A continuación, exploraremos algunas de estas estrategias y recursos:

- **Contenido multimedia:** los MOOC suelen ofrecer una variedad de recursos multimedia, como videos, lecturas interactivas, presentaciones, infografías y actividades prácticas. Estos recursos permiten a los estudiantes acceder a información de manera visual y dinámica, facilitando la comprensión y el aprendizaje.
- **Evaluación y retroalimentación:** los MOOC utilizan diferentes métodos de evaluación para medir el progreso de los estudiantes, como cuestionarios, ejercicios prácticos y proyectos. Además, proporcionan retroalimentación inmediata y personalizada para ayudar a los estudiantes a identificar áreas de mejora y fortalecer su aprendizaje.
- **Foros de discusión y comunidades en línea:** los MOOC fomentan la interacción entre los estudiantes, a través de foros de discusión en línea, donde pueden plantear preguntas, debatir ideas y compartir conocimientos. Estos espacios de colaboración promueven el aprendizaje entre pares y permiten el intercambio de diferentes perspectivas.
- **Recursos complementarios:** los MOOC suelen proporcionar recursos complementarios, como lecturas adicionales, enlaces a sitios web relevantes, bibliografía recomendada y herramientas de aprendizaje adicionales. Estos recursos brindan a los estudiantes la oportunidad de profundizar en los temas que les resulten más interesantes o desafiantes.
- **Certificaciones:** algunos MOOC ofrecen la opción de obtener una certificación al completar con éxito el curso. Estas certificaciones pueden ser utilizadas como prueba de adquisición de habilidades y conocimientos en el ámbito laboral o académico.

Un ejemplo de MOOC es Coursera, una plataforma que ofrece cursos en línea de diversas áreas temáticas, dictados por prestigiosas universidades de todo el mundo. Otro ejemplo es edX, una plataforma fundada por Harvard y el MIT, que ofrece una amplia gama de cursos en línea gratuitos. En nuestro caso, la



UTPL también ofrece un [portal](#) de cursos MOOC con la finalidad de complementar la formación integral de sus estudiantes y una forma de fomentar y compartir el conocimiento.



Los MOOCs, brindan una oportunidad única de aprendizaje para personas de diferentes perfiles y ubicaciones geográficas. Permiten a los estudiantes acceder a contenido de calidad, interactuar con expertos en el campo y establecer conexiones con compañeros de todo el mundo.

Resumiendo, los MOOC representan una forma innovadora y accesible de educación abierta y masiva. A través de estrategias y recursos de aprendizaje variados, los estudiantes pueden adquirir conocimientos y habilidades de manera flexible y colaborativa. Estos cursos en línea ofrecen una experiencia educativa enriquecedora, promoviendo el aprendizaje autónomo y la participación activa.

3.7. Educación STEAM

La educación STEAM es un enfoque pedagógico, que integra las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas en un contexto interdisciplinario. Su objetivo principal es fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración con los estudiantes. Según Santillán et al. (2019), menciona que el enfoque pedagógico STEAM es esencial desde el punto de vista estratégico para el desarrollo de competencias digitales y conocimiento en todas las disciplinas del saber, lo cual atrae su aplicabilidad en la educación, además permite abordar la realidad con la participación activa de los estudiantes de forma multidisciplinar, brindando soluciones en los ámbitos del quehacer humano.

En el siguiente módulo didáctico, examinaremos los componentes fundamentales de este tipo de educación y algunas estrategias de aprendizaje asociadas.

[Educación STEAM](#)





Actividades de aprendizaje recomendadas

Reforcemos el aprendizaje resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexión personal

Reflexione sobre la educación abierta y masiva (MOOC). Para ello, realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana, incluyendo el recurso sobre MOOC. Luego visite algunas webs que ofrecen este tipo de formación, en especial el sitio de [cursos abiertos de la UTPL](#) y revise algún curso que podría servirle para mejorar sus competencias en su formación como futuro docente. Finalmente, escriba en su cuaderno de apuntes un párrafo en el cual reflexione sobre cómo le ayudaría este tipo de formación en su crecimiento como futuro profesional de la educación.

2. Explore

Revise el siguiente enlace sobre [educación STEAM](#) que ofrece el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) como guía de apoyo y aplicación para su implementación en las aulas en beneficio de nuestros niños y jóvenes estudiantes. Finalmente, liste las habilidades que se desarrollan con STEAM.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al finalizar el desarrollo de las actividades propuestas, se obtendrá una comprensión sólida sobre la importancia y relevancia de estas dos nuevas formas de educación en la sociedad del conocimiento. Estas modalidades educativas han ganado gran aceptación entre profesionales de diversas áreas, ya que les permiten obtener una formación acorde con los requerimientos actuales de la sociedad. Al explorar y analizar en detalle estas formas de educación, se apreciará su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes del mundo laboral, facilitando un aprendizaje flexible, accesible y en línea con las



demandas actuales. Esta experiencia proporcionará una visión clara de cómo estas modalidades educativas están transformando la manera en que nos formamos y adquirimos conocimientos en la sociedad actual.

3. Le invito a reforzar sus conocimientos, participando en la siguiente autoevaluación.



Autoevaluación 3

A continuación, se presentan algunas interrogantes sobre las temáticas analizadas y debe responderlas seleccionando las afirmaciones correctas:

1. () La educación en línea no implica la conexión del estudiante a través de las TIC a un ambiente educativo en línea.
2. Una de las características de la educación en línea que permite a los estudiantes acceder en cualquier horario a los contenidos del curso, se refiere a:
 - a. Interactividad.
 - b. Flexibilidad de horarios.
 - c. Variedad de recursos multimedia.
3. () La educación a distancia es una nueva forma de enseñar, la misma que se fundamenta en un diálogo didáctico entre los partícipes del proceso formativo.
4. () Una de las características semejantes entre la educación en línea y la educación a distancia, es que ambas utilizan plataformas en línea para la entrega de materiales a los estudiantes.
5. En el aprendizaje colaborativo el docente debe planificar “situaciones colaborativas” en donde:
 - a. El estudiante es el principal protagonista de su formación.
 - b. El docente es el principal protagonista de la formación.



c. El estudiante es el tutor de su formación.

6. () La gamificación permite utilizar las mecánicas y dinámicas de los juegos, con la finalidad de proporcionar una experiencia nueva de aprendizaje.
7. La Realidad Virtual (RV) es un medio interactivo compuesto por simulaciones de computadora, que permite al participante darle la sensación de estar en:
- a. Un mundo virtual.
 - b. Un mundo real.
 - c. Un mundo inerte.
8. () La Realidad Aumentada (RA) permite enriquecer la experiencia de aprendizaje del estudiante aumentando a la realidad elementos superpuestos.
9. Los MOOCs brindan la posibilidad de acceder a cursos en línea:
- a. De forma gratuita y abierta.
 - b. Mediante suscripción o pago.
 - c. De forma cerrada por medio de instituciones educativas.
10. () La educación STEAM integra las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y comunicaciones.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 12

Iniciamos esta semana 12 con una nueva unidad que nos permitirá explorar y abordar los diversos aspectos relacionados con el impacto de la tecnología y el acceso a la información en esta sociedad del conocimiento. A través de los



diferentes subtemas se explorarán los desafíos y las oportunidades que surgen en este contexto digital y reflexionaremos sobre el papel tanto del docente como de los estudiantes en esta era de cambio e incertidumbre.

Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento

"La educación no es preparación para la vida; la educación es la vida en sí misma".

Jhon Dewey.

4.1. La brecha digital y su impacto en la sociedad

La brecha digital se refiere a la disparidad existente entre aquellas personas y comunidades que tienen acceso y habilidades para utilizar las tecnologías digitales y aquellos que no. Esta disparidad puede ser causada por factores como la disponibilidad de infraestructura tecnológica, el costo de los dispositivos y servicios, la falta de habilidades digitales y las barreras socioeconómicas. La brecha digital tiene un impacto significativo en el acceso a la información, la participación ciudadana, las oportunidades educativas y laborales, y el desarrollo social y económico de las personas y las comunidades. La CEPAL dice que "la brecha digital es la línea o distancia que separa al grupo que puede acceder a las TIC del grupo que no".

Según Lera et al., (2003), la brecha digital se define por las disparidades en el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esta disparidad se basa en la existencia o ausencia de infraestructura tecnológica, lo que determina si las personas tienen la posibilidad de beneficiarse de estas herramientas o no. En consecuencia, se generan diferencias significativas entre aquellos que pueden aprovechar las TIC y aquellos que no tienen acceso a ellas. Esta brecha digital plantea desafíos importantes en términos de igualdad de oportunidades y acceso a la información y comunicación en la sociedad.

Consecuencias de la brecha digital



La brecha digital tiene diversas consecuencias en la sociedad. En el ámbito educativo, limita el acceso a recursos educativos en línea, herramientas de aprendizaje colaborativo y oportunidades de formación. En el ámbito laboral, dificulta la empleabilidad y el acceso a empleos bien remunerados que requieren habilidades digitales. A nivel social, amplía la brecha de desigualdad, ya que las personas que no tienen acceso a la tecnología se ven privadas de oportunidades de desarrollo y participación en la sociedad digital. Además, la brecha digital puede agravar la exclusión social y la falta de representación de ciertos grupos en el ámbito digital, como las personas de bajos recursos, las comunidades rurales, las personas mayores y las personas con discapacidad.

- **Estrategias para reducir la brecha digital:** para reducir la brecha digital, es necesario implementar estrategias y políticas que promuevan la inclusión digital. Algunas de estas estrategias incluyen:
- **Acceso a la infraestructura tecnológica:** es fundamental garantizar el acceso a una infraestructura adecuada, como la conectividad a Internet y la disponibilidad de dispositivos digitales en áreas rurales y comunidades marginadas.
- **Alfabetización digital:** es necesario brindar capacitación y programas de alfabetización digital para que las personas adquieran habilidades digitales básicas, como el uso de computadoras, navegación en Internet, manejo de software y comprensión de la información en línea.
- **Políticas de inclusión digital:** los gobiernos y las organizaciones deben implementar políticas y programas que promuevan la inclusión digital, como la reducción de costos de acceso a Internet, la creación de espacios de acceso público a la tecnología, la distribución de dispositivos asequibles y la colaboración con organizaciones de la sociedad civil y el sector privado.
- **Sensibilización y educación:** es importante promover la conciencia sobre la brecha digital y sus implicaciones, así como fomentar la educación digital desde edades tempranas para preparar a las futuras generaciones.

Al hablar sobre brecha digital se hace necesario también analizar la brecha cognitiva como consecuencia importante, y esta se refiere a las diferencias en las habilidades cognitivas y cognitivas superiores entre aquellos que tienen



acceso y conocimiento de las tecnologías digitales y aquellos que no lo tienen. Esta disparidad se produce debido a las limitaciones en el acceso a la información, la educación y las oportunidades de aprendizaje proporcionadas por las tecnologías digitales.

Cuando las personas no tienen acceso a las tecnologías digitales y a las oportunidades de aprendizaje que brindan, se ven privadas de las habilidades y conocimientos necesarios para participar plenamente en la sociedad del conocimiento. Esto puede llevar a una brecha en la capacidad de adquirir y procesar información, de resolver problemas complejos, de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y de utilizar herramientas digitales para el aprendizaje y la comunicación.

La brecha cognitiva puede tener consecuencias significativas en el desarrollo personal y profesional de las personas. Aquellos que tienen habilidades digitales y acceso a la tecnología tienen mayores oportunidades de empleo, mayor autonomía y capacidad para tomar decisiones informadas. Además, pueden beneficiarse de recursos educativos en línea, plataformas de aprendizaje colaborativo y oportunidades de desarrollo profesional que no están disponibles para aquellos que están en desventaja digital.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de las actividades que se han planteado a continuación:

1. Resumiendo

Diseñe un organizador gráfico sobre los temas tratados en esta semana, elabore un glosario de términos y formule oraciones para que amplíe su vocabulario y conocimiento sobre el tema.

2. Relacione y reflexione



En el siguiente documento [“Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM - STEAM”](#), realice una lectura minuciosa sobre la brecha digital y su impacto en la sociedad, luego establezca la relación que existe entre la brecha digital y la brecha cognitiva. Finalmente, redacte un párrafo en donde exponga la respectiva relación y cuál sería su rol como futuro profesional de la docencia para mitigar esta problemática.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al finalizar, el desarrollo de las actividades de aprendizaje recomendadas para esta semana, se habrá adquirido un amplio conocimiento sobre la brecha digital y la brecha cognitiva que existen en la sociedad del conocimiento. Además de comprender en profundidad estos conceptos, se explorará el rol crucial que desempeñará como futuro docente para mitigar de manera efectiva esta situación. Esta experiencia permitirá reconocer las disparidades en el acceso y la capacidad de aprovechamiento de la tecnología y el conocimiento, así como identificar estrategias y enfoques pedagógicos para cerrar estas brechas. Con un enfoque orientado a la equidad y la inclusión, se podrá desarrollar un papel activo y transformador en la formación de los estudiantes, fomentando un entorno educativo que promueva la igualdad de oportunidades y el desarrollo integral de todos los estudiantes, independientemente de sus circunstancias.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 13

En esta semana exploraremos y abordaremos la importancia de adquirir y desarrollar competencias específicas que sean relevantes en el contexto actual de la sociedad del conocimiento. En esta era digital, el acceso a la información y la rápida evolución de la tecnología han generado la necesidad de nuevas habilidades y conocimientos para poder participar de manera efectiva en el entorno digital y aprovechar las oportunidades que ofrece.



Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento

4.2. Nuevas competencias para la sociedad del conocimiento

El avance tecnológico y la digitalización han transformado la forma en que vivimos, trabajamos y nos comunicamos. Por lo tanto, es crucial que los individuos adquieran competencias que les permitan adaptarse y tener éxito en este entorno cambiante. El Dr. Tony Bates, en su libro digital titulado "[Enseñar en la Era Digital](#)", expone una serie de competencias necesarias para poder desenvolverse adecuadamente en la sociedad del conocimiento; así tenemos:

- **La comunicación:** adicionalmente a las competencias, tradiciones de lectura, escritura y expresión oral, es necesario las competencias en las redes sociales.
- **Aprendizaje independiente:** esta competencia hace referencia a asumir la responsabilidad de identificar lo que necesita saber y cómo encontrar ese conocimiento.
- **Ética y responsabilidad:** necesarios para construir confianza en sí mismo y en el uso responsable de la tecnología.
- **Trabajo en equipo y flexibilidad:** el trabajo depende en gran medida de los demás, por ende, actualmente se hace necesario desarrollar competencias para el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.
- **Pensamiento crítico:** es importante y primordial desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad, la originalidad, el pensamiento estratégico y la resolución de problemas, competencias básicas para la sociedad del conocimiento.
- **Competencias digitales:** se deben desarrollar competencias digitales en función del área de conocimiento en que se realiza la actividad.
- **Gestión del conocimiento:** es una de las competencias claves en esta sociedad del conocimiento, ya que la información cambia a pasos acelerados, por tanto, es primordial desarrollar competencias relacionadas con la búsqueda, evaluación, análisis, aplicación y difusión de la información.



Por otro lado, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE), en su resumen ejecutivo sobre la [definición y selección de competencias clave](#) para la sociedad del conocimiento y dentro del marco conceptual del proyecto DeSeCo para competencias clave, las categoriza en tres ámbitos:

1. Usar herramientas de manera interactiva.
2. Interactuar en grupos heterogéneos.
3. Actuar de forma autónoma.



Le invito a ampliar esta temática sobre las competencias necesarias para la sociedad del conocimiento y, en especial, las que recomienda la OCDE por medio de su proyecto DeSeCo: [definición y selección de competencias clave](#), en donde se describen las competencias necesarias para la sociedad del conocimiento.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Reflexione sobre las competencias requeridas para la sociedad del conocimiento, para ello realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana, incluyendo el libro digital del Dr. Tony Bates titulado "[Enseñar en la Era Digital](#)". Luego responde a la siguiente interrogante:

¿Qué competencia cree usted que es primordial desarrollar como futuro profesional de la docencia? ¿Por qué?

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al culminar la actividad de aprendizaje recomendada para esta semana, se habrá adquirido un conocimiento sólido y amplio sobre las competencias necesarias en la sociedad del conocimiento. Se



comprenderá en mayor medida, la importancia de la formación continua y constante, en consonancia con los requisitos de esta era digital. Esta experiencia permitirá tener una visión más clara de la necesidad de adaptarse y desarrollar habilidades actualizadas para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que brinda el entorno digital y, finalmente, reconocer la importancia de la formación permanente abrirá la puerta a un aprendizaje continuo, impulsando el desarrollo personal y profesional en el contexto de una sociedad en constante evolución.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 14

En esta semana exploraremos y abordaremos dos temas fundamentales para avanzar en la temática de la unidad 4, estos son: el papel del docente y del estudiante en la era digital y la ética y responsabilidad en el uso de la tecnología en la educación. En el primer subtema se aborda el cambio del rol tanto del docente como del estudiante en el contexto de la era digital, el docente ya no es simplemente el transmisor de conocimientos, si no se convierte en un facilitador y guía del proceso de aprendizaje, así mismo, se espera que los docentes sean capaces de utilizar las herramientas tecnológicas de manera efectiva promoviendo el aprendizaje activo, colaborativo y el pensamiento crítico. Por otro lado, el estudiante adquiere un papel más activo y autónomo en su proceso de formación, aprovechando al máximo, las tecnologías. En cuanto al otro tema, se reflexiona sobre la importancia de promover la ética y la responsabilidad en el uso de la tecnología en el ámbito educativo. La tecnología puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, pero también plantea desafíos éticos y responsabilidades.



Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento

4.3. El papel del docente y del estudiante en la era digital

En la era digital, el papel del docente y del estudiante ha experimentado una transformación significativa debido al avance de las tecnologías de la información y la comunicación. Ya no basta con que el docente sea el transmisor de conocimientos, sino que se convierte en un facilitador del aprendizaje, un guía y un mediador en el uso de las tecnologías. Por otro lado, el estudiante adquiere un rol más activo y participativo en su propio proceso de aprendizaje, aprovechando las herramientas tecnológicas para investigar, crear, colaborar y comunicarse de manera efectiva.

- **El papel del docente en la era digital:** en la era digital, el docente asume un nuevo rol en el aula. Más que ser la única fuente de conocimiento, se convierte en un facilitador del aprendizaje, un guía y un mediador en el uso de las tecnologías. El docente debe estar preparado para diseñar y ofrecer experiencias de aprendizaje digitales que fomenten la participación activa de los estudiantes, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, el docente debe promover el uso ético y responsable de la tecnología, brindando orientación y apoyo adecuados.

El docente también desempeña un papel crucial en el diseño y la selección de recursos digitales apropiados para el aprendizaje. Esto implica evaluar y seleccionar herramientas tecnológicas, aplicaciones y plataformas educativas que se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes. Además, el docente debe estar actualizado en cuanto a las tendencias tecnológicas y pedagógicas, participando en actividades de formación continua y colaborando con otros docentes para intercambiar buenas prácticas.

Durán et al., (2020), en su artículo sobre el [rol del docente y estudiante](#) en la era digital, hace hincapié en que el docente debe desarrollar una serie de competencias digitales como: a) Identificar, rescatar y evaluar información digital. b) Comunicar, compartir recursos en la red. c) Crear contenidos



digitales tomando en cuenta los derechos de propiedad intelectual. d) Seguridad en el resguardo de la información. e) Resolución de problemas según las necesidades. Finalmente, añade que el docente debe convertirse en un curador de contenidos para seleccionar información pertinente para sus alumnos.

- **El papel del estudiante en la era digital:** en la era digital, el estudiante asume un papel más activo y protagonista en su propio proceso de aprendizaje. Ya no es solo receptor de información, sino que utiliza las tecnologías para investigar, crear, colaborar y comunicarse de manera efectiva. El educando debe desarrollar habilidades digitales, como la competencia para buscar información, evaluar su validez y utilizar herramientas digitales de manera productiva. También debe ser capaz de trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y gestionar su tiempo y recursos en entornos digitales.

Durán et al., (2020), menciona que el estudiante debe ser consciente de que es el responsable y protagonista de su aprendizaje, su deseo de aprender debe llevarlo a desarrollar autonomía para propiciar su autoformación y la capacidad de autogestión para buscar herramientas y estrategias de acuerdo con su estilo de aprendizaje, además debe desarrollar una actitud comunicativa para el trabajo en equipo, pudiendo adaptarse a cualquier entorno educativo.

4.4. La ética y responsabilidad en el uso de la tecnología en la educación

En el contexto actual, donde la tecnología desempeña un papel cada vez más relevante en la educación, es fundamental abordar los aspectos éticos relacionados con su uso. Esta sección se centra en los fundamentos éticos que deben guiar la integración de la tecnología en el entorno educativo, con el



objetivo de promover un uso responsable, equitativo y ético de las herramientas tecnológicas, entre los aspectos importantes a considerar tenemos:

- **La privacidad y protección de datos:** son aspectos fundamentales en el uso de la tecnología en la educación. En un entorno digital, donde la recopilación y el intercambio de información son comunes, es crucial garantizar que los datos personales de los estudiantes estén seguros y sean tratados con responsabilidad. Esto implica obtener el consentimiento informado antes de recopilar cualquier información personal, implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos y utilizarlos únicamente con fines educativos legítimos. La privacidad y la protección de datos son fundamentales para promover la confianza y la seguridad en el entorno educativo digital, y los docentes juegan un papel clave en formar a los educandos sobre la importancia de proteger su privacidad y ser conscientes de los riesgos asociados con el uso de la tecnología.
- **La equidad y la accesibilidad:** son principios fundamentales en el uso de la tecnología en la educación. En un mundo cada vez más digital, es esencial garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para acceder y utilizar la tecnología de manera efectiva. La equidad se refiere a la eliminación de barreras y la creación de un entorno inclusivo donde todos los estudiantes, independientemente de su origen socioeconómico, habilidades o discapacidades, tengan acceso equitativo a recursos y herramientas tecnológicas. Esto implica asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos, conexión a Internet y software necesarios para participar plenamente en el entorno educativo digital. Además, la accesibilidad se centra en hacer que la tecnología sea asequible para personas con discapacidades, como proporcionar opciones de accesibilidad en las interfaces de usuario, asegurarse de que el contenido multimedia sea accesible y utilizar herramientas de asistencia tecnológica. Al garantizar la equidad y la accesibilidad, se promueve una educación inclusiva y se brindan oportunidades iguales para que todos los estudiantes aprovechen al máximo los beneficios de la tecnología en el proceso de aprendizaje.



- **La ciudadanía digital y el comportamiento ético en línea:** son aspectos cruciales en la era digital. Como miembros de la sociedad digital, es fundamental que los estudiantes adquieran habilidades para participar de manera responsable, ética y segura en el entorno en línea. La ciudadanía digital implica comprender los derechos y responsabilidades de los usuarios, respetar la privacidad y la propiedad intelectual, así como promover la seguridad en línea. Esto implica practicar un comportamiento ético, como ser respetuoso con los demás, evitar el ciberacoso, mantener la integridad y la veracidad de la información compartida y proteger la identidad digital. Además, implica el desarrollo de habilidades críticas para evaluar y filtrar la información, así como la capacidad de participar en debates y discusiones en línea de manera constructiva. Al fomentar la ciudadanía digital y el comportamiento ético en línea, los estudiantes se convierten en usuarios responsables y conscientes de las implicaciones éticas y sociales de sus acciones en el mundo digital.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Reforcemos el aprendizaje resolviendo las siguientes actividades:

1. Reflexione sobre el uso ético y responsable de la tecnología en la educación, para ello realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana.
2. Luego responde a las siguientes preguntas sobre identidad y ciudadanía digital:
 - ¿Utiliza de manera responsable y ética la información encontrada en internet? ¿Cómo?
 - ¿Cómo cuida su identidad y ciudadanía digital?

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al finalizar el desarrollo de la actividad de aprendizaje recomendada para esta semana, se obtendrá una comprensión más clara sobre el uso responsable y ético de la información. Se alcanzará un conocimiento

profundo acerca de la importancia de salvaguardar nuestra identidad y promover una ciudadanía digital responsable, además permitirá apreciar la necesidad de proteger nuestros datos personales, respetar los derechos de autor y fomentar prácticas seguras en línea. Asimismo, se comprenderá el impacto que nuestras acciones digitales pueden tener en nosotros mismos y en los demás. Con esta visión más clara, estaremos mejor preparados para navegar en el entorno digital de manera consciente, cuidando nuestra identidad y contribuyendo positivamente como ciudadanos digitales responsables.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 15

En esta semana exploraremos y abordaremos el último tema de la unidad 4. Como podemos inferir hasta ahora en la sociedad del conocimiento, la educación se enfrenta a continuos cambios y evoluciones impulsados por el avance tecnológico y las nuevas formas de comunicación e interacción. En este subtema exploraremos las tendencias y perspectivas del futuro de la educación, analizando cómo se espera que los avances tecnológicos y las transformaciones sociales impacten en los procesos educativos y en el rol de los docentes y estudiantes.

Unidad 4. Retos y oportunidades en la sociedad del conocimiento

4.5. El futuro de la educación en la sociedad del conocimiento

A continuación, de forma resumida, se exponen algunas perspectivas en cuanto al futuro de la educación en la sociedad, del conocimiento.

- **Tecnologías emergentes:** el futuro de la educación estará marcado por el uso de tecnologías emergentes que facilitarán la personalización del aprendizaje, la colaboración global y la creación de entornos de aprendizaje inmersivos. Algunas de estas tecnologías incluyen la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, el aprendizaje automático y la robótica



educativa. Estas herramientas permitirán a los estudiantes explorar conceptos complejos de manera interactiva y experiencial, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

- **Aprendizaje basado en competencias:** en el futuro, se espera que el enfoque educativo se centre cada vez más en el desarrollo de competencias y habilidades clave para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Esto implica un cambio en la evaluación, priorizando la demostración de habilidades y conocimientos aplicados en situaciones reales. Los estudiantes serán desafiados a resolver problemas complejos, trabajar en equipos multidisciplinarios y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.
- **Aprendizaje flexible y personalizado:** la tecnología permitirá un mayor grado de flexibilidad y personalización en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes podrán acceder a recursos educativos en línea, participar en entornos de aprendizaje virtual y adaptar su ritmo y estilo de aprendizaje según sus necesidades individuales. La educación será más accesible y democratizada, rompiendo barreras geográficas y socioeconómicas.
- **Educación continua:** en la sociedad del conocimiento, el aprendizaje no se limitará a los primeros años de vida, sino que será un proceso continuo a lo largo de toda la vida. Los avances tecnológicos y la rápida evolución de los conocimientos requerirán que los individuos se mantengan actualizados y adquieran nuevas competencias de forma constante. La educación continua, a través de programas de formación y actualización, se convertirá en una necesidad para adaptarse a los cambios y aprovechar las oportunidades en el entorno laboral y social.



Finalmente, estimados estudiantes invitarles a leer de forma comprensiva la publicación de Unesco “[Los 10 puntos sobre los futuro de la educación](#)”, en donde la Oficina Internacional de educación hace hincapié sobre la transformación de la educación y de los sistemas educativos del mundo con la finalidad de propiciar el bienestar y desarrollo integral de las personas y comunicados buscando el compromiso y el porvenir de las nuevas generaciones.





Actividades de aprendizaje recomendadas

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

1. Reflexione sobre el futuro de la educación en la sociedad del conocimiento, para ello realice una lectura comprensiva de los temas analizados en esta semana, incluyendo la publicación de la Unesco sobre "[Las 10 puntas sobre los futuros de la educación](#)". Luego redacte un párrafo sobre qué beneficios podría traer el punto número 10 de la mencionada publicación.

Nota: por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Al culminar la presente actividad de aprendizaje recomendada para esta semana, se tendrá un panorama más claro del futuro de la educación en esta sociedad, del conocimiento y el aporte de la tecnología en el desarrollo y crecimiento de la misma.

2. Le invito a reforzar sus conocimientos, participando en la siguiente autoevaluación:



Autoevaluación 4

A continuación, se presentan algunas interrogantes sobre las temáticas analizadas y debe responderlas seleccionando las afirmaciones correctas:

1. () La brecha digital hace referencia a la línea divisoria que separa a las personas que pueden beneficiarse de las TIC y las que no lo pueden hacer por diferentes factores.
2. () La brecha digital es una forma de exclusión social en esta sociedad del conocimiento.



3. Una de las competencias a desarrollarse en la era digital y que hace referencia a la capacidad de analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos es:
- a. El trabajo en equipo.
 - b. El pensamiento crítico.
 - c. La ética y responsabilidad.
4. () El papel del docente en la era digital no debe cambiar, es decir debe mantenerse el rol de informador y transmisor de conocimientos.
5. () En la era digital el estudiante debe ser consciente de su responsabilidad y protagonismo en su proceso de aprendizaje.
6. Uno de los aspectos fundamentales del uso adecuado de la tecnología que promueve que los datos sean almacenados de forma segura y estos se traten con responsabilidad, hace referencia a:
- a. Seguridad informática.
 - b. Privacidad y protección de datos.
 - c. Ciudadanía digital.
7. () Una de las perspectivas de la educación a futuro hace referencia al uso de las tecnologías emergentes para facilitar las actividades de aprendizaje.
8. () La educación continua en la sociedad del conocimiento hace referencia a el aprendizaje debe limitarse a la juventud.
9. () La brecha digital se refiere a la igualdad que debe existir entre las personas que utilizan la tecnología y las que no pueden hacerlo.
10. () En la era digital el docente debe estar actualizado en cuanto a tendencias tecnológicas aplicadas a la educación.

[Ir al solucionario](#)





Semana 16

Actividades finales del bimestre



Actividades de aprendizaje recomendadas

Reforcemos el aprendizaje participando en las siguientes actividades:

1. Contextualice los anuncios académicos con la respectiva orientación metodológica para retroalimentar los temas estudiados en las unidades 3 y 4 presentados por el docente.
2. Revise el desarrollo de actividades recomendadas en la guía didáctica: ensayos, resúmenes, autoevaluaciones, coevaluaciones, lecturas y experimentos correspondientes a las unidades del segundo bimestre como preparación para la respectiva evaluación presencial.





4. Autoevaluaciones

Autoevaluación 1

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	La respuesta es verdadera. Ana Sacristán (2013) analiza dos procesos históricos que originaron la sociedad de la información: el primero, que tiene que ver con la invención y producción industrial de las tecnologías eléctricas de primera generación, como: telefonía, radio, cine y televisión; el segundo, en cambio, se trata de la formación de la “cultura de masas”, definiendo a la sociedad de la información como la combinación de la cultura de masas y las nuevas tecnologías.
2	V	La respuesta es verdadera. Sacristán (2013) menciona que tuvo lugar un proceso de ampliación de la demanda de bienes y servicios de los diferentes sectores sociales, teniendo mucho auge los servicios culturales y es en ese momento en donde se habla del origen de la nueva cultura, la “cultura de masas”, surgiendo así, una industria cultural cuya mercancía son los “hechos culturales”, que van desde la educación al espectáculo, teniendo entonces mucho auge los medios de comunicación de masas (mass media), siendo estos el soporte material de la Sociedad de la Información y de la masificación de la cultura.
3	V	La respuesta es verdadera. Sacristán define a la sociedad de la información como la combinación de la cultura de masas y las nuevas tecnologías.
4	F	La respuesta es falsa. Sacristán (2013) menciona que la sociedad de la información es para la sociedad del conocimiento una condición necesaria pero no suficiente, puesto que al recibir continuamente información no implica adquirir un mayor conocimiento, la clave para que la información se convierta en conocimiento radica en cómo se manipulan los datos recibidos, de manera que se organice en información que pueda ser comprendida y utilizada en la resolución de problemas.
5	V	La respuesta es verdadera. Según Castell, la sociedad del conocimiento se caracteriza por la innovación y la existencia de redes de comunicación para el intercambio de información.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
6	F	La respuesta es falsa. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas, dispositivos y aplicaciones digitales que permiten el procesamiento, almacenamiento, transmisión y acceso a la información de manera rápida y eficiente. Estas tecnologías incluyen computadoras, Internet, dispositivos móviles, software, redes sociales y plataformas en línea.
7	V	La respuesta es verdadera. Uno de los beneficios de las TIC es precisamente el acceso a la información. Las TIC han democratizado el acceso a la información, permitiendo que las personas puedan obtener conocimientos de diversas fuentes en cualquier momento y lugar. A través de Internet, bibliotecas digitales y recursos en línea, podemos acceder a una amplia gama de información y recursos educativos.
8	V	La respuesta es verdadera. En la tabla 1 se expone los beneficios de las TIC en la educación y se describe a la interactividad y colaboración, ya que facilita el uso de herramientas de colaboración.
9	V	La respuesta es verdadera. El uso excesivo de la tecnología puede generar aislamiento social y falta de interacción humana, lo que puede perjudicar el desarrollo emocional y social de los estudiantes.
10	V	La respuesta es verdadera. Pérez manifestaba que, en esta era digital, la búsqueda, el procesamiento, el análisis, la recreación y la comunicación de información se han convertido en la actividad principal del ser humano.
Ir a la autoevaluación		



Autoevaluación 2

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	La respuesta es verdadera. Herring y Androutsopoulos (2015), mencionan que la comunicación digital se produce cuando las personas interactúan entre sí enviando mensajes a través de herramientas digitales como teléfono, computadoras, etc.
2	Inmediatez	La respuesta es, inmediatez. Sánchez (2006), menciona que la inmediatez en la comunicación digital nos permite enviar mensajes y recibir respuestas en tiempo real. A través de herramientas como el correo electrónico, los chats en línea y las aplicaciones de mensajería instantánea, podemos comunicarnos de forma inmediata sin importar la distancia.
3	F	La respuesta es falsa. Sacristán (2013), manifiesta que las redes sociales del mundo del internet se adjetivan frecuentemente como “redes sociales digitales” que en realidad no distan mucho de las redes sociales antes de la irrupción de las TIC.
4	Todos los usuarios de internet	La respuesta es el literal a) Todos los usuarios de Internet. Sacristán (2013), menciona que las redes sociales horizontales, no tienen temáticas, contenidos o fines predeterminados y por ello sus usuarios son potencialmente todos los habitantes del Internet.
5	V	La respuesta es verdadera. Sacristán (2013), aclara que: “un blog, weblog o bitácora, es un diario personal, un espacio en la red que proporciona la posibilidad, de forma sencilla y rápida, de publicar, compartir, actualizar contenidos que se organizan cronológicamente”
6	F	La respuesta es falsa. Según Chacón (2003), la videoconferencia es un servicio multimedia que facilita la interacción entre múltiples personas o grupos de trabajo. Consiste en establecer sesiones interactivas en las que todos los participantes pueden verse y comunicarse entre sí.
7	V	La respuesta es verdadera. Un <i>podcast</i> es un formato de contenido digital que consiste en archivos de audio que se pueden descargar o transmitir a través de Internet. Es similar a un programa de radio, pero con la diferencia de que los <i>podcasts</i> son grabados y pueden ser escuchados en cualquier momento y lugar, según la conveniencia del oyente.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
8	V	La respuesta es verdadera. Sacristán (2013), describe algunas características de los blogs, por ejemplo: la usabilidad, versatilidad, navegación y diseño organizativo, riqueza de contenido, interactividad y retroalimentación, redifusión de contenidos, suministro de información y conectividad y socialización.
9	V	La respuesta es verdadera. Una de las características de las videoconferencias es justamente la transmisión de audio y video en tiempo real: la videoconferencia permite a los participantes verse y escucharse mutuamente en tiempo real a través de dispositivos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes.
10	V	La respuesta es verdadera. Sacristán (2013), menciona que las redes sociales verticales, que se especializan en una determinada actividad social o materia relativa al conocimiento, por ejemplo, redes sociales profesionales, de ocio, etc.
Ir a la autoevaluación		



Autoevaluación 3

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	F	La respuesta es falsa. Según Larreamendy-Joerns & Leinhardt (citado por Altamirano, 2022), la educación en línea implica la instrucción a través de una conexión a un sistema informático por parte de un alumno quien hace uso de las TIC, lo que determina a este tipo de educación como una alternativa de instrucción para el aprendizaje y la enseñanza.
2	Flexibilidad de horarios	La respuesta es b) Flexibilidad de horarios. Una de las características de la educación en línea es precisamente la flexibilidad de horarios: los estudiantes pueden acceder a los contenidos del curso en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que les permite adaptar sus estudios a sus propias circunstancias y responsabilidades personales y laborales.
3	V	La respuesta es verdadera. Rubio (2022) cita a García (2002) y destaca que la educación a distancia representa una nueva forma de enseñar, fundamentada en un diálogo didáctico entre el profesor o la institución educativa y el estudiante, quien a pesar de encontrarse en espacios geográficamente diferentes, tiene la capacidad de aprender de forma independiente y colaborativa.
4	V	La respuesta es verdadera. Exactamente, las dos modalidades de estudio utilizan las plataformas en línea con la finalidad que los estudiantes puedan acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, adaptándose a sus propias necesidades y ritmos de aprendizaje.
5	El estudiante es el principal protagonista de su formación.	La respuesta es a) El estudiante es el principal protagonista de su formación. Collazos et al., (2001), afirman que el aprendizaje colaborativo crea una "situación colaborativa" en la que se establece un contrato social entre los equipos de trabajo o entre los equipos de trabajo y el docente. Este contrato social especifica las condiciones bajo las cuales se debe interactuar, fomentando así la colaboración y el trabajo en equipo, además manifiestan que este tipo de aprendizaje no se opone al trabajo individual, sino que más bien es una estrategia de aprendizaje que fortalece el desarrollo global del alumno.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
6	V	La respuesta es verdadera. Según García et al., (2018), la gamificación es un recurso pedagógico que se basa en la utilización de los elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos para optimizar las experiencias de los usuarios, también añaden que la gamificación en la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje las cuales incluyen experiencias y elementos de juego buscando que los estudiantes puedan experimentar nuevas formas de mejorar su experiencia de aprendizaje.
7	Un mundo virtual	La respuesta es a) Un mundo virtual. Alejandro Piscitelli menciona que la realidad virtual (RV) es: “un medio interactivo compuesto por simulaciones de computadora, que detecta la posición y las acciones del participante y reemplaza o aumenta la respuesta a uno o más sentidos, dando la sensación de estar mentalmente inmerso o en la simulación un mundo virtual”
8	V	La respuesta es verdadera. La Realidad Aumentada (RA) combina elementos virtuales con el entorno físico real. Utilizando dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o gafas de RA, los estudiantes pueden ver elementos digitales superpuestos en tiempo real sobre el entorno físico que los rodea. Esto permite enriquecer la experiencia de aprendizaje al agregar información adicional, como textos explicativos, imágenes interactivas o modelos en 3D, directamente sobre objetos reales.
9	De forma gratuita y abierta.	La respuesta es a) De forma gratuita y abierta. La educación abierta y masiva, conocida como MOOCs (<i>Massive Open Online Courses</i> , por sus siglas en inglés), ha transformado el panorama educativo al brindar acceso a cursos en línea de alta calidad a un gran número de estudiantes en todo el mundo. Estos cursos están diseñados para ser accesibles de forma gratuita y abierta, lo que significa que cualquier persona con conexión a Internet puede participar.
10	F	La respuesta es falso. La educación STEAM es un enfoque pedagógico que integra las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas en un contexto interdisciplinario. Su objetivo principal es fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración en los estudiantes.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 4

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	La respuesta es verdadero. La CEPAL dice que “la brecha digital es la línea o distancia que separa al grupo que puede acceder a las TIC del grupo que no”.
2	V	La respuesta es verdadero. La brecha digital tiene un impacto significativo en el acceso a la información, la participación ciudadana, las oportunidades educativas y laborales, y el desarrollo social y económico de las personas y las comunidades, por tanto, muchos autores consideran que la brecha digital es una nueva forma de exclusión social.
3	El pensamiento crítico.	La respuesta es b) El pensamiento crítico. Efectivamente, como lo menciona Bates, el pensamiento crítico es importante y primordial desarrollarlo, al igual que la creatividad, la originalidad, el pensamiento estratégico y la resolución de problemas, competencias básicas para la sociedad del conocimiento.
4	F	La respuesta es falsa. El docente desempeña un papel crucial en el diseño y la selección de recursos digitales apropiados para el aprendizaje. Esto implica evaluar y seleccionar herramientas tecnológicas, aplicaciones y plataformas educativas que se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes. El docente cumple el papel de tutor y guía del proceso de aprendizaje.
5	V	La respuesta es Verdadero. Durán et al., (2020), menciona que el estudiante debe ser consciente que es el responsable y protagonista de su aprendizaje, su deseo de aprender debe llevarlo a desarrollar autonomía para propiciar su autoformación y la capacidad de autogestión para buscar herramientas y estrategias de acuerdo con su estilo de aprendizaje, además debe desarrollar una actitud comunicativa para el trabajo en equipo pudiendo adaptarse a cualquier entorno educativo.
6	Privacidad y protección de datos	La respuesta es b) Privacidad y protección de datos. La privacidad y protección de datos son aspectos fundamentales en el uso de la tecnología en la educación. En un entorno digital, donde la recopilación y el intercambio de información son comunes, es crucial garantizar que los datos personales de los estudiantes estén seguros y sean tratados con responsabilidad. Esto implica obtener el consentimiento informado antes de recopilar cualquier información personal, implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos y utilizarlos únicamente con fines educativos legítimos.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
7	V	La respuesta es verdadera. El futuro de la educación estará marcado por el uso de tecnologías emergentes que facilitarán la personalización del aprendizaje, la colaboración global y la creación de entornos de aprendizaje inmersivos. Algunas de estas tecnologías incluyen la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, el aprendizaje automático y la robótica educativa. Estas herramientas permitirán a los estudiantes explorar conceptos complejos de manera interactiva y experiencial, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.
8	F	La respuesta es falsa. En la sociedad del conocimiento, el aprendizaje no se limitará a los primeros años de vida, sino que será un proceso continuo a lo largo de toda la vida. Los avances tecnológicos y la rápida evolución de los conocimientos requerirán que los individuos se mantengan actualizados y adquieran nuevas competencias de forma constante. La educación continua, a través de programas de formación y actualización, se convertirá en una necesidad para adaptarse a los cambios y aprovechar las oportunidades en el entorno laboral y social.
9	F	La respuesta es falsa. La brecha digital se refiere a la disparidad existente entre aquellas personas y comunidades que tienen acceso y habilidades para utilizar las tecnologías digitales y aquellos que no. Esta disparidad puede ser causada por factores como la disponibilidad de infraestructura tecnológica, el costo de los dispositivos y servicios, la falta de habilidades digitales y las barreras socioeconómicas.
10	V	La respuesta es verdadera. El docente debe estar actualizado en cuanto a las tendencias tecnológicas y pedagógicas, participando en actividades de formación continua y colaborando con otros docentes para intercambiar buenas prácticas.
Ir a la autoevaluación		





5. Referencias bibliográficas

- Altamirano Pazmiño, M. R., & Naranjo Armijo, F. G. (2022). <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/esPol.%20Con> (Edición núm. 71) Vol. 7, No 6 Junio 2022, pp. 542-555 ISSN: 2550 -682X DOI: 10.23857/pc.v7i6.4088 Educación en línea: Evolución, beneficios y expectativas. Obtenido de Polo del Conocimiento: <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4088/9575>
- Bates, T. (2022). *Teaching in a Digital Age*. PressBooks. Obtenido de <https://pressbooks.pub/cead/front-matter/escenarioa/>
- Chacón Medina, A. (2003). *La videoconferencia: conceptualización, elementos y uso educativo*. Obtenido de Revista Etic@net: <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/La%20videoconferencia.pdf>
- Conole, G. (2013). *Los MOOC como tecnologías disruptivas: estrategias para mejorar la experiencia de aprendizaje y la calidad de los MOOC*. Obtenido de Revista virtual TIC-Educación. Vol. 2, Núm. 2.: <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/35/34>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicada al ámbito educativo*. Obtenido de En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre, Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.: <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/c7e557c3-1a54-4f0c-bb82-7197991333f9/content>



- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (s.f.). *EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO*. Obtenido de <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/c7e557c3-1a54-4f0c-bb82-7197991333f9/content>
- Durán, C., García, C., & Rosado, A. (2020). *EL ROL DOCENTE Y ESTUDIANTE EN LA ERA DIGITAL*. Obtenido de Revista digital Redipe. Vol10. Num 2. Educación, valores y experiencia.: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213>
- Forero, I. (s.f.). La Sociedad del Conocimiento. *Revista Científica "General José María Córdova"*, 40-44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Hernández, R. (06 de 01 de 2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Herrera, A., & Herrera, P. (2013). *La educación en línea*. Obtenido de HOSPITALIDAD-ESDAI: <https://scripta.up.edu.mx/login>
- Herring, S., & Androutsopoulos, J. (s.f.). *Computer-Mediated Discourse 2.0*. Obtenido de <https://homes.luddy.indiana.edu/herring/herring.androutsopoulos.2015.pdf>
- Lucero, M. M. (2003). *ENTRE EL TRABAJO COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2923/3847>
- Méndez Jimenes, E. M., Figueredo Álvarez, C., Goyo Arellano, A. J., & Chirinos Gutierrez, E. (01 de 03 de 2023). *Cosmovisión de la Gestión Universitaria en la Sociedad de la Información. (Negotium, Ed.)* Obtenido de Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78228464004>



- OCDE. (s.f.). LA DEFINICIÓN Y SELECCIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE. *Resumen ejecutivo*. Obtenido de Proyecto DeSeCo: <https://www.deseco.ch/bfs/deseeco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf>
- Pérez, Á. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.
- Piscitelli, A. G. (2017). *Realidad virtual y realidad aumentada en la educación, una instantánea nacional e internacional*. Obtenido de Economía Creativa: https://www.redalyc.org/journal/5475/547569102003/html/#redalyc_547569102003_ref25
- Rubio Gómez, M. J. (2022). *Guía del estudiante de Modalidad Abierta y a Distancia*. Obtenido de <https://servicios.utpl.edu.ec/sites/default/files/Guia%20mad%202022.pdf>
- Sacristán, A. (2013). *Sociedad del Conocimiento, Tecnología y Educación*. Madrid: Morata.
- Sánchez, U. (s.f.). *Comunicación digital: nuevas posibilidades y rigor informativo*. Obtenido de Revista Virtual Universidad Católica del Norte: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220465006.pdf>
- Santillan Aguirre, J. P., Cadena Vaca, V., & Cadena Vaca, M. (2019). *Educación Steam: entrada a la sociedad del conocimiento*. Obtenido de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/847/2047>
- Solano Fernández , I., & Sánchez Vera, M. (2010). *APRENDIENDO EN CUALQUIER LUGAR: EL PODCAST EDUCATIVO*. Obtenido de Pixel-Bit. Revista de Medio y Educación: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- UNESCO-Oficina Internacioal de Educación. (2023). *10 puntas sobre los futuros de la educación*. Obtenido de <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?>



[src=https%3A%2F%2Funesdoc.unesco.org%2Fin%2Frest%2FannotationSVC%2FAttachment%2Fattach_upload_3f82dcfc-f68c-4dbb-9c42-885086fd5583&wdOrigin=BROWSELINK](https%3A%2F%2Funesdoc.unesco.org%2Fin%2Frest%2FannotationSVC%2FAttachment%2Fattach_upload_3f82dcfc-f68c-4dbb-9c42-885086fd5583&wdOrigin=BROWSELINK)

UTPL. (2022). 5 *Características de la Educación a Distancia y la educación en Línea*. Obtenido de Blog Utpl: <https://noticias.utpl.edu.ec/modalidad-en-linea-una-alternativa-para-continuar-la-formacion-profesional>

Velastegui López, E. (2017). *Influencia de las Redes Sociales como herramienta de interacción en la educación*. Obtenido de Explorador Digital: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/323/735>

