



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultad de Educación

Memoria del Trabajo de Fin de Grado

**Diseño y creación de una plantilla Moodle para los cursos
de la FUEIB**

Antonio Morey Paredes

Grado de Pedagogía

Año académico 2020-2021

Tutor: Jesús Salinas Ibáñez

RESUMEN

El siguiente proyecto pretende realizar y crear una plantilla de página de Moodle y una guía de buenas prácticas docentes dentro del aula a petición de la FUEIB, entidad privada anexada a la Universidad de las Islas Baleares (UIB) que se encarga de realizar los títulos propios de postgrado de la UIB. Para ello, se hará una búsqueda específica sobre qué son y cómo están afectando a los docentes los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA), los entornos personales de aprendizaje, la competencia digital docente y se crearán materiales y contenidos con la finalidad de poder innovar y cambiar las páginas de Moodle que se puedan considerar anticuadas dentro de los postgrados de la FUEIB.

Palabras clave: Moodle, EVEA, aprendizaje autónomo, PLE, competencia digital docente, buenas prácticas en el aula.

ABSTRACT

The following project aims to create and create a Moodle page template and a guide to good teaching practices within the classroom at the request of the FUEIB, a private entity attached to the University of the Balearic Islands (UIB) that is in charge of carrying out the UIB's own postgraduate degrees. To do this, a specific search will be made on what virtual teaching-learning environments (EVEA), personal learning environments, digital teaching competence are and how they are affecting teachers and materials and content will be created in order to be able to innovate and change Moodle pages that may be considered outdated within the FUEIB postgraduate courses.

Keywords: Moodle, EVEA, autonomous learning, PLE, teaching digital competence, good practices in the classroom.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Justificación de propuesta.....	7
3. Historia de la FUEIB.....	8
4. Marco teórico.....	9
4.1. Origen de Moodle: inicios y presente	9
4.2. ¿Qué es Moodle?	11
4.3. Aprendizaje mediante EVEA, ¿efectivo?.....	15
4.3.1. Ejemplos dentro de la educación.....	15
4.4. Aprendizaje autónomo.....	18
4.5. Los PLE: La adaptación y flexibilización de la educación.....	19
4.6. Ser docente en los EVEA: Competencia digital docente.....	21
5. Metodología.....	27
5.1. Objetivo.....	28
5.2. Destinatarios	29
5.3. Temporalización.....	29
5.4. Proceso	30
5.4.1. Estudio del contexto socioeducativo.....	30
5.4.2. Fase de diseño del proyecto.....	31
5.4.3. Desarrollo de la plantilla y la guía de buenas prácticas.....	31
5.4.4. Evaluación de los recursos del proyecto.....	32
6. Propuesta de intervención: Plantilla de Moodle y guía de buenas prácticas docentes.....	33
6.1. Diseño de la plantilla y guía.....	33
6.2. Diseño tecnológico.....	33
6.3. Diseño comunicativo.....	35
6.4. Diseño pedagógico.....	36
6.5. Diseño final	37
7. Resultados.....	49
7.1. Implementación de la plataforma.....	49
7.2. Resultados de la investigación.....	49
7.3. Resultados de la evaluación.....	50
8. Conclusiones.....	53

9. Referencias bibliográficas.....	56
10. Anexos.....	60
10.1. Anexo I: Encuesta de satisfacción para la FUEIB.....	60
10.2. Anexo II: Guía interactiva de buenas prácticas docentes.....	63

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge a partir de una necesidad expresada por parte de la Fundación Universidad Empresa de las Islas Baleares (FUEIB) para poder actualizar sus aulas digitales en los cursos que la FUEIB maneja para dar un aspecto más homogéneo, información más clara y una mejor orientación dentro del manejo de estas. Además, cabe tener en cuenta que será un modelo o plantilla que no necesariamente deberán escoger los docentes i/o directores de los cursos de formación de postgrado de la UIB.

Por una parte, cabe destacar que considero personalmente que el uso de las TIC dentro de la educación puede generar mejores resultados académicos, este punto junto a mi formación académica dentro del marco de la pedagogía me lleva a querer hacer una puesta en escena real en la propia plataforma que maneja la Universidad de las Islas Baleares (UIB).

Las tecnologías están presentes desde que nacemos hasta que acabamos cualquier tipo de formación, y no solo eso, sino también existen en nuestro entorno, en la mayoría de las situaciones cotidianas que tenemos, encontramos que nos comunicamos con la tecnología, que vivimos con ella. En la educación, de cada vez un alumno se encuentra con este hecho, tener que utilizar herramientas informáticas para poder tener un mejor feedback, para encontrar documentación, cualquier alumno y, por propio conocimiento, cualquier estudiante de la UIB requiere de aparatos electrónicos y unas mínimas dotes de conocimiento informático para poder tener un buen desarrollo en sus estudios.

No siempre encontramos facilidades en todo, como decía, al tener varias reuniones con la FUEIB, se me expresó que algunas aulas digitales son las mismas desde que se impartió el curso por primera vez, algunas solo tienen enlaces y largos textos y otras simplemente están las casillas de entrega. Debido a la disparidad de modelos de aulas que manejan los alumnos y los docentes, me especificaron la necesidad de crear un aula basada en una guía de buenas prácticas para que los docentes tengan un modelo a seguir y los alumnos encuentren toda la información de manera más adecuada y sencilla, un servicio al cliente de calidad.

2. JUSTIFICACIÓN DE PROPUESTA

Durante mi tiempo en prácticas curriculares del grado de Pedagogía en la Universidad de las Islas Baleares tuve la suerte de trabajar con la FUEIB. Durante las prácticas estuve trabajando en la gestión y servicios de los cursos de títulos propios de la UIB y una de las preguntas que más recibimos por consultas telefónicas fue que los alumnos no encontraban según que materiales o alguna forma de contactar con los docentes del postgrado.

La propia FUEIB hace una valoración final de los cursos, en el último formato de evaluación tuve la suerte de participar en la elaboración, y uno de los puntos que se preguntan a los estudiantes de las formaciones es puntuar el aula digital que los docentes ofrecen en los cursos. Por lo general, las aulas que ofrecen la FUEIB en sus cursos no tienen malas notas, pero aun así se me ha pedido que intente darles herramientas para que se pueda innovar.

Por otra parte, tras la pandemia generada por el virus Covid-19, todas las plataformas digitales han actuado como el salvavidas de los centros educativos y de la formación, la necesidad de haber tenido que seguir con los aprendizajes sin presencialidad ha aumentado la importancia de una buena plataforma con guías para que los aprendices puedan mantener el mismo ritmo con el que estaban avanzando antes del estado de alarma y el cierre perimetral sufrido en España.

Por consecuente realizo este trabajo con la intención de crear un aula sencilla, visual, inclusiva y con la intención de hacer una mejora en la calidad formal de la plataforma usada por la UIB y la FUEIB en sus títulos propios.

3. HISTORIA DE LA FUEIB

De cara al TFG quise hacer un trabajo relacionado con las prácticas que he cursado durante el presente año académico. Al elegir colaborar en mi proyecto con la FUEIB, hay que conocer la historia principal de la actual entidad encargada de la gestión y servicios de los títulos propios y el centro de prácticas que elegí para hacer las prácticas.

La Fundación Universidad Empresa de las Islas Baleares (FUEIB). Fue creada en el mes de abril de 1996. Más tarde, el 11 de diciembre de 2009, la Universidad de las Islas Baleares reconoció como un medio propio para dar las competencias de los postgrados de la UIB en la FUEIB, quienes serían los encargados desde ese momento de gestionarlos. En el año 2014 la FUEIB se fusionó con la Fundación General de la Universidad de las Islas Baleares (FuGUIB) creada en 1999. La FUEIB está formada por diferentes departamentos que realizan diversas funciones de las que hablaremos más adelante.

De cara al marco sociocultural y a las personas a las que va dirigida la Fundación Universidad Empresa, al ser un centro que lleva cursos podríamos decir que va dirigida a los estudiantes de la UIB, pero el marco con el que trabaja la FUEIB es totalmente extenso y es que sus formaciones implican a muchos de colectivos, pero cada curso va dedicado a uno o unos en concreto. Al ser un centro que ofrece una buena cantidad de formaciones y con ideas de tener cuantos más postgrados propios mejor, no se puede enmarcar dentro de un grupo, simplemente va dirigida para toda persona interesada en estudiar o en formarse para la mejora de conocimientos o para mejorar profesionalmente hablando.

La FUEIB tiene como finalidad gestionar, fomentar, dar servicios y realizar actividades para fomentar la formación, la cultura, investigación y educación. En concreto, se encarga del trabajo formal de los postgrados propios de la UIB. El proceso para realizar un curso y por consiguiente un aula digital no es comenzado por la FUEIB. Hay una serie de pasos formales, primero debe recibir una propuesta y la FUEIB muestra las directrices y ayuda en la elaboración del curso, por lo tanto, establece diálogo entre la UIB, los docentes y las empresas interesadas en realizar una formación dentro de su entorno social y económico.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Origen de Moodle: Inicios y presente

La educación a través de la red durante los últimos años ha tenido un crecimiento exponencial, las diferentes formas ofrecidas en educación han sido clave, principalmente se pueden diferenciar en modo parcial o *blended education* y a tiempo completo u *online education*.

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, a la equidad en la educación, a la enseñanza y el aprendizaje de calidad, al desarrollo profesional de los docentes y a una gestión, gobernanza y administración educativas más eficientes” (UNESCO, 2014).

Las plataformas son soportes de contenido, que administran la entrega de información e incorporan recursos como el chat, las listas de interés y similares. Además, nos dan a todos y todas unas series de servicios que están a disposición de internet. Las plataformas virtuales, como apuntan Barrera y Guapi (2018), han producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo.

En el caso de la educación, también existen estas plataformas dedicadas a este ámbito, algunas como Moodle, Opigno o Chamilo, son ejemplos de plataformas que están siendo usadas en los campus universitarios actualmente. La educación, tradicionalmente hablando, ha utilizado herramientas denominadas Learning Management Systems (LMS). Las LMS ofrecen a los alumnos un entorno cerrado y controlado en el que las instituciones académicas pueden establecer elementos correspondientes a funciones, tales como foros de participación, herramientas de retroalimentación, módulos educativos de contenidos, mecanismos de comunicación, etc., intentando proporcionar un ambiente lo más uniforme y familiar posible (Guerrero et al., 2019).

Históricamente hablando, la educación en red se basaba principalmente en la plataforma LMS llamada Blackboard, que más tarde, debido al éxito compró a su principal competidor, WebCT. Esta se encontraba en más de 2200 instituciones y 60 países, y tras la adquisición de su rival directo, llenó del 70% al 80% el mercado en la educación en red. Frente a ello, surgió Moodle, que de un año a otro aumentó de un 5% a un 10% su uso por características tales como tener código abierto, la flexibilidad que ofrece y el menor coste para las instituciones (Dans, 2009). Así pues, Moodle inició su camino en educación entrando por la puerta grande.

En el presente y tras el año en pandemia que ya hemos tenido encima, la educación está dando pasos adelante para incluir de cada vez más las nuevas tecnologías en el aprendizaje con el objetivo de tener una educación mediante la experiencia y la apropiación de los contenidos de forma integral, y con la pandemia producida por el virus Covid-19 se ha tenido que hacer un uso casi obligatorio de las tecnologías y del aprendizaje a distancia, "el confinamiento ha desnudado los defectos de un sistema incapaz de dar una respuesta coordinada a las necesidades específicas de cada familia" (Kuric, Calderón-Gómez y Sanmartín, 2021).

La experiencia del tiempo pasado durante este último año dentro del sistema educativo, como señalan Castañeda, Prendes y Gutiérrez (2015), muestran que la necesaria flexibilización de las estructuras docentes implica nuevas concepciones del proceso de enseñanza y aprendizaje en el que se acentúa la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje; la atención a las destrezas emocionales e intelectuales a diferentes niveles; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio, y la flexibilidad de los estudiantes para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida.

Podemos revisar bibliografía de hace años y ya se da una idea de hacia dónde podría ir la educación y hacia donde este yendo. Mason y Kaye (1990), ya señalaban que la aplicación de la comunicación mediada por ordenador estaba haciendo cambiar la naturaleza y estructura de las instituciones coetáneas de educación a distancia de diferentes formas, e indicaban tres implicaciones de dicho uso:

- La desaparición de las distinciones conceptuales entre la educación a distancia y la educación presencial.
- El cambio de los roles tradicionales del profesorado, tutores adjuntos y miembros administrativos y de apoyo.
- Proporcionar una oportunidad, que nunca existió antes, de crear una red de estudiantes, un entorno para el pensamiento colectivo y acceso a los pares para la socialización y el intercambio ocasional.

No es necesario que todos los medios pedagógicos que se presenten en Moodle o en el aprendizaje de los estudiantes se utilicen de cara a las nuevas tecnologías. Ciertamente, algunos elementos, como los materiales impresos o la pizarra clásica, se antojan algo fuera de lugar en una enseñanza “2.0”, pero tampoco se ha de olvidar que este es un paradigma joven que aún tiene mucho camino que recorrer antes de que la sociedad se dé cuenta de hasta qué punto se pueden utilizar las NTIC para enfocar la educación de los estudiantes. Así, mientras no existan exhaustivos estudios longitudinales al respecto de la efectividad real de los nuevos métodos de aprendizaje, se debería mantener una integración lo suficientemente cauta de medios pedagógicos que puedan combinar la enseñanza tradicional con otros métodos innovadores, como el e-learning desde el hogar (Martí et al., 2013).

4.2. ¿Qué es Moodle?

Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), en español, Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objeto, es una herramienta y/o software de distribución libre, que se incluye dentro de la categoría de LMS y en su caso concreto de Learning Content Management (LCMS), escrito en PHP (Moodle.org). Fue creada por Martin Dougiamas en 2002. Moodle fue creado con la intención de ayudar a los docentes en el marco de la educación, esta idea surgió para poder crear comunidades de aprendizaje en línea de todo tipo, tanto en educación mixta como a distancia para escuelas, universidades pero que también ha tenido usos en empresas y otros sectores. Moodle es una plataforma virtual con más de 15 años de experiencia que se

utiliza en varios diferentes niveles de educación formal, no formal e informal, educación primaria, secundaria o terciaria (Maliza et al., 2020).

Moodle está basado en el constructivismo, cabe destacar que su creador es pedagogo y entre sus estudios se basó en esta teoría de Vygotsky para dar forma a Moodle, aunque finalmente decidió elegir el apartado de constructivismo social. Permite resolver actividades de refuerzo pedagógico con actividades y recursos personalizadas por el docente, entre ellos: archivos, talleres, etiquetas, bondades que facilitan la interacción con el estudiante en todo momento previo instrucción del docente (Maliza et al., 2020)

El constructivismo, Alarcón y Méndez (2011) lo define como el “primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Payer, 2005).

En cambio, el constructivismo social es aquel modelo basado en el constructivismo, que dicta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean (Payer, 2005).

Teniendo en cuenta ambas ideas, el constructivismo social fue aquel seleccionado y con las ideas que se buscaban reflejar en el Moodle, como afirman Coll (1996), el constructivismo social busca ayudar a interiorizar, comprender, asumir y conocer la información nueva, a través de nuevos aprendizajes que transforman y construyen las estructuras cognitivas para enfrentarse a escenarios reales o parecidos.

Por otra parte, cabe destacar que Moodle es una herramienta de software abierto, es decir, que cualquiera puede ver sus publicaciones e informaciones. Las características principales de este tipo de software son, como anotan Sala y Núñez (2014) son: permitir el uso libre, la modificación y la distribución del

código, ofrecer alternativas, dar acceso a recursos informáticos que, normalmente, serían privados, usar el código para ayudar en otros proyectos, soluciones más rápidas a *bugs* o errores debido a la gran cantidad de usuarios que pueden acceder al código aunque también hay que recalcar que tanto el origen como los contenidos deben ser reconocidos allá donde se utilicen.

Estos puntos anteriores tienen efectos en los estudiantes y en las personas interesadas en ello, y es que toda persona se va a ver obligada a vivir en un entorno tecnológico de sobreexplotación en cuestión al tamaño de información que se puede encontrar de cara a cualquier herramienta de software abierto, el vivir en un estado de tener una plataforma pero que a la vez es como si no se tuviera marca que los recursos y complementos que se pueden añadir son infinitos a primera vista aunque esto también tienen efectos positivos, que básicamente serían los antagonistas a los dichos, una gran variedad de búsquedas, más opciones, más recursos, más conocimientos, etcétera. Para algunas instituciones, la disponibilidad de sus contenidos y los producidos por sus alumnos en la Red se está convirtiendo en un claro escaparate y en un indicador de su calidad, que puede ser evaluada además de manera continua en función de su visibilidad en los motores de búsqueda: para muchas instituciones, esta visibilidad se convertirá en un factor competitivo de primera magnitud (Dans, 2009).

Moodle ofrece las herramientas necesarias para la docencia universitaria, tanto presencial, semipresencial o a distancia y promueve nuevos aprendizajes, facilitando el acceso al material de forma organizada, expresando la fuerte presencia que las TIC están teniendo en la sociedad está repercutiendo en los conceptos de tiempo y espacio, los mismos que se traducen en una deslocalización del conocimiento de las instituciones tradicionales de formación (Hernández y Tayo, 2017).

Alonso y Blázquez (2016) tras haber hecho diversos análisis a diferentes plataformas virtuales de E-A, recomiendan la utilización de Moodle por:

- Tener unas funciones didácticas sencillas, útiles y variadas. Además de una flexibilidad para el aprendizaje, debido a su estructura modular, que,

gracias a ella, permite el poder preparar y dar un buen soporte a cualquier tipo de estilo docente.

- La poca dificultad que ofrece su carácter modular, y por consecuente, la variedad de opciones que puede llegar a ofrecer.
- El poder añadir y seleccionar características y módulos adicionales de forma gratuita y libre por la enorme comunidad que hay actualmente de personas, colaboradores y desarrolladores trabajando con esta plataforma, que hoy en día es aún mayor a cuando se realizó este análisis.
- Permitir la creación de espacios y aulas hechas a medida para la enseñanza que en el contexto anglosajón se conocen como Virtual Learning Enviroments (VLE) o Personal Learning Enviroments (PLE) y en el contexto iberoamericano, se conocen como entornos virtuales de aprendizaje (EVA) o entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) y entornos de aprendizaje personalizados (EAP).

La utilización de Moodle promueve el aprendizaje e incluso la enseñanza colaborativa mediante herramientas como chats, foros, mensajería, salas de reuniones, otras herramientas que se pueden añadir, etcétera (Vallet Bellmunt, Rivera Torres, Vallet Bellmunt, & Vallet Bellmunt, 2017).

En cuanto a las actividades, Moodle ofrece una buena cantidad de opciones que favorecen el aprendizaje a distancia, son de interfaz fácil y sencilla, entre ellas hay actividades tales como cuestionarios, glosarios, wikis, foros, todas ellas dando pasos al autoaprendizaje del constructivismo para garantizar un trabajo positivo y eficiente (Valenzuela y Pérez, 2013).

Actualmente, Moodle se ha convertido en el Entorno virtual de aprendizaje más usado por la gran variedad de herramientas tecnológicas que ofrecen sus NTIC. Evidentemente Moodle no es el único que podemos encontrar y utilizar, en la tabla 1 se muestra cuáles son los softwares libres que tienen mayor uso actualmente en las universidades y centros educativos y que pueden competir con Moodle, es interesante siempre conocer varias opciones, aunque en este trabajo nos centraremos en conocer en profundidad Moodle.

Softwares de sistema libre	Propietarios
Moodle	ECollage

Sakai	EDoceo
Claroline	DesirezLearn
eKasi	Blackboard
Dokeos	Skillfactory
Ilias	Delfos LMS
LRN	Prometeo
ATutor	Composica
Lon-CAPA	WebCT

Tabla 1. Principales Softwares para el diseño de EVEA (Valenzuela y Pérez, 2013)

Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje son lugares innovadores que permiten a los usuarios poder crear y desarrollar trabajos y proyectos trabajando de forma colectiva. Uno de los principales objetivos en este tipo de proyectos, es crear un entorno en el que al mismo tiempo que fomenta la confianza entre alumno y profesor, busque promover un entorno cooperativo y colaborativo, permitiendo al estudiante aprender de los materiales del curso, del profesor y de los compañeros. Debemos atender, entonces, tanto a las vías en las que los media pueden restringir o permitir ciertos tipos de interacción, como al proceso por el que las personas son capaces de construir y negociar significados a través de la interacción y la actividad colaborativa (Castañeda y Adell, 2014)

4.3. Aprendizaje mediante EVEA, ¿efectivo?

El aprendizaje es de cada vez más fluido, en cuestión de años hemos pasado de utilizar libros y enciclopedias a el puro uso de internet para buscar información sobre ciertos temas como pueden ser las plataformas digitales. La mayoría de las instituciones de educación superior convergen en el bajo porcentaje de utilización tanto de los entornos virtuales de aprendizaje como de las herramientas tecnológicas en apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, quizás en base a los nuevos alfabetismos (Enríquez, 2015). Por lo tanto, hablamos de un crecimiento exponencial de las TIC dentro del aula como forma de contrarrestar los increíbles avances en la sociedad que se pueden ver de año en año.

La educación online o en línea suele estar determinada actualmente por el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje donde el protagonista del proceso de enseñanza es el alumnado, siguiendo con la teoría constructivista que aplicó Dougiamas en Moodle, basada en la exploración, el autoaprendizaje y la experimentación.

Algunos estudios diversos que veremos más adelante han podido demostrar que Moodle es una plataforma que estimula y ayuda al alumnado, y eso sin tener conocimientos avanzados, básicamente es un hecho que en la universidad enseñan lo básico para saber cómo entregar actividades y hablar por chats y/o mensajería. Solo conocemos la superficie de lo que nos puede ofrecer Moodle.

Estos estudios y algunos autores afirman que la implementación y aplicación de esta plataforma educativa mejora significativamente el rendimiento mostrado por los alumnos. Gran parte de la culpa lo tienen la conectividad que ofrece, el espíritu de comunidad, el aprendizaje sociable y el aumento de la capacidad cognitiva de aprendizaje.

Para entender mejor el anterior apartado, primero debemos entender qué es el conectivismo, que según Martí et al (2013), es un nuevo modelo teórico-explicativo basado en la revolución de la información y la tecnología que plantea un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje diferente al conductismo donde el individuo trabaja de forma activa y recibe conocimientos de la misma manera, con una visión holística centrada en el entendimiento del espacio complejo y multidimensional.

4.3.1. Ejemplos dentro de la educación

Moodle se ha convertido en una de las plataformas más utilizadas a globalmente en educación, pero no solo hablamos de educación a nivel universitario sino también en otras formas de educar y enseñar.

Uno de los casos no tan convencionales o populares dentro de la educación y con los que se ha demostrado que el Moodle o las plataformas virtuales pueden ser de una utilidad positiva es la educación dedicada a las personas mayores. Tal como hemos hablado de la forma y el constructivismo social que utiliza la

plataforma para dar un aprendizaje más flexible e integral, por lo tanto, aun con la diferencia de edad que existe entre los alumnos de, por ejemplo, universidades de entre 20-27 años con la universidad para personas mayores, el planteamiento teórico es el mismo.

Por poner un ejemplo, el aula universitaria de mayores La Línea (AUM), ubicada en la Escuela Universitaria de Magisterio Virgen de Europa, centro anexo a la Universidad de Cádiz. Como datos curiosos ante este planteamiento, Pavón y Casanova (2005) añaden los siguientes puntos, “el 40% del alumnado no tiene ordenador en casa, lo que nos hace plantearnos el tener que ofrecer acceso a la plataforma desde el propio centro. Sin embargo, este aspecto no nos preocupa mucho ya que en el curso de inicio del AUM, el 90% no tenía ordenadores”.

Es curioso este aumento de tecnología a la hora de tener ganas de trabajar y aprender, y ver como incluso las generaciones olvidadas también tienen el derecho y, aunque puede resultarles más incómodo en un inicio, la virtud de poder trabajar en plataformas y en Moodle mismo. Un punto a favor para la implementación de las plataformas, ya no solo de Moodle, en cualquier escenario de educación o de aprendizaje.

Otro caso donde se pueden utilizar las plataformas, y en concreto Moodle, es en la conocida educación especial. Destaca que las TIC proporcionan, al igual que hemos comentado anteriormente, y según los estudios de Cabero (2008), una variedad de funcionalidades a las personas o estudiantes con una discapacidad, necesidad o que requieren de un apoyo, facilitando comunicación entre alumnos y profesores, el desarrollo cognitivo, facilidad para aprender nuevos elementos de estudio, acceso a la información de forma rápida y coherente con sus necesidades, pero sobre todo destacar que gracias a las TIC se pueden hacer muchas variaciones del temario en cuestión a adaptaciones y la autonomía que pueden tener tanto a nivel estudiantil como laboral.

El ejemplo en este caso se basa en el trabajo de investigación directo en dos centros de la Comunidad Autónoma de Aragón de distintas características. El primer centro es un Centro Ocupacional de carácter privado cuyos alumnos son personas adultas que trabajan con la Agrupación Turolense de Asociaciones de personas con Discapacidad Intelectual (ATADI) mientras que el segundo es un

Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) de carácter público, que trabaja con alumnado de entre 3 a 12 años.

Este trabajo sigue con los apuntes de Cabero (2008) que hace referencia a que las tecnologías dentro del aula pueden ayudar a facilitar la integración de las personas y que por los diferentes diseños y estructuras que ofrece no se debe transformar en elementos de desigualdad, sino todo lo contrario, en inclusores para cualquier persona, sea parte del alumnado o del profesorado.

Un estudio con los alumnos del grado de enfermería en Madrid demuestra que Moodle es una plataforma que da un mejor rendimiento y comprensión del material trabajado en clase. Se intuye que estos resultados van asociados con tener en su disponibilidad los contenidos en cualquier momento, poder acceder a ellos tanto antes, durante o después de la clase y poder comparar y trabajar los contenidos de los temas con mayor comprensión (Moreno, 2011).

4.4. Aprendizaje autónomo

Moodle fue creada con la intención de ayudar en la educación al aprendizaje, pero no solo se ha llegado a implantar en el aprendizaje tradicional, es decir, alumno-profesor, sino también tenemos otros casos que se basan en el aprendizaje autónomo.

El aprendizaje autónomo es, como indican Urquidi, Calabor y Tamarit (2019), el proceso que permite al estudiante ir añadiendo conocimientos, recursos e información de forma sistemática para poder hacer una clasificación de lo obtenido subjetivamente, formando una identidad crítica y cohesiva. Por lo tanto, el aprendizaje autónomo es la independencia del estudiante para obtener su enseñanza desde una mirada subjetiva basada en la motivación intrínseca.

Unos ejemplos perfectos los encontramos en la FUEIB. En sus casos, actualmente tienen “cursos tradicionales”, como hemos comentado anteriormente, otros que son mixtas, teniendo una parte de clase presencial y otra a distancia, y finalmente, otros cursos de aprendizaje autónomo mediante recursos y videos. En la FUEIB estos cursos se separan en presenciales, semipresenciales y a distancia.

Como aprendizaje autónomo actualmente hay varios cursos, por nombrar alguno, el curso de “Experto Universitario en Nutrición y Alimentación Aplicada en el Deporte. Título propio de la UIB (20 ECTS)” es totalmente a distancia. Gracias a Moodle y su distribución, se ha podido realizar este curso de formación. La enseñanza y el aprendizaje son las consecuencias de tener al alumno como protagonista del aprendizaje, como centro del escenario (Noguera, 2019).

El aprendizaje autónomo es vital para el estudiante, y en los estudios los años académicos, grados y postgrados, etcétera, están divididos directamente en una parte presencial en el aula y otra a distancia con el trabajo autónomo de cada uno. No nos hemos dado cuenta y durante nuestra vida hemos estado aprendiendo gran parte de forma autónoma y en el caso de Moodle, se ha demostrado que es una herramienta útil para ello.

En la independencia los alumnos desarrollar algunas funciones, conocimientos y habilidades como la elaboración para hacer una mejor selección, una organización más definida y pulcra, presentaciones con más profundidad, personalización de los estudios, en el sentido de tener mayor pensamiento crítico y creativo para trabajar con los recursos que se dan a los alumnos, la transferencia de conocimientos, así como la metacognición que se desarrolla con la planificación, la evaluación y autoevaluación, algunos aspectos que comentan Orejuela y Díaz (2015).

4.5. Los PLE: La adaptación y flexibilización del aprendizaje

Con el paso de los años, se ha ido demostrando que de cada vez la pedagogía y la educación requiere de las TIC y de la adaptación a su alumnado, hechos como poder ofrecer aprendizajes significativos, integrales y de larga duración a la par que flexibles son algunos de los marcadores que están siguiendo los centros educativos.

El PLE, *Personal Learning Environment* o Entorno Personal de Aprendizaje, es una idea/herramienta novedosa que sirve como concepto umbral para mantener todos los conocimientos de uno mismo dentro de su círculo laboral, social y educativo, que como bien indican las palabras que forman las siglas PLE, es

totalmente personal y subjetivo y tendrá principalmente un uso para el propio individuo que lo crea debido a que está adaptado a todo aquello que él considera dentro de su entorno importante y útil para su aprendizaje que puede tener una duración variante dependiendo de para que lo vaya a utilizar, aunque existen ciertos puntos como el entorno social que bien pueden cambiar pero en menor medida que las anteriormente nombradas. Podríamos decir que el PLE en la rutina diaria de las personas es, precisamente, una de las claves de su consolidación; cuando un conjunto de servicios como página de inicio, herramientas de edición, de trabajo en grupo y canales de comunicación se ajustan a las necesidades y gustos del usuario en sus diferentes ámbitos de actuación, dicho conjunto de servicios acaba convirtiéndose en un elemento indispensable en la actividad diaria del usuario (Casquero, 2013).

Para continuar, Dellepiane (2018) define el PLE como un mapa que evidencia el entorno en el que podemos aprender. Así, un PLE incluye los espacios físicos, las personas con las que aprendemos, los medios que son utilizados para acceder a información relevante y las herramientas usadas para compilar dicha información e interactuar con otros. Podemos decir que los elementos de un PLE cambian de una persona a otra. Un PLE se compone de personas, espacios, y medios y herramientas que se articulan e interactúan en función de los hábitos y necesidades de cada persona, cambiando de una a otra persona. y desde esta visión, los PLE siempre han existido, solo que no los teníamos interiorizados como elemento tecnológico, pero indirectamente, con solo las preferencias de Google, ya teníamos un PLE.

No existe una simple receta o secuencia de pasos para elaborar un mapa conceptual. Al escribir, ya sea una novela, un poema o un ensayo de investigación, cada autor tiene su propio estilo. Igualmente, las personas con experiencia en la elaboración de mapas conceptuales usan diferentes estrategias al crear sus mapas. Algunas empiezan por enumerar un conjunto de conceptos, otras proceden directamente a colocar un concepto raíz y empiezan a enlazar otros conceptos con este. En este documento presentamos algunos pasos que los usuarios pueden tomar al elaborar su primer mapa conceptual cuya utilidad hemos comprobado a lo largo de los años al ayudar a muchas personas a crear mapas conceptuales (Cañas y Novak, 2009).

Es evidente que si podemos y somos capaces de mantener cierto orden dentro de nuestro PLE conseguiremos adquirir mejoras en nuestras competencias relacionadas con nuestros recursos, al tenerlos todos a mano, la productividad, ya que tener todos nuestros recursos en un solo lugar puede ayudar en la eficacia y en la eficiencia, además de un aprendizaje permanente justo por la misma razón. El EPA nos proporciona otras habilidades como el aprendizaje autónomo, autorregulado y autodirigido, la alfabetización digital, capacidades de sintetizar, de conectar y de motivar a la hora de trabajar en red.

Si bien podemos decir que el PLE hace alusión a la idea de aprendizaje autónomo, es importante para su desarrollo un contexto en red, que posibilite interactuar con otros y en colaboración a través de herramientas tanto del software social como servicios de la web que prioricen las conexiones con otras personas. De esta manera, puede haber tantos PLE como personas, y las redes sociales juegan un papel importante en este desarrollo, ya que determinan nodos y conexiones que permiten seguir aprendiendo y modificar así el mapa de nuestro PLE (Dellepiane, 2018).

4.6. Cómo ser docente en los EVEA: Competencia Digital Docente

El aprendizaje no solo es necesario para los alumnos, también los docentes se han de modernizar y actualizar a las nuevas tecnologías, Moodle se creó con la idea de ayudar en educación en general, y esta educación no es solo para el alumnado sino para toda la comunidad educativa.

Partiendo de la siguiente base, no hablamos directamente de docentes, pero sí de futuros profesores. El siguiente estudio realizado en la Universidad de Coruña con los alumnos y alumnas del segundo curso del grado de Educación Infantil. Hay que destacar que los docentes que imparten las asignaturas del grado la utilizan como repositorio de recursos y materiales, así como el uso del sistema de mensajería, no un uso exhaustivo de lo que significa la plataforma y cómo poder desarrollar proyectos en ella.

Las conclusiones que presenta el estudio realizado por Rivadulla (2015) tienen que ver con lo nombrado en el anterior punto:

- Pocos alumnos han recibido algún tipo de formación relacionada con Moodle, es más, algunos quieren y opinan que deberían recibir alguna formación relacionada con herramientas que están a su alcance tales como el correo electrónico interno de Moodle o *Quickmail* o la barra de herramientas, así como de la plataforma virtual en general.
- Hacen un uso muy limitado comparado con lo que puede ofrecer Moodle. Como decía, los profesores tienen el aula virtual como repositorio de materiales y los alumnos tratan la página como lo mismo, un espacio para descargar apuntes, clases grabadas y usar el correo electrónico, raspando solo la superficie de lo que deberían ser enseñados para poder luego trabajar ellas y ellos por su propia cuenta y desarrollar sus espacios para sus futuras clases.
- La valoración de Moodle es muy positiva, en parte por el ahorro económico que supone, aunque también se han destacado limitaciones como fallos técnicos, errores de conexión o algunos bloqueos.
- Finalmente se destaca que la tecnología no será la solución a todos los problemas que surgen con la educación pero sí un impulsor y potenciador para tener en cuenta siempre dado que aumenta los beneficios tanto de docentes como de alumnos.

Con respecto al profesorado, Adell, Castañeda y Esteve (2018) proclaman la necesidad urgente de que las universidades requieren de una alfabetización tecnológica y de formaciones dedicadas a las metodologías educativas a través de la tecnología y nuevas formas de evaluación.

Para que las TIC y los entornos virtuales de aprendizaje tengan éxito en la educación, primero se ha de tener una nueva concepción o visión sobre lo que sabe y lo que deberían saber los docentes, se habla de habilidades, conocimientos, pedagogía, actitudes, aptitudes, recursos y conocimientos que deberían ser aplicados durante la enseñanza para que el alumnado tenga un buen desarrollo en el mundo de las tecnologías y el aprendizaje (Fraser, Atkins y Hall, 2013).

Es decir, se enfatiza la necesidad de adaptación del contexto educativo a las necesidades que, supuestamente, nos plantean las tecnologías. Bien entrado el siglo XXI, la formación docente en tecnologías de la información y la

comunicación supone todavía un reto tanto en la formación inicial, como en el desarrollo profesional de los docentes. Para hacer frente a ese reto ha surgido en los últimos años el concepto de competencia digital docente (Castañeda, Esteve y Adell, 2018).

En los últimos años han ido surgiendo diferentes modelos y conceptos que han tratado de definir la CDD tanto en educación primaria, como secundaria como en universitaria (Álvarez y Gisbert, 2015; Durán, Gutiérrez, y Prendes, 2016). Todos estos modelos se diferencian en el contexto que envuelve a un individuo, el capital humano del alumnado o la tecnología que tiene cada uno.

La reflexión sobre la competencia digital toma su origen en una nueva visión del aprendizaje en los estudios formales que parte de la necesidad de aislar aquel conjunto de destrezas y conocimientos que el propio individuo debe adquirir y consolidar como medio imprescindible para avanzar en sus estudios (en cualquier etapa formal, y a lo largo de la vida). Este conjunto, denominado competencia clave de forma genérica, se ha desarrollado en el ámbito universitario con especial profundidad, al menos en el discurso teórico, con el proceso de convergencia al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) que han venido experimentando en los últimos años las universidades españolas (Carrera et al., 2019).

Ese tipo de aproximación a la CDD, desde la tecnología como base fundamental y con una idea pedagógica, aclaran Castañeda, Esteve y Adell (2018), ha traído consecuencias importantes e indeseables que se han convertido en invisibles para aquellos que usamos esos modelos: un modelo docente poco definido y lineal, una visión neutra e ingenua de la tecnología y una definición de competencia basada en las necesidades instrumentales de los procesos productivos que rehúye las dimensiones más sociales de la definición de competencia.

Algunos de los marcos institucionales que podemos tener en cuenta y que pueden afectar a España y a lo que debería tener un docente para tener una buena competencia digital docente son los siguientes:

A nivel internacional, el modelo de la UNESCO (2008, 2011), que puntualiza en un marco general, para docentes tanto activos como en formación, basado en

unas competencias principales. Una visión que prioriza conocimientos didácticos y la implementación de las TIC en el plan de estudios, en las organizaciones, en las administraciones o en la formación profesional de los docentes.

Por otro lado, en España, el Marco Común de Competencia Digital Docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF, 2017) obtiene su enfoque desde la competencia digital DigComp, establecida por la Comisión Europea.

El proyecto DigComp es una propuesta de crear y seguir un mismo marco común de referencia para tener las competencias digitales necesarias (Ferrari, 2013). En el contexto DigComp la competencia digital se entiende como un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para participar de forma activa en el entorno digital y obtener los beneficios de la tecnología en nuestro día a día. La competencia básica del aprendizaje a lo largo de la vida es un continuum que va desde la inclusión digital parcial, al dominio a nivel de experto. El nivel dependerá de cada persona, de sus necesidades, intereses o contexto al que tenga que adaptarse. Dependerá también de las habilidades tecnológicas que se tengan, pero conlleva mantenerse al día de los nuevos desarrollos y prácticas tecnológicas (González, 2015).

También en España, en lugar de seguir un único modelo como podrían ser los anteriores, algunas comunidades autónomas han formado sus propios marcos. Por ejemplo, el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya publicó su propio marco con su propia definición de qué es la competencia digital docente y cómo desarrollarla a través de habilidades y conocimientos didácticos y basados en el método (Departament d'Ensenyament, 2016).

El modelo de competencia docente holística para el mundo digital desarrollado por Esteve, Castañeda y Adell (2018), se fundamenta en 6 puntos que todo docente debería conocer para tener una buena práctica y competencia digital

docente.

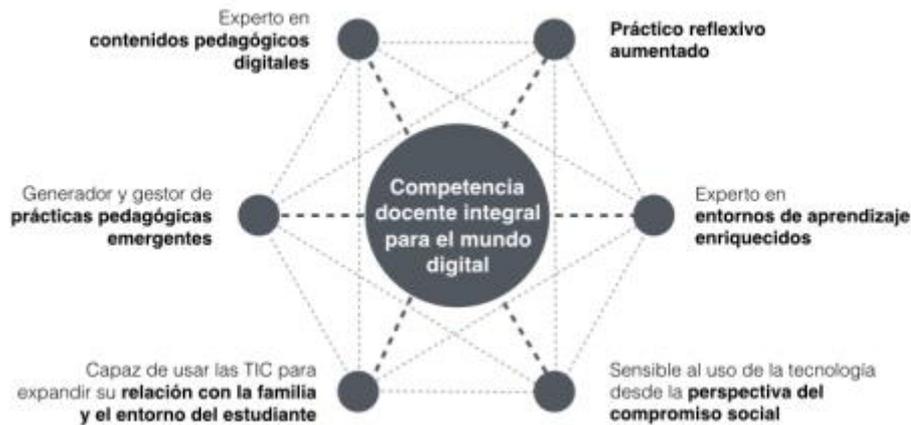


Figura 1. Modelos de Competencia Docente Integral en el mundo digital (Esteve, Castañeda y Adell, 2018)

1. **Generador y gestor de prácticas pedagógicas emergentes:** El docente debe ser un buen conocedor del entorno digital, teniendo en mente los conocimientos pedagógicos, los procesos educativos y las metodologías docentes que permitan tomar decisiones en cuanto al espacio y el alumnado con el que trata.
2. **Experto en contenidos pedagógicos digitales:** el docente debe dominar los contenidos con los que trabaja, las relaciones entre los conceptos, metodologías, procesos y procedimientos, contenidos disciplinares, etcétera, pero aplicado también dentro del marco de la competencia digital docente.
3. **Práctico reflexivo aumentado:** un docente capaz de conocer la investigación-acción sabe constituir un proceso reflexivo o investigador, además, debe tener conocimientos de la investigación basada en el diseño educativo, generando procesos sistémicos de diseño, desarrollo y evaluación dentro de la práctica educativa en el mundo digital.
4. **Experto en entornos enriquecidos de aprendizaje personal y organizativos:** la importancia de que el docente tenga capacidad de aprender y desarrollar la una capacitación frente a los procesos de aprendizaje científico y social contra el enorme desarrollo que están teniendo las TIC y su aplicación en la educación, hechos como crear, gestionar, conocer y adaptar tu PLE.

5. Sensible al uso de la tecnología desde la perspectiva del compromiso social: el docente siempre ha tenido la concepción de tener que ser sensible con el alumnado y capaz de subjetivarlo, es decir, educar para que tengan mente crítica y superen su inteligencia. El docente debe hacer lo mismo y tener en mente los usos actuales de las tecnologías más allá de clase y tener presente que se pueden utilizar como herramientas culturales, por ejemplo, *Instagram*, y entender que forman parte del mundo y de sus alumnas.
6. Capaz de usar la tecnología para expandir su relación con la familia y el entorno del estudiante: Hablamos del profesorado en su faceta más cercana al alumno como ser social. Un agente comprometido con el estudiante, que ayuda a coordinar los esfuerzos de los entornos determinantes del educando (familia, amigos, centro, barrio) para mejorar las condiciones del estudiante, para ofrecerle unas experiencias positivas de relación humana y social.

Con los componentes se tiene perfilado un modelo para el profesorado competente en el panorama digital de forma holística, complejo y profesionalizador. El docente no queda con la función de realizar los procesos y desconectar, sino de pensar, reflexionar y comprometerse con su profesión para formar ciudadanos y una sociedad sana.

Aunque es un modelo reciente y no se ha podido poner en práctica, si me parece a nivel personal adecuado para trabajar tanto la competencia digital docente como las funciones de un buen docente, así como aspectos que se mezclan e influyen mutuamente (los micro y macrocontextos de influencia de los centros, las creencias de los docentes, del alumnado, la infraestructura, las políticas educativas, entre muchos otros), un *assemblage* (Strom, 2015).

5. METODOLOGÍA

La metodología que he seguido como modelo a tener en cuenta para el proceso de creación de la página web/Moodle para la FUEIB es el Modelo “*Technological Pedagogical Content Knowledge*” o más conocido como Modelo TPACK. Es un modelo basado en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje que, según Gómez (2015), “identifica los tipos de conocimiento que un docente necesita dominar para integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de una forma eficaz en la enseñanza que imparte. Se incluye entre los modelos cognitivos en ambientes cooperativos donde, además, se utiliza la tecnología”.

Así pues, principalmente, podemos dividir el modelo TPACK en tres básicos apartados que se combinan entre ellos para formar otros subapartados que los docentes deben conocer para poder realizar de forma común y diaria la aplicación y la integración de las TIC (Koehler, Mishra y Cain, 2015). Los creadores del modelo de E-A los describen de las siguientes formas:

- Contenido Pedagógico (PK): es el conocimiento profundo que tienen los docentes sobre los procesos y prácticas o métodos de enseñanza y aprendizaje. Ellos abarcan, entre otros factores, pronósticos educativos generales, valores y metas (Koehler, Mishra y Cain, 2015).
- Conocimiento sobre la Tecnología (TK): este apartado es difícil de definir incluso para los propios autores debido a la constante fluidez con la que la tecnología va evolucionando. El comité de Alfabetización en Tecnologías de la Información del Consejo Nacional de Investigaciones en Estados Unidos (1999) donde mantienen la fluidez de la información (FITness) no solo se trata de la alfabetización computacional y de la necesidad de comprender y poder aplicar la tecnología al uso cotidiano.
- Conocimiento sobre el contenido (CK): Shulman (1986) apuntó, este conocimiento incluye conceptos, teorías, ideas, marcos organizativos, evidencia y pruebas, así como prácticas y enfoques establecidos para desarrollar ese contenido.

La metodología que se seguirá en el trabajo es la creación de una página de Moodle y una guía de buenas prácticas para el docente en el aula. Para crear estos materiales, primero, cabe destacar que, para ello, se trabajará en el rediseño de los cursos que actualmente tienen la FUEIB, por petición propia de

la entidad que, con el paso del tiempo, se ha dado cuenta que algunos de sus cursos más longevos no han cambiado de estructura desde hace años. Quitián (2015) sostiene que la metodología en el rediseño de cursos tiene como objetivo que los estudiantes logren la comprensión de los conceptos fundamentales, los aplique en la solución de problemas auténticos y los haga mediante trabajo centrado en indagación, colaboración y uso de tecnologías para apoyar el aprendizaje. Vygotsky (1978) ya tenía la idea de que se ha de trabajar de manera colaborativa para que los alumnos y alumnas puedan tener una buena construcción de los interrogantes, así como de la zona próxima al aprendizaje, otro elemento que se tendrá en cuenta a la hora de crear los materiales.

5.1. Objetivo

Crear una plantilla de página Moodle para la FUEIB con los elementos necesarios para que los profesores aprendan a usar de forma más innovadora, inclusiva y sencilla el Moodle de los cursos de postgrado de la UIB que recaen sobre la FUEIB, así como un manual de buenas prácticas relacionadas con la docencia dentro del aula.

Para la creación de la página de Moodle, se trabajará con el propio Moodle que la UIB y la FUEIB ofrece con todas sus características de pago, siendo la opción más recomendable por la población diana a la que va destinada el proyecto. La idea principal es generar una plantilla con todo lo solicitado por la FUEIB para mejorar los diseños, la estructura y la comunicación en sus otros cursos de formación. Para ello se me ha dado acceso a un Moodle vacío con el que poder trabajar y hacer las modificaciones que considere.

Para el diseño, lo principal será hacer materiales atractivos, ejemplos de ellos y dar herramientas con las que poder trabajar como pueden ser Canva, PowToon, entre otras, además de incrustar dentro de Moodle materiales e imágenes. Para la estructura, principalmente se requiere dejar atrás el modelo de “un tema debajo del otro” para convertirlo en una estructura basada en recuadros que al pulsar sobre ellos salgan todos los contenidos de ese tema específico. Finalmente, para la inclusión se utilizará la guía de buenas prácticas para los

docentes que hablará de los puntos a seguir y tener en cuenta a la hora de realizar las clases y los materiales del curso.

Por otra parte, la guía de buenas prácticas pretende ser un material visual, para demostrar que se pueden utilizar materiales más visuales e interactivos, estará hecha mediante la herramienta Genially con los contenidos necesarios para la creación de materiales que respeten a todo el alumnado, profesorado y persona alguna que pueda formar parte de los cursos de postgrado.

Todos los otros materiales que serán creados para la plantilla estarán realizados con la idea de ofrecer ayuda a los docentes a seguir los pasos necesarios para conseguir realizar los cambios que consideren idóneos dentro de la estructura del curso o para mejorar el diseño a través de la inclusión de videos, actividades, etcétera y/o para tener ejemplos de materiales más visuales, innovadores e interactivos, debido a que esto facilita el aprendizaje.

5.2. Destinatarios

Los destinatarios a los que va dirigido el proyecto son los directores y/o docentes que trabajan en los cursos de formación de postgrado de la FUEIB y que tengan interés en usar la plantilla creada, ya que esta será siempre una opción optativa si quieren seleccionarla, además de para la propia FUEIB y sus miembros y para el uso que esta entidad quiera darle en el futuro.

Aunque la plantilla este destinada a ser de carácter general con una forma concreta, a través del manual de buenas prácticas se podrá modificar o se podrán seleccionar ciertos elementos para un uso en otras páginas del Moodle de la FUEIB. De esta forma se podrán resolver las dudas sobre las características que ofrece Moodle.

5.3. Temporalización

En la siguiente tabla se verá el proceso seguido durante el TFG para la creación de la plantilla de Moodle y el manual de buenas prácticas durante el desarrollo de los proyectos:

MES	PROCESO
OCTUBRE- ENERO	- Prácticas en la FUEIB
ENERO	- Análisis de necesidades - Propuesta de TFG
FEBRERO	- Búsqueda bibliográfica - Justificación del proyecto - Objetivos del proyecto
MARZO	- Búsqueda de los contenidos para la plantilla - Redacción marco teórico
ABRIL	- Redacción marco teórico 2 - Redacción metodología - Desarrollo de la plantilla
MAYO	- Creación del cuestionario para evaluar la plantilla y la guía de buenas prácticas - Evaluación de la plantilla y la guía
JUNIO	- Redacción de las conclusiones - Revisión final del proyecto - Entrega del TFG

5.4. Proceso

5.4.1. Estudio del contexto socioeducativo

En la primera fase ha habido una investigación sobre los requisitos y características necesarias para poder realizar de forma adecuada una plantilla genérica para los cursos de la FUEIB. Para ello, se debe tener en cuenta el contexto social al que va destinado el proyecto y cómo este usará la plantilla y la guía de buenas prácticas.

Además, hay puntos importantes en el contexto que se deben tener en cuenta para los usuarios como apunta Claro et al. (2011), estas situaciones tienen que ver con el nivel geográfico de la persona, existen diferencias en la calidad de red entre la población rural y la población urbana, también afecta el nivel socioeconómico, por el acceso que uno pueda tener en las redes y la calidad a la que puede responder dentro del hogar. Otros aspectos que también afectan

son la edad, el nivel de formación, el género o la lengua. Pero el aspecto que más ha dado que hablar es el conocido como la "brecha digital".

Al ser la FUEIB una entidad privada adjunta a la Universidad de las Islas Baleares, por consecuente, puede disponer de los materiales que esta tiene a su alcance y entre ellos, de forma gratuita tanto para la FUEIB como para los usuarios de las formaciones que ofrece, encontramos la licencia a la plataforma Moodle que dispone la UIB y de los recursos tecnológicos que esta pueda ofrecer. Por lo tanto, a nivel material no debería haber problemas.

Durante este punto se han analizado las necesidades de la FUEIB de cara a poder innovar o modernizar las páginas de Moodle de sus cursos de postgrado, añadiendo una serie de contenidos y características como la igualdad de género, la inclusión y la sencillez, hechos que ayudan a demostrar compromiso con cualquier colectivo y ayuda a tener una mejor eficiencia y eficacia a la hora de trabajar y aprender.

5.4.2. Fase de diseño del proyecto

Tras tener un análisis concienzudo sobre los factores del entorno que pueden afectar al proyecto, se han seleccionado los objetivos que quiere abastecer el proyecto, la selección de los recursos, que se pueden encontrar en el segundo apartado del TFG, y contenidos que la plantilla y la guía pueden ofrecer a los docentes y a la FUEIB. Todo ello se ve englobado en el modelo TPACK y en sus tres principales funciones, es decir, el contenido pedagógico, el conocimiento sobre los contenidos y el conocimiento sobre la tecnología.

5.4.3. Desarrollo de la plantilla y la guía de buenas prácticas

Durante esta fase, en una página del Moodle que me ofreció la FUEIB, todas las ideas desarrolladas a través de búsqueda propia y de reuniones y correos con la FUEIB se implementan en lo que se pasará a denominar "Diseño de plantilla para cursos". Además de las explicaciones que se han de dar para seguir ciertos pasos para poder añadir diferentes recursos o de cómo usar cierto aspecto o característica que ofrece el Moodle. El primer recurso puede ser copiado y

modificado a gusto de cualquier profesional o docente si estos lo consideran necesario, en cambio, la guía puede servir para aprender a hacer modificaciones en la plantilla o en tu propia página de Moodle como añadir actividades, imágenes, videos o reorganizar de diversas formas tus cursos, por nombrar algunas funciones. La guía no solo es un complemento para la plantilla, es un complemento que puede ser usado en cualquier otro ámbito.

5.4.4. Evaluación de los recursos del proyecto

Finalmente, para poder dar punto final a la plantilla y guía, como he nombrado en la fase anterior, la FUEIB utiliza su propio sistema de evaluación de los cursos, a través de la aplicación *Survey Monkey*. Con su permiso, realicé un cuestionario sobre los contenidos, el diseño, las funciones y estrategias ofrecidas en los dos materiales diseñados por mí mismo. Las personas que responderán a este cuestionario son los profesionales y miembros de la FUEIB, así como, si la FUEIB quiere, docentes que den formación en algún postgrado ofrecido por la FUEIB. Todo ello con la finalidad de buscar aspectos y propuestas para mejorar todo lo posible cualquiera de los recursos.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: PLANTILLA DE MOODLE Y GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

En el siguiente apartado se pretende dar a conocer el proceso que se ha seguido para desarrollar los materiales del proyecto para los títulos propios de la UIB que prepara la FUEIB.

6.1. Diseño de la plantilla y guía

La siguiente fase del proyecto especifica como se ha integrado el diseño tecnológico, mediante la creación de la plantilla y guía, el diseño pedagógico, mediante las explicaciones y el uso de las herramientas que se han añadido a la plantilla y a la guía de buenas prácticas, además del diseño comunicativo, donde se han añadido elementos y espacios para la comunicación fluida entre alumnos y docentes.

En un principio, la plantilla y la guía iban a estar separadas, pero, tras repensar la idea, decidí añadir la guía separada en apartados dentro de la propia plantilla para que, si alguno de los docentes quería tenerlo ya en su Moodle, aun así, la Guía sin estar separada se ofrecerá.

6.2. Diseño tecnológico

- Plantilla

Las nuevas tecnologías aplicadas en la educación han sido el punto clave a la hora de poder trabajar en este proyecto. Como es de esperar, las TIC son el principal componente de formación del diseño tecnológico utilizado ya que, si no fuera por ellas, no se podría realizar nada de lo planteado.

Primero de todo, hay que destacar que, para poder utilizar la platilla, se requiere de conexión permanente a internet y una ligera idea de cómo manejar y trabajar en entornos virtuales. En caso de no tener los principios básicos, para que esta tenga éxito se podrá utilizar la guía preparada.

La herramienta con la que se ha trabajado es Moodle. Las principales características y ventajas son la facilidad de uso, no se requieren de amplios conocimientos con la tecnología para poder aprender a manejar la plataforma,

no es necesario aprender a programar, puedes trabajar sobre el software directamente y tienes una gran variedad de herramientas y las necesarias para la interacción entre docentes-alumno, docente-docente y alumno-alumno sin la necesidad de incluir ningún plugin o complemento, permite tener una flexibilidad y una adaptabilidad a los contenidos y recursos que se quieren ofrecer teniendo espacios para todos los recursos típicos de los docentes para la educación, ya que está pensando desde un inicio para trabajar en el marco de la educación. Además, facilita el cambio y el movimiento de la página en caso de que fuera necesario, así como la anexión de contenidos sin necesidad de abrir otras pestañas en el navegador.

- **Guía de buenas prácticas docentes**

Para la guía, se ha utilizado la herramienta Genially, una página preparada para el diseño que dentro la educación de cada vez se utiliza más. Como principal elemento para tener en cuenta es que requiere de conexión a internet para poder trabajar sobre él. No se ha trabajado con otras opciones que se estaban variando como PowerPoint por los motivos que destacaré a continuación.

Genial.ly tiene un alto grado de interactividad, está preparada para tener un diseño llamativo y que entre por los ojos a los usuarios que trabajen o estudien con ella, la interacción ha sido de vital importancia para poder trabajar en la guía, ya que, por ejemplo, de la diapositiva 2 se puede saltar directamente a las 6, 7 y 8, formando enlaces directos a lo que el usuario necesite en ese momento, dando los requisitos para tener una guía interactiva, llamativa y con fácil acceso para todos, ventanas que pueden añadirse al estar encima de un objeto, incorporación de enlaces en elementos o figuras que se pueden añadir, o la interacción con botones. Aunque principalmente se ha seleccionado esta herramienta por ser más visual, desde mi punto de vista personal, que las otras barajadas durante el proceso.

6.4. Diseño pedagógico

El diseño pedagógico viene enmarcado por los usuarios, es decir, el profesorado que tendrá en su mano el proyecto. Por esta misma razón, se ha tenido en cuenta los aspectos y características que definen a los usuarios, así como los elementos didácticos, los aprendizajes, contenidos de la plataforma y todo recurso desarrollado durante el proceso.

El diseño pedagógico tiene unos objetivos, separados en procedimentales, conceptuales y actitudinales.

- Objetivos procedimentales:
 - o Saber controlar la página de Moodle de forma eficiente.
 - o Conocer un mayor número de herramientas dentro de Moodle, así como otras posibilidades.
 - o Poder actualizar sus cursos si lo requieren.
- Objetivos conceptuales:
 - o Reconocer las posibilidades de innovar dentro del Moodle.
 - o Conocer los elementos que forman Moodle.
- Objetivos actitudinales:
 - o Dar a conocer alternativas para formar al alumnado.
 - o Entender la necesidad de actualización constante en Moodle.

Recursos propios dentro de Moodle:

Recursos propios	Tipo
Cómo editar el encabezado de Moodle	Presentación pdf
Cómo editar la estructura del curso	Presentación pdf
Funciones de la pestaña Participantes	Presentación pdf
Tutorial para crear insignias	Video mp4
Cómo añadir actividades externas a Moodle	Presentación pdf
Cómo añadir un video a Moodle	Presentación pdf

6.5. Diseño final

El diseño final de la plantilla y la guía de Moodle se ha entregado a la FUEIB, si ellos acaban aceptándolo se podrá ver en los cursos de postgrado. Su estructura final se podrá ver en las siguientes páginas, donde se verán también los recursos creados o utilizados para los diferentes espacios del Moodle.

Primero de todo encontramos el encabezado de Moodle donde se les da una bienvenida al alumnado con el siguiente texto:

“Estimado alumnado:

Queremos daros la bienvenida a tod@s a vuestro nuevo curso de ... (Descripción pequeña del postgrado)

Todo el equipo docente e interno de nuestra fundación ha efectuado un gran esfuerzo para la realización de los materiales pedagógico de que consta el curso, así como la elaboración de este estudio.

Esperamos que te sea útil y de que te aporte ideas que se traduzcan en una mejor educación y formación profesional y personal.

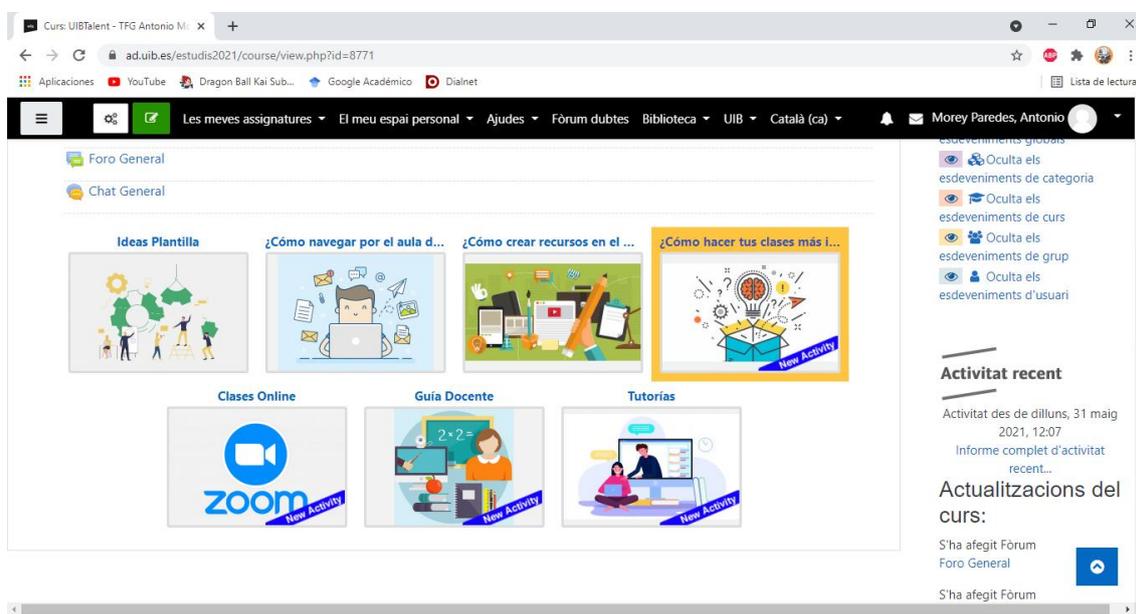
Si necesitáis ayuda en cuestiones técnicas puedes contactar tanto con el tutor del curso como con el correo de la FUEIB (uibtalent@fueib.org) o al teléfono [971259696](tel:971259696).”

Tanto el correo electrónico como el número de teléfono que están añadidos tienen la posibilidad de dar enlace a contactar directamente con ellos clicando encima. Si es en ordenador te saltará una pestaña para decidir si quieres llamar con tu móvil y en el caso del correo, puedes dar permiso para poder escribirles directamente y que te salte una pestaña de Gmail.

Además, encima del texto se ha añadido el nuevo banner de la FUEIB, creado el vigésimo quinto aniversario de la fundación.

Además, se han añadido las típicas funciones de los cursos tradicionales de la UIB y de la FUEIB para que los docentes y el alumnado puedan comunicarse, es decir, un tablón de anuncios para que los docentes puedan enviar las novedades del curso a las alumnas y alumnos, un foro general para compartir debates o realizar actividades de reflexión conjuntas y un chat general para hablar de temas relacionados con las asignaturas.

Después pasaríamos a ver todos los temas, para ello, se han cambiado los parámetros de estructura del Moodle y se ha seleccionado la opción de separar los temas por recuadros, quedando estructurada de la siguiente forma:

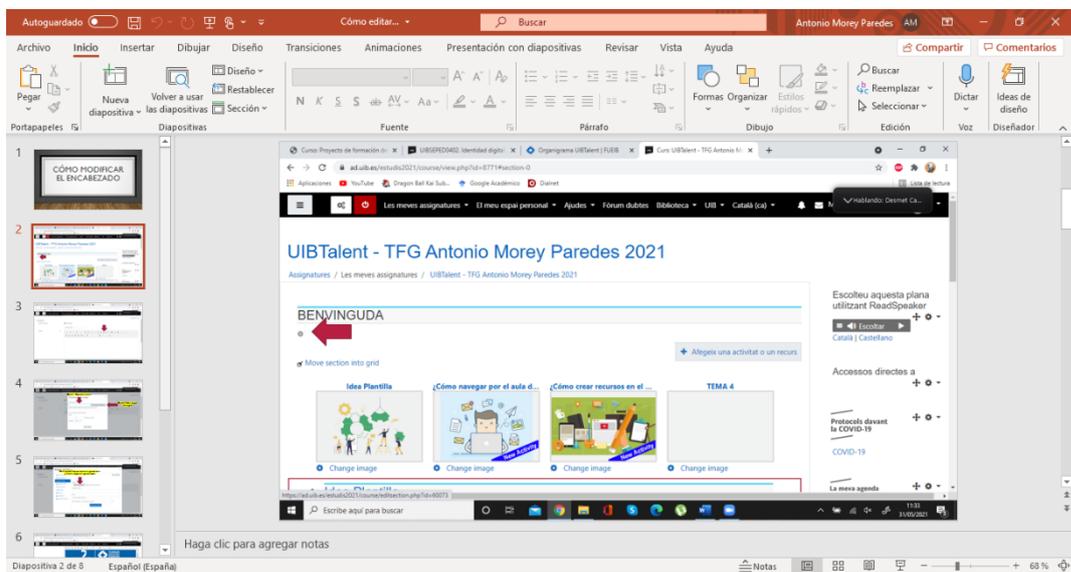
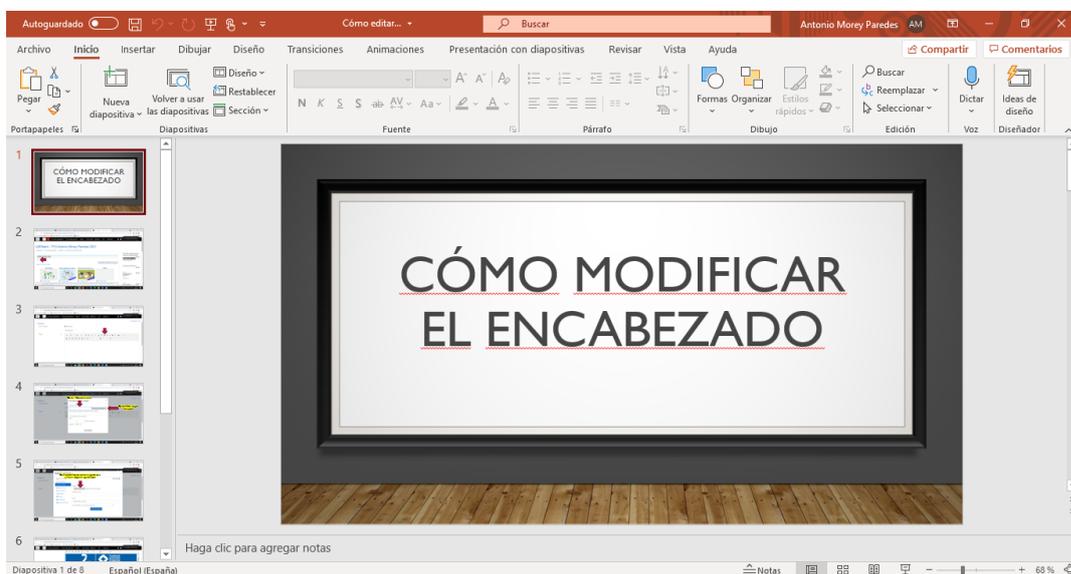


Con esta imagen podemos ver también de forma más visual los apartados que se han trabajado.

Vamos a empezar por el recuadro o tema “Ideas de Plantilla”. Ideas de plantilla conta de dos recursos creados para que los docentes puedan modificar el encabezado, que como se ha visto anteriormente, hay un espacio para que los docentes expliquen un poco la finalidad de su postgrado o hagan una breve presentación, y otro para cambiar la estructura general de Moodle, es decir, los parámetros del curso, pudiendo cambiar de la forma de recuadros a la clásica de un tema debajo del otro o en formato de mosaico.

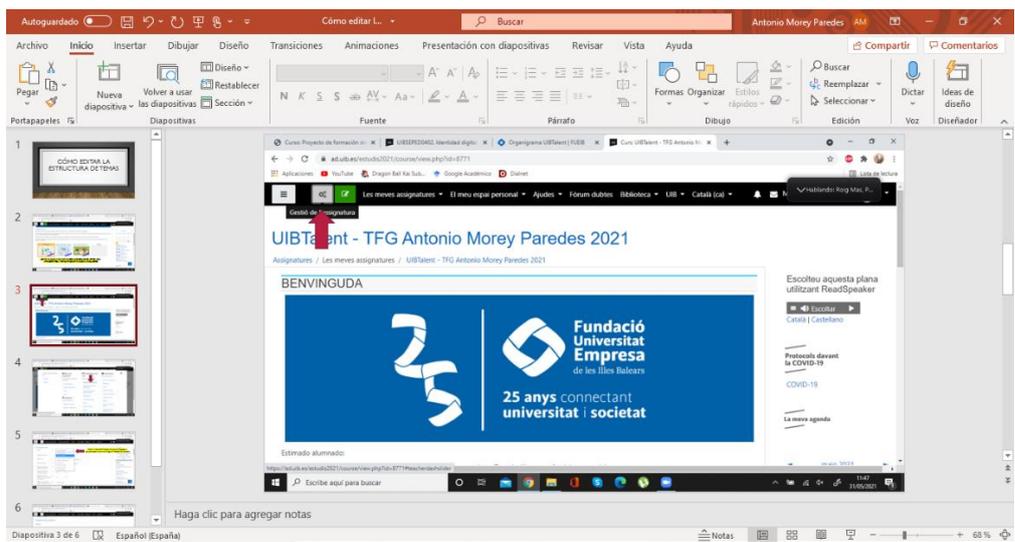
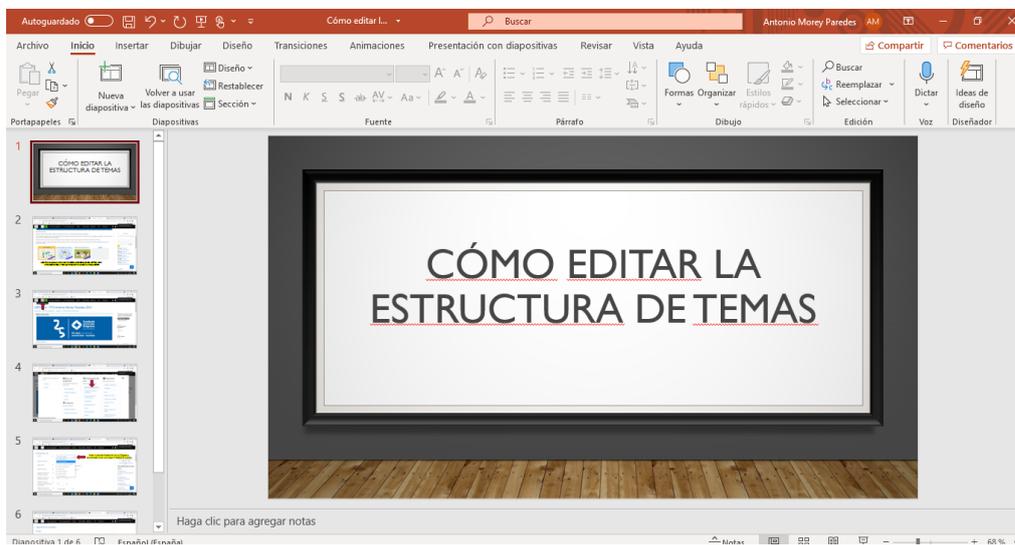
El primer recurso, “Cómo editar el encabezado en Moodle” es una presentación generada con la herramienta PowerPoint con la finalidad de enseñar a modificar el encabezado. Esta creado principalmente para que los docentes puedan aprender a cambiar la parte superior de su Moodle y añadir lo que ellos consideren necesario como puede ser la presentación que les será entregada o un vídeo donde ellos mismos expliquen su estudio.

La presentación consta de 8 diapositivas donde mediante imágenes y pequeños textos se explica cuáles son los pasos necesarios para poder hacer las modificaciones. Todas las imágenes tienen una flecha que indica donde hay que pulsar y, a modo explicativo y en solo algunos casos, un pequeño texto para aclarar ciertos aspectos.



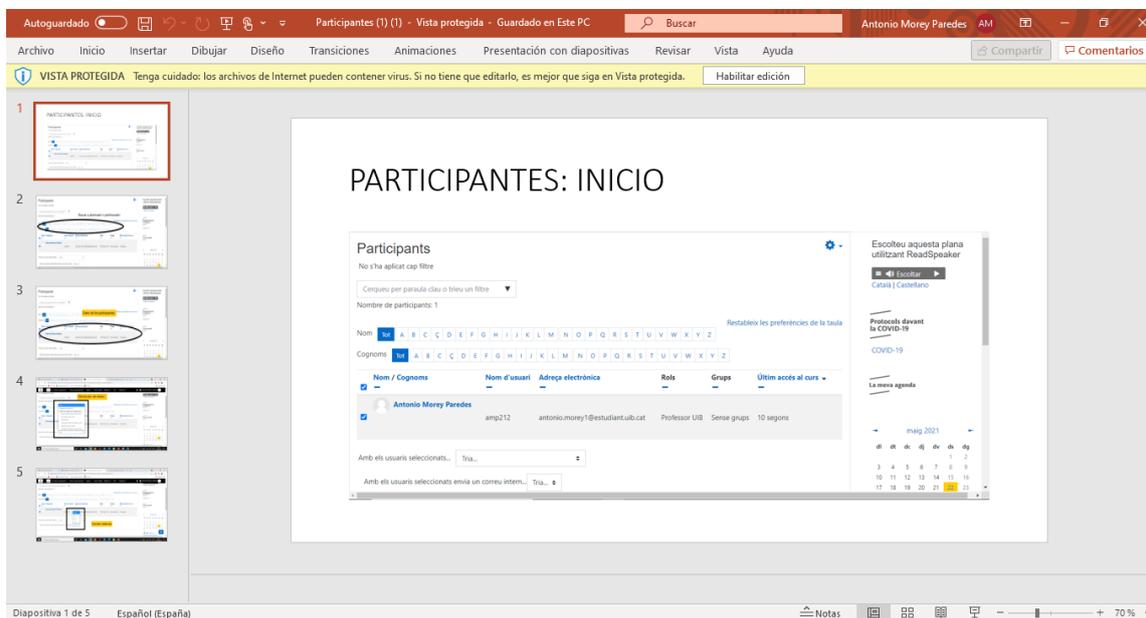
El segundo recurso del que consta el primer apartado es “Cómo editar la estructura de temas”. En principio se tendría que llamar cómo editar los parámetros del curso, pero creo que se entiende de mejor manera con este nombre, ya que esta creado para editar la forma y diseño de los temas y principales apartados del curso.

Este recurso consta de una presentación en pdf para que los aprendan a editar la estructura del Moodle y poder ponerlo de la forma que más les guste o parezca adecuada para su curso. La presentación está formada por 6 diapositivas que tienen la misma función que en el anterior recurso, es decir, mediante flechas se señala donde clicar y también hay pequeños textos para entender un poco mejor aquello que no se puede explicar solo con la señalización nombrada.



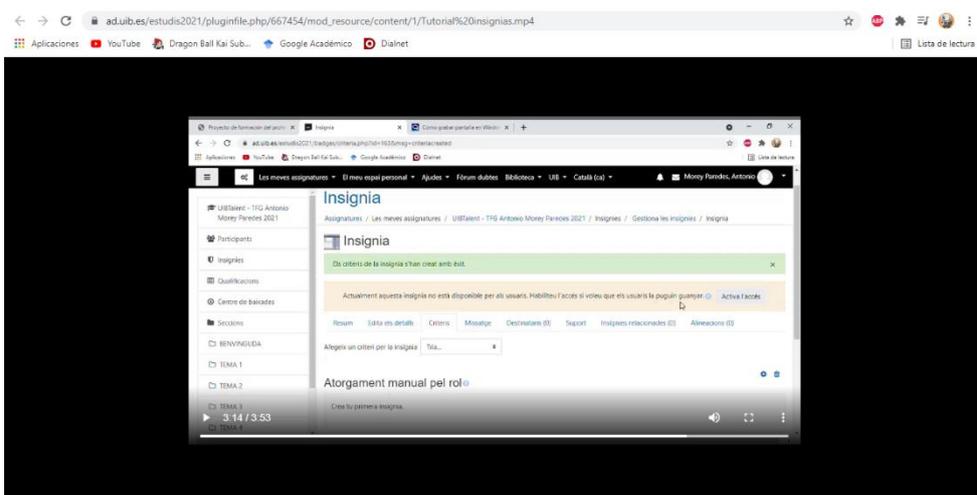
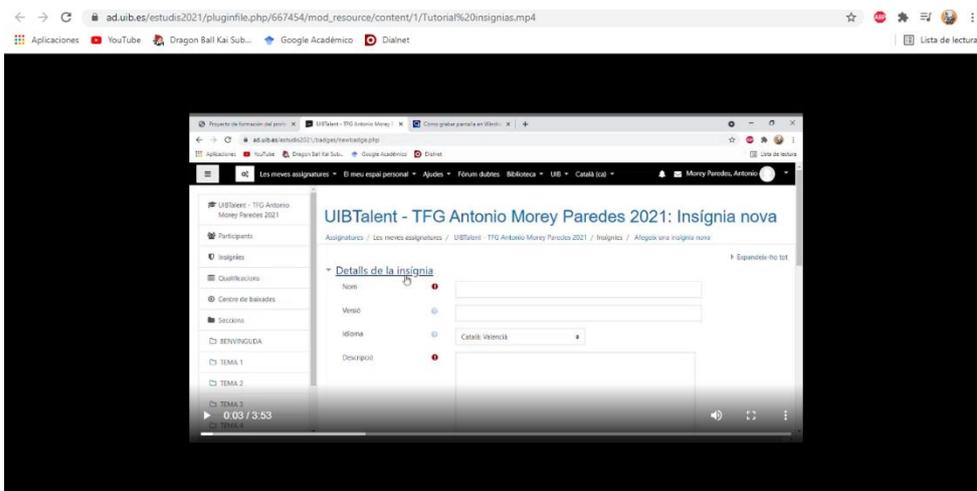
El siguiente tema es “¿Cómo navegar por el aula digital?”, aquí se han añadido unas pequeñas funciones para que los docentes puedan tener más claro como es el aula y que ofrece. Para ello, se ha añadido un documento que fue creado como manual para que cualquiera pueda aprender como añadir cualquier recurso que ofrece Moodle directamente dentro del aula. Por ejemplo, te explica que pasos hay que seguir para añadir una actividad, un enlace o una carpeta, así como otras funciones.

Por otra parte, el segundo recurso que encontramos es el denominado “Funciones de la pestaña Participantes”, una nueva presentación creada con PowerPoint par que los docentes puedan ver la forma que utiliza la pestaña participantes para la búsqueda del alumnado, los datos de los participantes o del alumnado que se ofrecen por ser miembros de la página del curso, como puede ser su usuario, correo electrónico, grupo o última conexión, la forma en la que se pueden obtener una tabla en diferentes formatos de todos los que forman parte del curso y como utilizar el correo interno desde esta pestaña que nos ofrece Moodle.



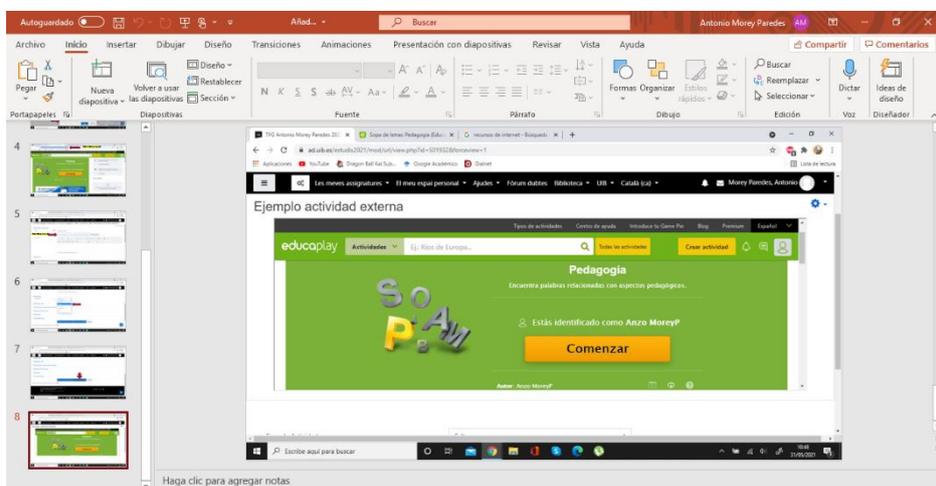
El último material que encontramos en este apartado es un Vídeo llamado “Tutorial guía del apartado insignias”. Tal como le he explicado a la FUEIB, no es un tutorial perfecto porque para ello necesitaba alumnado y diversas actividades para poder hacer realmente este recurso, pero aun así nos pusimos de acuerdo para enseñar lo básico dentro de las posibilidades que tenía.

Para ello se ha grabado el video con la opción que tiene Windows 10 para realizar grabaciones sin necesidad de instalar programas externos y para la edición de video he utilizado el editor de vídeo online Clipchamp, una herramienta online sencilla y con las funciones básicas para la edición. El video tiene una durada de casi 4 minutos donde se siguen los pasos para crear una insignia. Como he comentado, no se ha podido poner en práctica por la falta de alumnado principalmente.

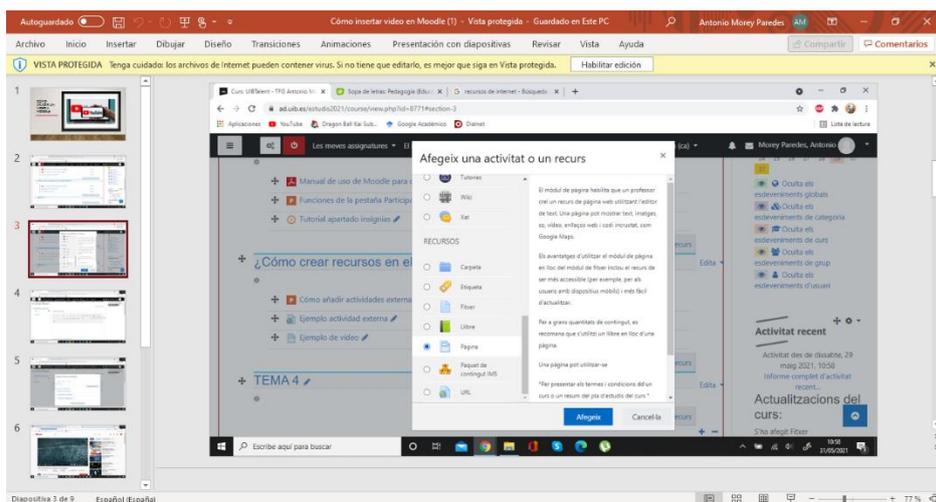
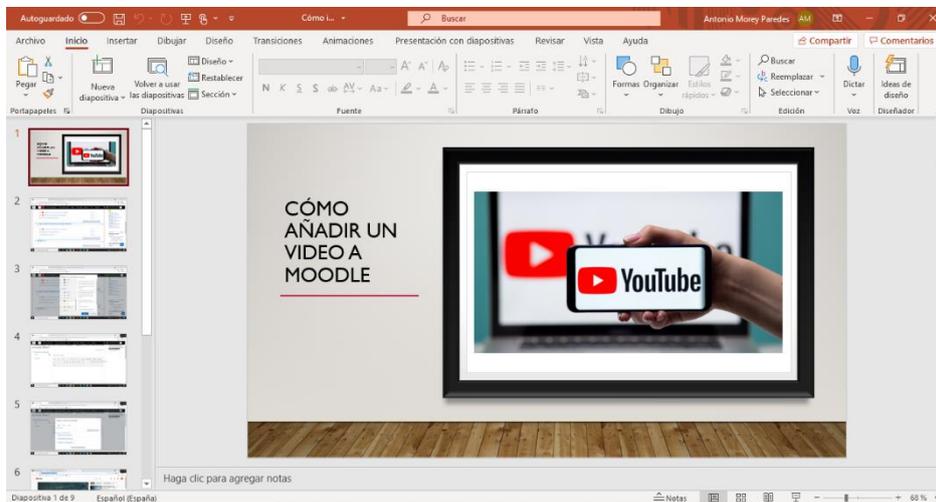


El tercer tema responde al nombre y la pregunta “¿Cómo insertar recursos en el Aula Virtual?”, y básicamente está hecho para que los docentes puedan insertar sus recursos dentro de la propia aula virtual sin necesidad de que los y las alumnas se tengan que desplazar a otros espacios o páginas web, además de tener los recursos que uno quiere directamente en el aula. Recordemos que una de las peticiones de la FUEIB es dejar el espacio de los cursos lo más atractivos posibles.

El primer material, “Cómo añadir actividades externas a Moodle”, es una presentación con PowerPoint formada por 8 diapositivas que explica los pasos a seguir para añadir actividades de páginas externas a tu aula virtual, como en mi caso, una actividad creada por mí mismo que es una sopa de letras con palabras que pueden ayudar a definir o que tienen que ver con la pedagogía. De esta forma se pueden añadir actividades o elementos externos a tu aula sin la necesidad de que tu alumnado y el profesorado se mueva del propio Moodle, haciendo más atractivo el curso.



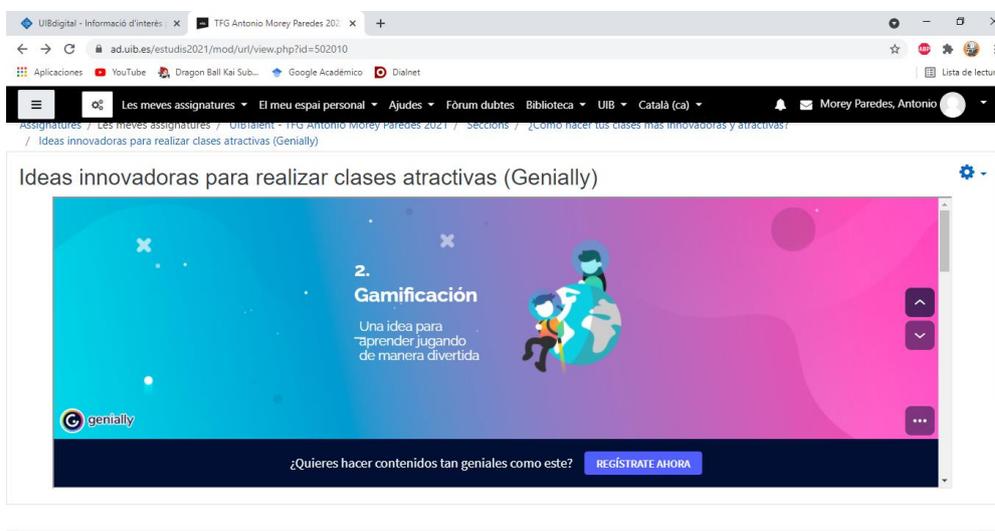
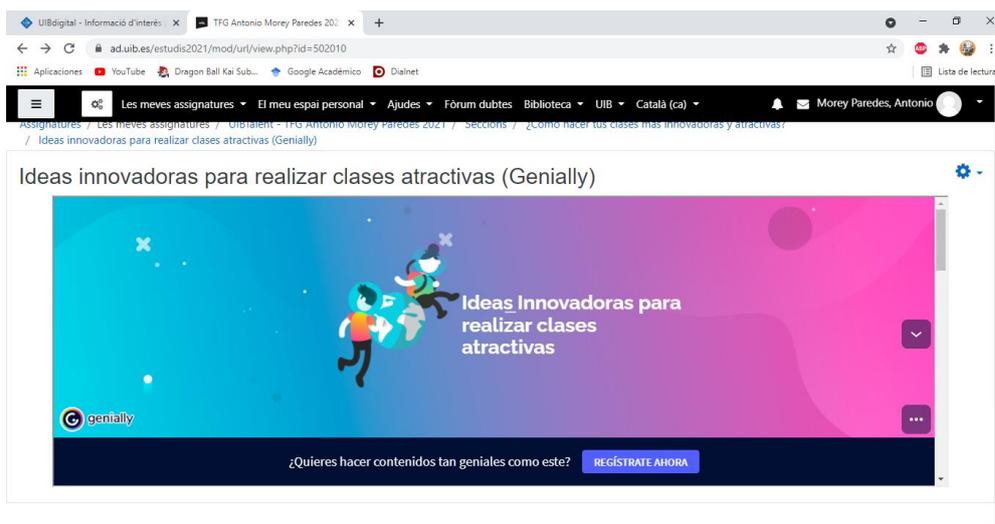
El siguiente recurso es otra presentación con PowerPoint que sirve para explicar el camino a seguir para insertar dentro del Moodle videos sin necesidad de salir del Aula Virtual. El recurso se llama “Cómo añadir un video a Moodle” y consta de 9 diapositivas que siguen el funcionamiento anterior.



En cada uno de los recursos, debajo de ellos hay un ejemplo para que los docentes puedan ver como quedan incrustados dentro del Moodle y si quieren optar por estas formas.

El siguiente tema está dedicado a la innovación, es decir, a poder dar y ofrecer materiales más atractivos, dinámicos y eficientes a tu alumnado. En este apartado se trabajará con ideas para la innovación en las clases y herramientas que te pueden ayudar para hacer tus recursos y materiales más llamativos, y cuanto más llamativo más los alumnos y alumnas se fijaran.

El primer material es un Genially que habla de ideas para la innovación en las clases, desde las más sencillas a algunas de las que se podrían implementar tranquilamente en el aula. El material también ayuda a entender que se puede hacer con algunas de estas ideas, siendo las protagonistas las presentaciones innovadoras como es el propio recurso, la gamificación, el storytelling y la metodología Flipped Classroom. Cabe destacar que este material fue creado junto a un compañero para el trabajo de plataformas de la asignatura “Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Red”.



El último recurso que he creado es un Canva con una presentación de diversas herramientas que se pueden utilizar para hacer una variedad de materiales y recursos para el aula. Entre ellos hay creadores de actividades online como EducaPlay, espacios para descargar imágenes como Pixabay, Icon Icons, herramientas de presentación como Genially, otras para dar clase como EDPuzzle, un creador de encuestas diferente a Kahoot como es Quizizz, entre otras herramientas con otras funciones.

La idea de esta presentación es que el profesorado y docentes se animen a utilizar alguna de estas herramientas para poder “darle una vuelta de tuerca” a sus actividades o materiales con la variedad de opciones que se les habrá ofrecido.

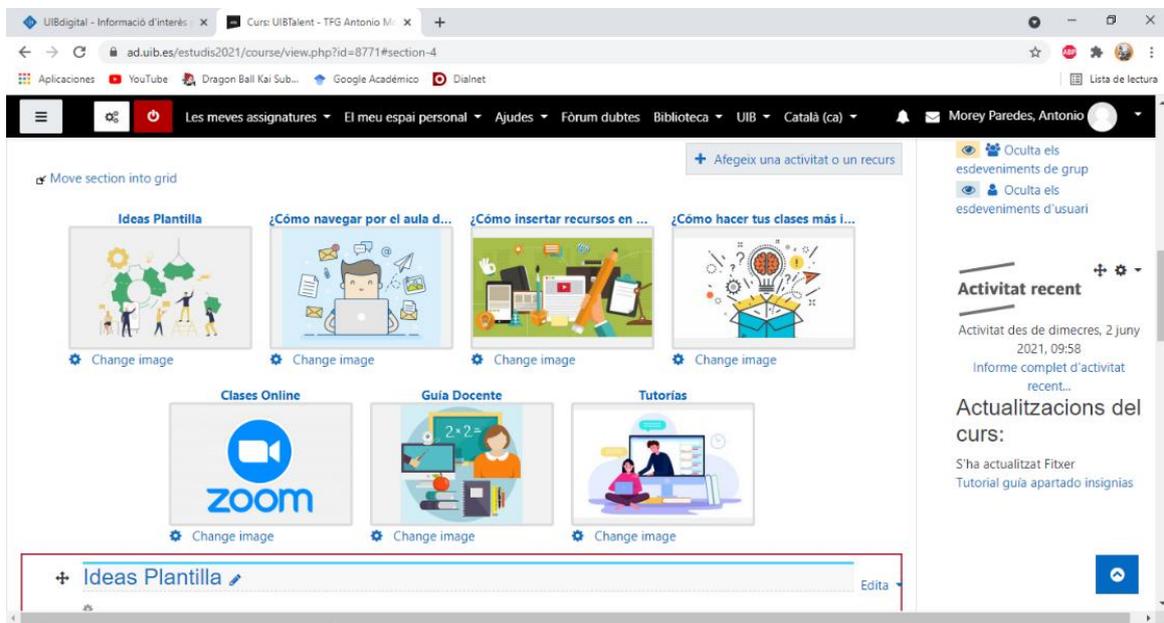


Para terminar, se han añadido otros temas, o, para explicarlos mejor, espacios que considero importantes o necesarios hoy en día en un aula digital o en cualquier curso. Como alumno, he visto a muchos docentes trabajar con estos aspectos que creo se deben tener en cuenta a la hora de tener una buena aula y dar comodidades también al alumnado.

Primero, un espacio para añadir el enlace a las videoconferencias y/o clases online que se están haciendo o ya se han hecho en caso de que hayan quedado grabadas y el docente quiera dejarlas en un espacio.

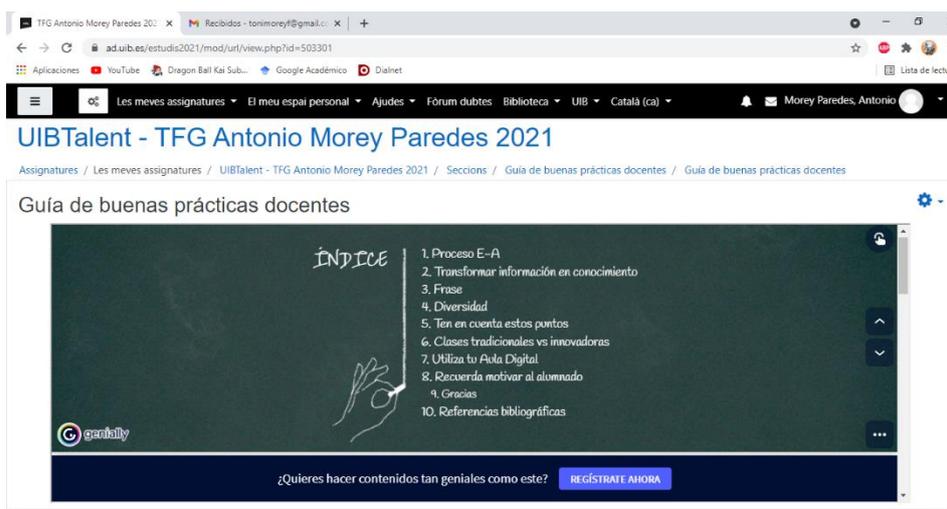
Segundo, un espacio para añadir la Guía Docente con todo lo que se hará durante el curso, que en teoría y a priori debería estar señalizado en el documento. Este punto es importante por la comodidad del alumnado a la hora de conocer los puntos que trabajará y la evaluación que se seguirá.

El tercer espacio está destinado a las tutorías. Un punto para que los alumnos y alumnas que tengan dudas puedan obtener respuestas. A demás, al estar dentro del rango visual que estos pueden tener, se fijaran más en ello y puede ser que lo tengan más en cuenta.



El último espacio ha sido creado para añadir la Guía de buenas prácticas docentes. En la guía se ha especificado algunos puntos que los docentes deberían seguir en sus cursos de la FUEIB para mejorar como docentes. En la guía se especifican puntos como el proceso de E-A, utilizar la información para convertirla en conocimiento, dar atención a la diversidad, motivar al alumnado, entre otros puntos.

Todo lo que se presenta se puede adecuar a cualquier clase o formación, no solo a las de la FUEIB. Son puntos que durante la carrera de pedagogía hemos trabajado en diferentes momentos. Por otro lado, hay que destacar que se ha hecho también pensando en el uso del aula digital.



7. RESULTADOS

7.1. Implementación de la plataforma

Hoy en día, la plantilla no ha podido ser puesta a prueba por el momento debido a que los cursos de la FUEIB están actualmente en proceso, aunque de todas formas se les ha enseñado y lo han podido manejar los profesionales a quienes se les ha entregado el material, es decir, los miembros de la FUEIB.

Para que el proyecto pueda tener éxito, sería necesario dar el material a los docentes de los cursos para que valoren si les gusta o si, por el contrario, prefieren hacer sus propias páginas de Moodle. Por decirlo de alguna forma, se le debe dar difusión entre los directores de cursos y el profesorado de estos para ver si acaba siendo útil, eficaz y eficiente. Hasta que la plataforma no esté siendo probada en algunos cursos no se le puede dar una evaluación final.

Para terminar con el apartado, lo mejor que le podría pasar al proyecto es que tuviera éxito en distintos cursos y que sea útil para los profesionales dentro del mundo de la FUEIB, teniendo repercusión dentro de los postgrados de la UIB y de la FUEIB.

7.2. Resultados de la investigación

Tras todo el trabajo realizado, y a nivel personal, me he dado cuenta de que las TIC son el futuro de la educación, que de cada vez se necesita más una flexibilidad y una flexibilización para el alumnado y no una forma recta de aprendizaje.

Las clases tradicionales, con horarios preestablecidos, con los materiales de libro o presentaciones “antiguas” serán cambiadas con el paso del tiempo por una educación que puedas recibir a cualquier hora, adaptada a las necesidades de cualquier persona, por poner un ejemplo, una persona que trabaja con turno rotativo, es decir, una semana de mañana y otra de tarde, no puede asistir a la mitad de las clases si estas siguen teniendo un horario concreto.

Quizás las metodologías a seguir en el futuro se puedan basar en realizar las clases a una hora pero dar las grabaciones a los alumnos, este hecho para algunos profesores puede ser contraproducente porque muchos alumnos no

asistirán siempre a clase por motivos personales pero a nivel del alumnado, que debería ser el centro de la educación y del aprendizaje, y por lo tanto, si los estudiantes están contentos con el método, es probable que aprendan más que por el contrario, y hablo por experiencia debido a que por motivos personales y familiares he tenido que trabajar desde los 16 años para poder pagarme los estudios.

Por otra parte, la percepción visual que nos dan los materiales que se nos ofrecen a la hora de estudiar o trabajar sobre un tema también tienen su influencia en los resultados y las plataformas digitales han ayudado en este proceso, ya no solo por ser una forma más innovadora de educar sino por la cantidad de extras que se han podido ir añadiendo a ellos, teniendo en cuenta cualquier tipo de percepción sensorial que el alumnado pueda presentar. En la mayoría de los casos, estos materiales ayudan a mejorar el rendimiento académico de los alumnos, a mejorar las capacidades creativas y reflexivas, entre otros elementos.

Otro punto a tener en cuenta es el propio Moodle, la plataforma más utilizada a día de hoy en todo el mundo, que por cuestiones de que no se me ha recomendado y de programación, no se han añadido *pluggins* a la plantilla, pero cabe destacar que existen una enorme variedad de ellos que pueden añadir funciones extras al Moodle que pueden ser interesantes como el trabajar con colores aptos para daltónicos, por poner un ejemplo.

7.3. Resultados de la evaluación

Para hacer una evaluación de la plataforma, tal como se ha comentado anteriormente, se ha creado una encuesta, a través de Survey Monkey, con distintos apartados. El cuestionario fue creado con la intención de valorar diferentes aspectos de la plantilla y entregado a los miembros de la FUEIB para que valoren todo lo que se ha trabajado dentro de la plantilla. Cabe destacar que para evitar tener una nota intermedia solo se ha añadido la posibilidad de elegir entre 4 opciones.

Los resultados que se podían obtener son los siguientes:

En los apartados de navegación, interactividad, innovación, funcionamiento de enlaces y diseño, se podía cualificar entre las opciones “Pésimo”, “Regular”, “Bueno” y “Excelente”.

El apartado de navegación hace referencia a lo sencillo que es moverse dentro del aula, la interactividad se basa en el nivel de interacción que pueden tener dentro del aula entre profesores y los materiales creados, el funcionamiento de enlaces es básicamente si los enlaces funcionan o no, y el diseño se basa en lo visual e innovador que pueden considerar el aula.

La siguiente pregunta es “¿El material es adecuado para docentes y alumnado?” haciendo referencia a si los materiales creados se pueden considerar útiles y formativos para los docentes, y en caso de implementarlo, si pueden servir también al alumnado. Las opciones para elegir son “Para ambos”, “Solo docentes”, “Solo alumnado” y “Ninguna anterior”.

El siguiente apartado es “¿Los materiales y contenidos son útiles?, con las posibles respuestas “Inútiles”, “Poco útiles”, “Útiles” y “Muy útiles” para valorar estos materiales creados.

Como penúltimo apartado tenemos “¿recomendarías esta plantilla?, como elemento para concluir todo lo trabajado durante el proyecto con las respuestas de “Sí”, “Quizás” o “No”, siendo el único apartado donde hay una opción intermedia por la imposibilidad de poder haber aplicado y ver como se desenvuelve un curso.

Finalmente, se ha añadido un apartado para que las personas que contesten el cuestionario puedan añadir sus aportes en la cuestión final “Propuestas de mejora”.

En el primer bloque todas las notas han sido o excelentes o buenos, por consecuente podemos intuir que todos los apartados, navegación, interactividad, innovación, funcionamiento de enlaces y diseño, que trataban han sido reconocidos como positivos para la plantilla y los materiales creados para ella.

La siguiente pregunta ha sido respondida como útiles tanto para alumnos como para docentes, dando a entender que el material creado puede ser una

herramienta para que ambos colectivos aprendan a utilizar mejor el Moodle o tener ideas más ingeniosas para presentar materiales.

En cuanto a la pregunta relacionada con si se consideran que los materiales y contenidos trabajados son útiles o no, las respuestas están variando entre útiles y muy útiles, yendo a favor de todo lo creado para el Moodle.

Para ir concluyendo, todas las respuestas recomendarían la plantilla, a nivel personal, creo que la plantilla ha gustado entre los miembros de la FUEIB, ha tenido una buena acogida y se acabará poniendo en práctica para ayudar en los cursos de postgrado que ofrecen.

Primero una práctica, luego si ven que se ha tenido éxito, se podría ampliar a más cursos. El momento exacto en el que se aplicará aun no es seguro pero estaré en contacto con la fundación para poder conocer la evolución y si es necesario ayudar o modificar algún apartado.

8. CONCLUSIONES

Primero de todo, hay que decir que creo que el proyecto puede ser de mucha utilidad si se le da uso para cambiar mínimamente el estilo de clases que se dan. Las presentaciones de toda la vida están empezando a anticuarse, los destinatarios demandan más elementos visuales. Está demostrado que el alumnado aprende mejor cuando más visuales sean las presentaciones.

El desarrollo de este proyecto me ha demostrado que no es tan sencillo hacer el trabajo de un docente y mucho menos uno que no haya tratado con las TIC dentro del aula. La competencia digital docente no está adquirida por muchos de los profesionales dentro del ámbito educativo y, incluso como vimos en un punto del trabajo, incluso en los estudios de magisterio, no se trata en gran profundidad esta competencia, ni teniendo en cuenta que estas personas en el futuro en la educación, aunque a nivel personal, hasta este último año, prácticamente no sabía que era la CDD.

Por otra parte, a nivel personal, realizar este proyecto ha sido un acercamiento a una de las futuras salidas profesionales que se pueden tener con la carrera de pedagogía, tener esta proximidad con profesionales como son los miembros de la FUEIB, trabajar codo con codo con ellos, además de haber realizado las prácticas de mi carrera trabajando como si fuera una persona más dentro de su organización.

También, quiero destacar que gracias al trabajo con el proyecto he podido acercarme más a las TIC y ponerlas en práctica dentro de un ámbito “más real” que el que me han ofrecido durante mis estudios, incluso he aprendido más de lo que me han enseñado.

El haber podido utilizar la misma plataforma que tiene la Universidad de las Islas Baleares y la FUEIB, con todos sus permisos y sus funciones de pago también ha sido positivo y, sobre todo, me ha dado paso a conocer cómo trabajar con las plataformas digitales o, como mínimo, con Moodle. Así, he podido tener acceso a funciones que no están permitidas con una versión de prueba o gratuita y poder indagar más en Moodle, y por consecuencia, por lo que se me ha pedido, indagar en otras herramientas, conocerlas y hacer pruebas para ver si podían ser útiles

para el desarrollo final del proyecto y para el desarrollo de clases presenciales, semipresenciales o a distancia.

Por otro lado, sería interesante ver si finalmente se utiliza este diseño en diversos estudios dentro de la FUEIB y, por consiguiente, le sirve también a la UIB, tener en cuenta las futuras valoraciones que se le da al proyecto a través de las encuestas finales que la FUEIB ofrece a su alumnado y conocer si alguno de ellos quiere ofrecer algunas nuevas ideas o por el contrario, consideran que es inferior o innecesario tener la plantilla ideada.

Finalmente, agradecer de nuevo la especial atención recibida por Margalida Furió, directora actual de la Fundación Universidad-Empresa de las Islas Baleares, y todos los miembros de la fundación, tanto ahora como durante mis prácticas. Espero que el proyecto les sea útil para el futuro.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J., Castañeda, L. y Esteve, F. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital?. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18(56). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/321581>
- Alarcón, N., & Méndez, R. (2011). Calidad y productividad en la docencia de la educación superior. *Recuperado de: http://blogconsultorasur.wordpress.com/2011/09/07/calidad-y-productividad-en-la-docencia-en-la-educacion.*
- Alonso, L., & Blázquez, F. (2016). *El docente de educación virtual. Guía básica: Incluye orientaciones y ejemplos del uso educativo de Moodle.* Narcea Ediciones.
- Álvarez, J. F. y Gisbert, M. (2015). Grado de alfabetización informacional del profesorado de Secundaria en España: Creencias y autopercepciones, Information Literacy Grade of Secondary School Teachers in Spain - Beliefs and Self-Perceptions. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, Comunicar: Media Education Research Journal*, 23(45), 187-194. <https://doi.org/10.3916/C45-2015-20>
- Barrera, V. F. y Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (julio).
- Cabero, J. (2008). TICs for equality: The digital divide and disability. *Anales*, 8(2), 15-43.
- Cañas, A y Novak, J. (2009). Elaboración de su primer mapa conceptual. <https://cmap.ihmc.us/docs/elaboracionmapaconceptual.php>
- Carrera, X., Coiduras, J. Lázaro, J.L. y Pérez, A. (2019) La competencia digital docente: definición y formación del profesorado. En Cervera, M. G., González, V. E. y Cantabrana, J. L. L. (2019). *¿Cómo abordar la educación del futuro?: Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente.* Ediciones Octaedro.
- Casquero, O. (2013). PLE: Una perspectiva tecnológica. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 71-84). Alcoy: Marfil.

- Casanova, J. y Pavón, F. (2005). ¿Plataformas virtuales en educación de personas mayores? *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1), 25-36.
- Castañeda, L. J. y Adell, J. (2014) Beyond the tools: analysing personal and group learning environments in a university, *Culture and Education*, 26(4), 739-774, DOI: [10.1080/11356405.2014.985946](https://doi.org/10.1080/11356405.2014.985946)
- Castañeda, L., Esteve, F. y Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? *RED. Revista de Educación a Distancia*, 56(6). DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/6>
- Castañeda, L. J., Prendes M. P. y Gutiérrez, I. (2015). Pedagogías emergentes: tecnologías para la educación flexible. *Nuevos retos en tecnología educativa*, 195-215.
- Claro, M., Jara, I., Trucco, d. y Espejo, A. (2011). Aporte del sistema educativo a la reducción de las brechas digitales. Una mirada desde las mediciones PISA. documentos de Proyectos, nº 456, Santiago de Chile, Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Coll, C. (1996). Constructivismo y educación social: ni hablamos siempre de lo mismo ni hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. *Anuario de Psicología*, 69, 153-178.
- Dans, E. (2009). Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. Cultura digital y prácticas creativas en educación. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 6(1). UOC. ISSN 1698-580X.
- Dellepiane, P. A. (2018). Los PLE como entornos de aprendizaje permanente. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36), 1-8.
- Departament d'Ensenyament. (2016). Resolució ENS/1356/2016, de 23 de maig, per la qual es dóna publicitat a la definició de Competència Digital. Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya.
- Durán, M., Gutiérrez, I. y Prendes, M. P. (2016). Análisis conceptual de modelos de competencia digital del profesorado universitario. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 97-114. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.97>
- Enríquez, J. L. (2015). Nivel de conocimiento y uso de TIC y su coherencia con la confianza de los colectivos de estudiantes, docentes y

- administrativos de las carreras profesionales de Educación y Enfermería, *Crescendo Ingeniería*, 2 (2), 19-30.
- Esteve, F., Castañeda, L. y Adell, J. (2018). Un modelo holístico de competencia docente para el mundo digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32(1).
 - Ferrari, A. (2013). DIGCOMP. *A framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Sevilla.
 - Fraser, J., Atkins, L. y Hall, R. J. (2013). DigiLit leicester. *Supporting teachers, promoting digital literacy, transforming learning*. Leicester City Council.
 - Gómez, I. M. (2015). El modelo TPACK en los estudios de grado para la formación inicial del profesorado en TIC. *Didáctica Geográfica*, 16, 185-201.
 - González, Nieves (2015). DigComp o la necesaria adecuación al marco común de referencia en competencias digitales. *Anuario ThinkEPI*, 9, 30-35. <http://dx.doi.org/10.3145/thinkepi.2015.04>
 - Guerrero, S., Chaves, R., Fontana, P. y Fernández, L. (2019). Análisis de las plataformas LMS, *Innovación educativa en la sociedad digital*, 296-297.
 - Hernández, E. y Tayo, E. (2017). La satisfacción de docentes y estudiantes en una experiencia de aprendizaje apoyada en la tecnología, *Revista Publicando*, 12(1), 334-350.
 - INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marco-comun-de-competencia-digitaldocente-2017-intef>
 - Koehler M. J., Mishra, P. y Cain, W. (2015). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 10 (6), págs. 9-23.
 - Kuric, S., Calderón, D. y Sanmartín, A. (2021). Educación y brecha digital en tiempos del COVID-19. Perfiles y problemáticas experimentadas por el alumnado juvenil para continuar sus estudios durante el confinamiento. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 14(1), 63-84. DOI: <https://doi.org/10.7203/RASE.14.1.18265>

- Maliza, W., Medina, A., Vera, G. y Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Journal of Science and Research*, 5(1), 632-652. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4441105>
- Martí Vilar, M., Palma, J., Martí Noguera J. J. y De los Ángeles, I. (2013). Conectivismo: Propuesta de las NTIC para la docencia. En Tassara et al. *Cooperación, comunicación y sociedad Escenarios europeos y latinoamericanos* (pp. 135-154). Colombia: Universidad del Norte.
- Mishra, P. y Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108 (6), 1017-1054.
- Moodle. (11 de mayo de 2021). Acerca de Moodle. Recuperado de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Moreno, M. (2011). Herramienta Pedagógica Innovadora en la Prácticas de Enfermería. *El Diario Reflexivo*, 5(2), 1-15.
- National Research Council Committee on information technology literacy. (1999). *Being fluent with information technology literacy*. Washington, DC.
- Noguera, C. E. (2019). La constitución de las Culturas Pedagógicas Modernas: Una aproximación conceptual. *Pedagogía y Saberes*, 9(33), 9-25.
- Orejuela, W. y Díaz, H. A. (2015). Una experiencia para el aprendizaje autónomo. *Aula Urbana*, 1(9), 1-9.
- Quitián, L. F. (2015). *Análisis de una unidad de aprendizaje por medio de la metodología "rediseño de cursos para la comprensión de grandes ideas y con integración de TIC" para optimizar la práctica del docente de tecnología & informática* (Master's thesis, Maestría en Educación).
- Rivadulla, J. C. (2015). Concepciones de los estudiantes de Magisterio sobre Moodle. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 1(13), 68-72. DOI: 10.17979/reipe.2015.0.13.328
- Rojas, N., De la Torre, M., Peralta, M., Romero, R., Vigo, R. y Pérez, G. (2019). Sistema de capacitación para el diseño de cursos virtuales utilizando Moodle 3.0. *EDUMECENTRO*, 11(1), 191-203.
- Sala, H. E. y Núñez, P. N. (2014). Software libre y acceso abierto: dos formas de transferencia de tecnología. *CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, 9(26), 115-128.

- Shulman, L. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15 (2), 4-14.
- Strom, K. (2015). Teaching as Assemblage. *Journal of Teacher Education*, 66(4), 321-333. doi: 10.1177/0022487115589990
- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Caracas, Venezuela: Universidad Central de Venezuela.*
- UNESCO. (2008). Competency Standards Modules. ICT Competency Standards for Teachers. París: author. Recuperado a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156207e.pdf>
- UNESCO. (2011). UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).
- UNESCO. (2014). ICT in Education. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/>
- Urquidi, A. C., Calabor, M. S. y Tamarit, C. (2019). Entornos Virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(2), 12. DOI:10.24320/redie.2019.21. e22.1866
- Valenzuela, B. y Pérez, M. V. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle *Educación y Educadores*, 16(1), 66-79.
- Vallet Bellmunt, T., Rivera Torres, P., Vallet Bellmunt, I. y Vallet Bellmunt, A. (2017). Aprendizaje cooperativo, aprendizaje percibido y rendimiento académico de la enseñanza de marketing. *Educación XXI*, 20(1), 277-297. doi:10.5944/educXX1.11408
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press.

ANEXOS

ANEXO I: ENCUESTA DE SATISFACCIÓN PARA LA FUEIB

The image displays three sequential screenshots of the SurveyMonkey survey design interface. Each screenshot shows a different question being designed, with a consistent layout and a right-hand sidebar.

Top Screenshot: Question 1 - Navegación

- Header:** Panel de control, Mis encuestas, Planes y precios, AMPLIAR PLAN, CREAR ENCUESTA, anzomp@gmail...
- Progress:** RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS
- Question:** Encuesta sobre la plantilla de Moodle para la FUEIB. Funcionamiento de la página. 1. Navegación.
- Options:** Pésima, Regular, Buena, Excelente.
- Preview:** Vista de dispositivo (0 de 9 respondidas), Formato de encuesta.
- Right Sidebar:** GENIO DE SURVEYMONKEY, Perfecto, ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN 87% completado, TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto, Let's get creative—add a logo to your survey, LOGOTIPO, ¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Middle Screenshot: Question 2 - Interactividad

- Question:** 2. Interactividad.
- Options:** Pésima, Regular, Buena, Excelente.
- Right Sidebar:** Identical to the first screenshot.

Bottom Screenshot: Question 3 - Innovación

- Question:** 3. Innovación.
- Options:** Pésima, Regular, Buena, Excelente.
- Right Sidebar:** Identical to the first screenshot.

Bottom Screenshot: Question 4 - Funcionamiento enlaces

- Question:** 4. Funcionamiento enlaces.
- Options:** Pésima, Regular, Buena, Excelente.
- Right Sidebar:** Identical to the first screenshot.

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

4. Funcionamiento enlaces

Pésimo

Regular

Bueno

Excelente

5. Diseño

Vista de dispositivo Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

5. Diseño

Pésimo

Regular

Bueno

Excelente

¿El material es adecuado para docentes y alumnado?

Vista de dispositivo Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

6. ¿El material es adecuado para docentes y alumnado?

Para ambos

Solo docentes

Solo alumnado

Ninguna anterior

¿El material es adecuado para docentes y alumnado? contenidos son útiles?

Vista de dispositivo Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA ? anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

7. ¿Los materiales y contenidos son útiles?

Inútiles

Poco útiles

Útiles

Muy útiles

Vista de dispositivo esta plantilla? Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA ? anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

8. ¿Recomendarías esta plantilla?

Sí

Quizás

No

9. Propuestas de mejora (opcional)

Vista de dispositivo esta plantilla? Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

Panel de control Mis encuestas Planes y precios **AMPLIAR PLAN** CREAR ENCUESTA ? anzomp@gmail...

RESUMEN → DISEÑA TU ENCUESTA → **GENERA UNA VISTA PREVIA Y CALIFICA** → RECOPILA RESPUESTAS → ANALIZA LOS RESULTADOS → PRESENTA LOS RESULTADOS

SIGUIENTE →

9. Propuestas de mejora (opcional)

FINALIZAR

Vista de dispositivo Con la tecnología de Formato de encuesta

0 de 9 respondidas

GENIO DE SURVEYMONKEY

Perfecto

ÍNDICE ESTIMADO DE FINALIZACIÓN **87%** completado

TIEMPO ESTIMADO PARA COMPLETARLA 1 minuto

Let's get creative—add a logo to your survey.

LOGOTIPO

¡Nuestro trabajo aquí está terminado! Elijamos ahora una

ANEXO II: GUÍA INTERACTIVA DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

The image shows three sequential slides from a Genially interactive presentation. Each slide features a chalkboard background with white chalk-style text and illustrations. The Genially logo and a 'REGÍSTRATE AHORA' button are visible at the bottom of each slide.

Slide 1: Title Slide
Guía de buenas
PRÁCTICAS DOCENTES
Empezar

Slide 2: Índice
ÍNDICE

1. Proceso E-A
2. Transformar información en conocimiento
3. Frase
4. Diversidad
5. Ten en cuenta estos puntos
6. Clases tradicionales vs innovadoras
7. Utiliza tu Aula Digital
8. Recuerda motivar al alumnado
9. Gracias
10. Referencias bibliográficas

Slide 3: Proceso de E-A
PROCESO DE E-A

Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de E-A para ayudar al alumnado a obtener las competencias. No se debe trabajar individualmente si tienes compañeros.

TRANSFORMAR LA INFORMACIÓN EN CONOCIMIENTO

Elegir los conocimientos, procesarlos y comunicarlos mediante otros métodos que no sea la clase magistral. Por ejemplo utilizando presentaciones más visuales, recursos digitales y multimedia

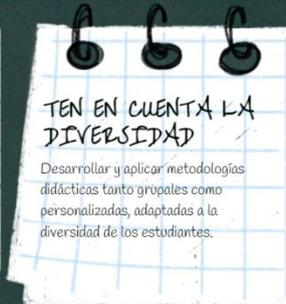


¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo"



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

TEN EN CUENTA ESTOS PUNTOS



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

TIPOS DE CLASES

CLASES TRADICIONALES

Las clases tradicionales estimulan la memoria, no el aprendizaje



VS

CLASES INNOVADORAS

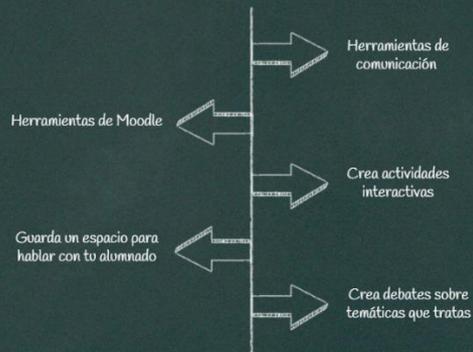
Las clases innovadoras estimulan el aprendizaje, el conocimiento, desarrollo de competencias, la creatividad...



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este?

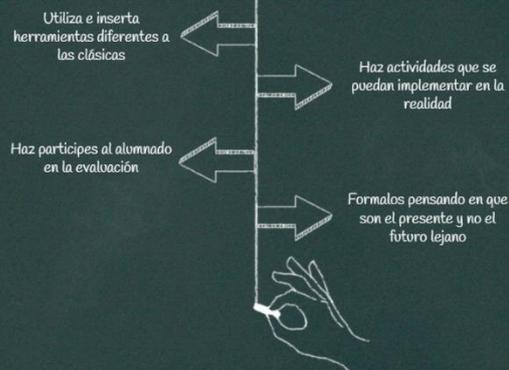
[REGÍSTRATE AHORA](#)

UTILIZA TU AULA DIGITAL



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este?

[REGÍSTRATE AHORA](#)



¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este?

[REGÍSTRATE AHORA](#)

RECUERDA MOTIVAR AL ALUMNADO



60%
LAS TIC AYUDAN EN EL
PROCESO DE
MOTIVACIÓN



80%
DEL ALUMNADO ESTA DE
ACUERDO CON ESTA
AFIRMACIÓN

genially

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

¡Muchas gracias!




genially

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

Montes, A. H., & Valles, A. F. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación XXI*, 19(2), 229-250.

consejería de Educación de Andalucía (2017). Guía sobre Buenas Prácticas Presentes para el desarrollo en el aula de las competencias básicas del alumnado.



genially

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)