

# EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL CODISEÑO EDUCATIVO



**Santana Martel, Jennifer Saray,**

Universidad del Atlántico Medio, [saray.santana@pdi.atlanticomedio.es](mailto:saray.santana@pdi.atlanticomedio.es);

**Pérez-i-Garcias, Adolfin,**

Universidad de Las Islas Baleares, [fina.perez@uib.es](mailto:fina.perez@uib.es)

**Palabras clave:** TIC, Codiseño Educativo, Students as Partners, Staff-student partnership

## 1. INTRODUCCIÓN

La educación en el siglo XXI es inconcebible, por una parte, sin el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y, por otra, sin la participación activa del alumnado en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje. En la búsqueda por abordar ambas necesidades inminentes en la sociedad actual, surgen metodologías activas como es el caso del codiseño educativo en el que se involucra a los estudiantes como socios en diversos procesos de enseñanza-aprendizaje. En estos procesos de cocreación aunque no es indispensable el uso de las TIC, se ha observado que su uso favorece el desarrollo del mismo. Por ejemplo, se destaca el uso de los entornos de aprendizaje virtuales (Gros y López, 2016; Haraldseid et al., 2016; Blau y Shamir-Inbal, 2018; Doyle et al., 2019; Villatoro Moral y de Benito, 2021), los e-mails (Haraldseid et al., 2016; Deeley y Bovill, 2017; Doyle et al., 2019) y los diferentes sistemas para hacer videoconferencias (Dorta et al., 2016; Gros y López, 2016; Blau y Shamir-Inbal, 2018). Igualmente, se refleja en la literatura el uso de tablets y realidad aumentada (Dorta et al. 2016), de herramientas como Aropä (Deeley y Bovill, 2017), foros en los campus virtuales (Haraldseid et al., 2016), wiki y redes sociales como Facebook (Gros y López, 2016). Además, se ha encontrado relación entre el uso de las TIC en procesos de codiseño y la autorregulación (Villatoro Moral y De Benito, 2021; Santana-Martel y Pérez-i-Garcias, en prensa) y la agencia del alumnado (Santana-Martel y Pérez-i-Garcias, en prensa). No obstante, la literatura que recoja evidencias sobre proceso de codiseño mejorado por el uso de las tecnologías digitales sigue siendo limitada (Gross, 2019; Santana-Martel y Pérez-i-Garcias, 2020). De ahí que surja la necesidad de indagar de qué manera se usan las TIC en los procesos de codiseño educativo.

## 2. MÉTODO

La investigación actual busca identificar los recursos y herramientas TIC usados en procesos de codiseño educativo enmarcada en el Proyecto I+D+I COPLITELE (Codiseño de itinerarios personales de aprendizaje en entornos conectados en educación superior). Para llevar a cabo esta pesquisa, se ha usado una metodología cualitativa basada en la documentación y en la entrevista semiestructurada. En primer lugar, se realizó una revisión sistemática de literatura para conocer las herramientas y recursos TIC usados en las diferentes experiencias de codiseño educativo documentadas en artículos científicos. Luego, se realizaron entrevistas a seis docentes que habían codiseñado con su alumnado rúbricas y criterios de evaluación en cuatro asignaturas relacionadas con el ámbito de la Tecnología Educativa impartidas en modalidad semipresencial.

## RESULTADOS

En esta comunicación se muestran resultados parciales de la investigación en curso. Por consiguiente, se presentan las herramientas y recursos TIC usados en el codiseño educativo. En primer lugar, se muestran herramientas que se usan en las diferentes fases del codiseño: para contextualizar (Zoom, Formulario Google, PowerPoint, Looping Slideshow,

infographic, calendar y mensaje de foros de Moodle), para activar la cocreación (Jamboards y Formulario de Google,) y para prototipar (Google Docs, Padlet, Formulario Google). Del mismo modo, se presentan las herramientas usadas para comunicarse (Zoom, Foro, Grupos de Facebook, el correo electrónico y Mensajería y Wikis de Moodle) y para trabajar con el producto cocreado (Plataforma Moodle).

### 3. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El codiseño educativo se presenta de diversas maneras en el campo educativo y aunque no siempre se incorporan las tecnologías digitales, se observa que el uso de las mismas puede favorecer el trabajo en cada una de las fases de la cocreación tanto en la contextualización, como en la ideación y, por supuesto, en el prototipado. Finalmente, se observa que las TIC han funcionado como un canal facilitador en la autorregulación y la agencia del alumnado.

### 4. REFERENCIAS

- Blau, I., y Shamir-Inbal, T. (2018). Digital technologies for promoting “student voice” and co-creating learning experience in an academic course. *Instructional Science*, 46(2), 315–336. <https://doi.org/10.1007/s11251-017-9436-y>
- Deeley, S.J., y Bovill, C. (2017). Staff student partnership in assessment: enhancing assessment literacy through democratic practices. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 42(3), 463–477. <https://doi.org/10.1080/02602938.2015.1126551>
- Dorta T., Kinayoglu, G., y Boudhraâ, S. (2016). A new representational ecosystem for design teaching in the studio. *Design Studies*, 47, 164–186. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.003>
- Doyle, E., Buckley, P., y Whelan, J. (2019). Assessment co-creation: an exploratory analysis of opportunities and challenges based on student and instructor perspectives. *Teaching in Higher Education*, 24(6), 739–754. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1498077>
- Gros, B., (2019). La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje. Universidad de Barcelona, 1-70. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24298.06087>
- Gros, B., y López, M. (2016). Students as co-creators of technology-rich learning activities in higher education. *International Journal of Educational Technology* in Higher Education, 13(1), 1-13. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0026-x>
- Haraldseid, C., Friberg, F., y Aase, K. (2016). How can students contribute? A qualitative study of active student involvement in development of technological learning material for clinical skills training. *BMC Nursing*, 15(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12912-016-0125-y>
- Santana-Martel, J. S., y Pérez-i-Garcias, A. (2020). Codiseño educativo haciendo uso de las TIC en educación superior una revisión sistemática de literatura. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (74), 25-50. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1799>
- Santana-Martel, J. S. y Pérez-i-Garcias, A. (En prensa). Students’ agency and self-regulated skills through the lenses of assessment co-creation in post-COVID19 online and blended settings: a multi-case study. *Journal of Interactive Media in Education*. <https://doi.org/10.5334/jime.746>
- Villatoro Moral, S., y de Benito, B. (2021). An Approach to Co-Design and Self-Regulated Learning in Technological Environments. Systematic Review. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 234-250. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.646>