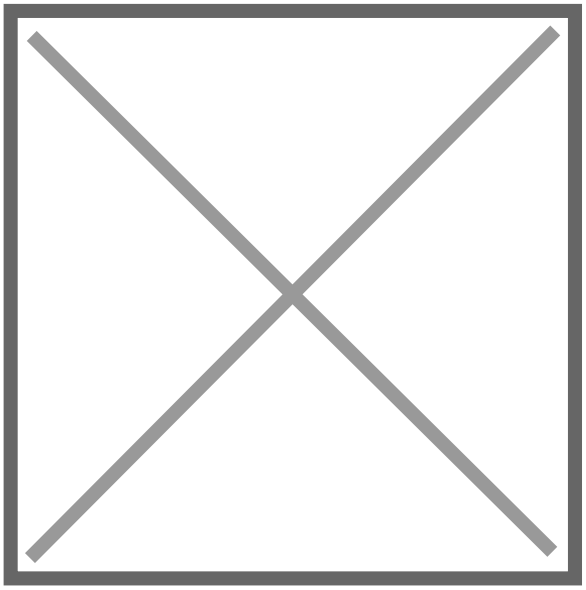
0. Introducción

- 1. Educación y contenidos digitales
- 2. Si lo ve aburrido, pase al siguiente
- 3. Dónde estamos

Copyright 2026

1. Educación y contenidos digitales

La educación afecta a todos los ámbitos de nuestras vidas. A todas horas **demandamos conocimiento, lo buscamos en la red y lo compartimos, lo ofrecemos al resto, lo comentamos en nuestras redes sociales y lo debatimos**.



Loop Glitch GIF By Psyklon en GIPHY

Internet ha propiciado la conectividad en red y este nuevo contexto de hiperconectividad, en el cual se nos ha permitido **comunicarnos horizontalmente** (no solo informarnos, sino comunicarnos, dialogar, debatir, discutir, es decir, construir conocimiento con los demás) se ha visto que está viva, y como tal, es variable, modificable, transformable por todos aquellos que la formamos y creamos.

La educación hibrida según la evolución de la sociedad, aunque en la mayoría de los casos, los sistemas educativos normativos no lo reflejen como deberían, y la obliguen a seguir anclada en patrones tradicionales desfasados, desconectados de la realidad actual. Downes (2010) determina cómo en las aulas el elemento central en torno al que rota todo es un sistema jerarquizado vertical, en el que el profesorado ocupa la parte superior y el alumnado la inferior, sin posibilidad siquiera de diálogo, menos aún horizontalidad alguna. Estos papeles, en la **Sociedad Digital** (Post-digital)

Copyright 2026

han cambiado radicalmente.

La red ha inyectado energía a la educación, devolviéndole la vida que alguna vez tuvo. Ha dejado de ser un repositorio, un aula física en la que encontramos los libros que necesitamos para poder aprender algo o en donde se sitúa el profesor como una enciclopedia andante; y, **se ha convertido en ubicua**, se ha liberado, dejando a un lado la reproducción de sistemas educativos anteriores, creando **una nueva inteligencia colectiva** tal y como diría Lévy (1997) o un nuevo imaginario colectivo según Morin (1960), que nunca gracias a la revolución tecnológica de los últimos años y al desarrollo de la sociedad red.

> Y, en dicha ubicuidad encontramos la **gran diversidad de contenidos digitales que podemos usar en la enseñanza**. Una de las competencias clave que cualquier docente necesita desarrollar es poder gestionar esta variedad de contenidos para **identificar de forma efectiva los que mejor se adapten a los objetivos de aprendizaje**, a su alumnado y a su estilo de enseñanza, estructurarlos, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y crear nuevos contenidos educativos digitales con los que apoyar su práctica docente.

Copyright 2026

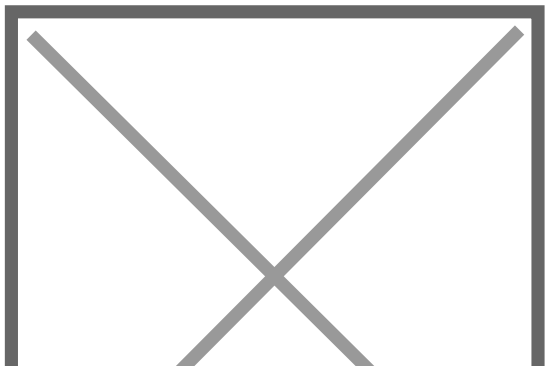
2. Si lo ve aburrido, pase al siguiente

La educación se ha convertido en un **escenario virtual**, un espacio en el que participar, en el que **se nos escucha y se nos demanda respuesta** (sea inmediata o no).

Un espacio en el que interactuar para poder construir, para poder aprender, ya sea **de forma síncrona o asíncrona.**

Todo ello, a nuestro ritmo, sin ataduras, de un **modo accesible e inclusivo**. Posibilitando así, un cambio metodológico en lo que al sistema pedagógico se refiere, cercano a la teoría del aprendizaje conectivista de Siemens (2004) y al social-constructivista, en los que sus pilares son **la intercreatividad y la interculturalidad** (Osuna-Acedo et al., 2017).

Los estudiantes se convierten en **dueños de su propio aprendizaje**, son autónomos. Su rol cambia y el del docente, también.



Day to night de Carolynnyoe en carolynnyoe.tumblr.com

El alumnado puede empezar y terminar de realizar algo cuándo y dónde quiera. Siemens et al. (2012) aconseja dicho procedimiento, **“si lo ve aburrido, pase al siguiente”** (te proponemos el mismo procedimiento para este curso).

Con este sistema, el aprendizaje (y por tanto, los resultados del mismo), serán distintos y variables según la persona, puesto que, al ser un sistema inclusivo y personalizado, éste producirá **estudiantes empoderados e interactuantes** (Castells, 1998).

Copyright 2026

Por otro lado, **el docente se convierte en guía, en mediador, en facilitador** y no en eje central del aprendizaje del alumnado, **constructor de esos contenidos educativos digitales y conductor del aprendizaje**.

Escaño (2013) especifica que “la construcción comunitaria del conocimiento está vinculada directamente a una perspectiva determinada de la comunicación, la cual está asociada a las corrientes críticas de la pedagogía”. Esa hibridación de conocimiento que se produce en la actualidad es una **construcción cultural de conocimiento en forma de compromiso social, por el procomún**, para la mejora social, a través de la interactividad y la reciprocidad entre aquellos que participan.

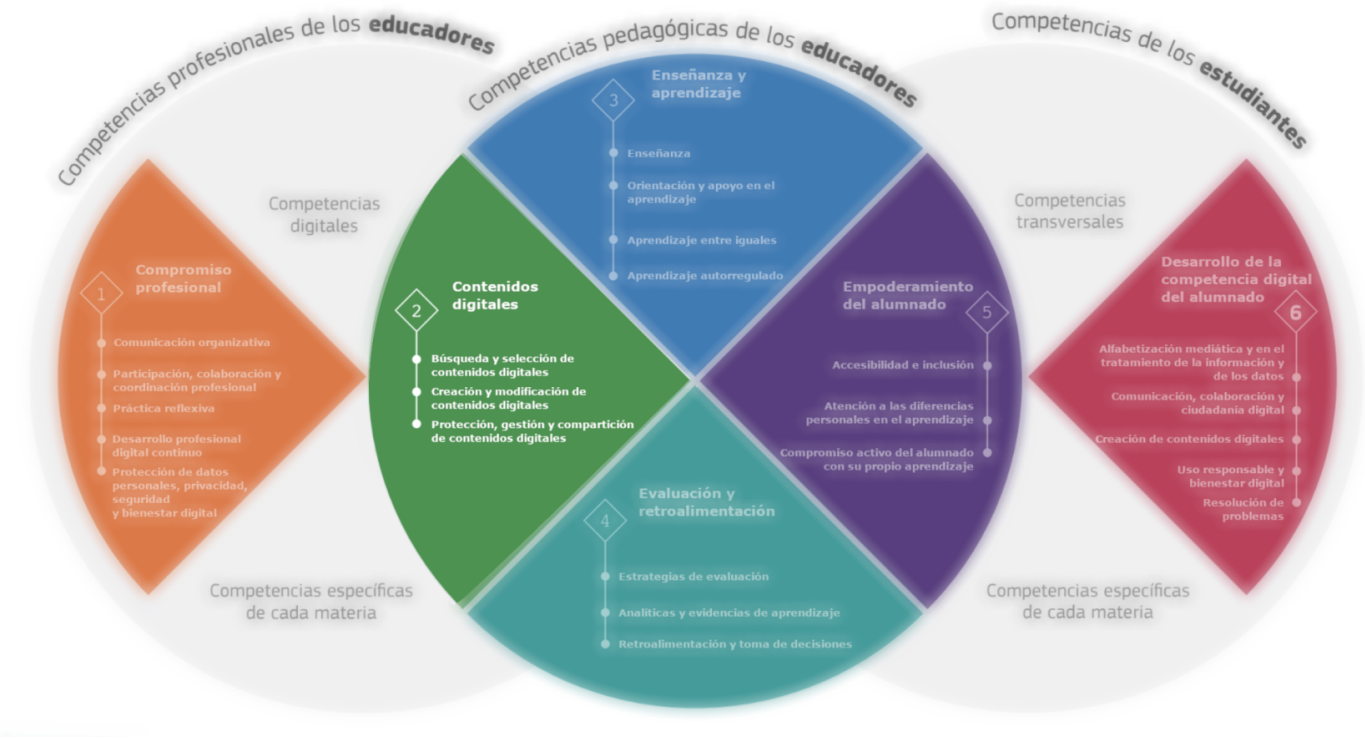
Todo ello produce que estos escenarios virtuales, estos espacios participativos se alejen de la educación bancaria tan anquilosada en el pasado y de esa violencia simbólica de Bordieu (2018), acercándose poco a poco a **la comunicación como eje vertebrador de la misma**, tal y como nos pide Kaplún (1998) por medio de la creación de contenidos educativos digitales actualizados y útiles.

> De ahí, la gran importancia que como docentes conozcamos **todas las posibilidades que nos ofrecen los contenidos digitales**, cómo utilizarlos y cómo administrarlos de forma responsable, eficaz y útil para aplicarlos diariamente en nuestra práctica docente.

Copyright 2026

3. Dónde estamos

Este área va a hacer que te inicies en el conocimiento básico de las competencias que se desarrollan en el "**Área 2. Contenidos digitales**" del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, concretamente en la parte central del caramelo:



Durante este área, veremos cómo poder gestionar la variedad de contenidos digitales que se nos presentan, identificando de forma efectiva cuáles son los que mejor se adaptan a nuestros objetivos de aprendizaje, a nuestro alumnado y a nuestro estilo de enseñanza.

> Conociendo **cómo se deben utilizar y administrar** de forma responsable y respetando la **normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual**.

Copyright 2026