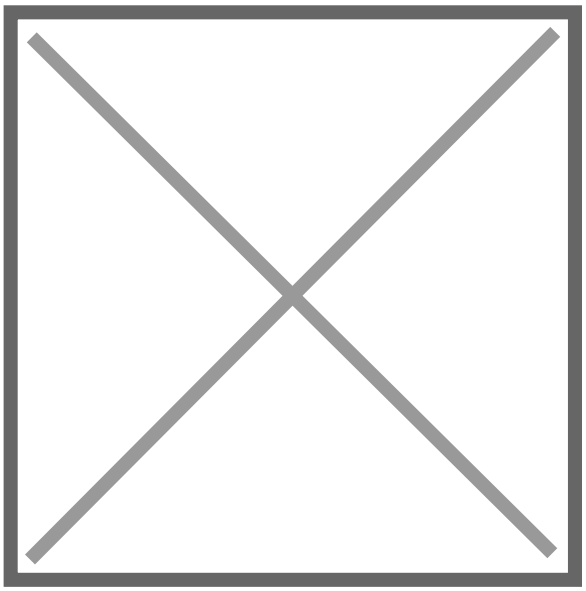
1. Educación y contenidos digitales

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

Copyright 2026

de diálogo, menos aún horizontalidad alguna. Estos papeles, en la **Sociedad Digital** (Post-digital) 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.

Revision #6
Created 2023-02-20 07:51:15 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2023-03-26 13:25:20 CEST by Minerva Rodríguez

Copyright 2026