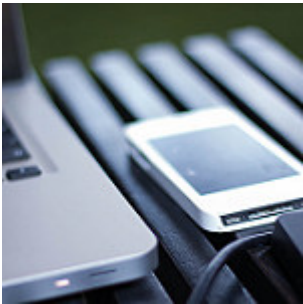


5. Integración de las TIC en educación

- [Integración de las TIC en educación](#)
- [Objetivos](#)
- [Fases en la integración de las TIC](#)
- [Modelo SAMR](#)
- [Artefactos digitales](#)
- [Redes Sociales en educación](#)

Integración de las TIC en educación



"Cualquier profesor que pueda ser reemplazado por la tecnología, merece serlo." [David Thornburg](#).

El uso de herramientas TIC en el aula no tiene porqué implicar una mejora en la práctica docente. Un profesor explicando con un Power Point no difiere mucho del que imparte la clase magistral de siempre. Un alumno que cuenta/lee el resumen de un libro en un vídeo: ¿está realmente adquiriendo otras capacidades diferentes a las que conseguiría haciendo el resumen en papel?

Por otro lado, un docente puede ser realmente innovador usando simplemente papel, rotuladores y post-it en el aula, pero las herramientas pueden ofrecer una paleta de recursos que permita darle forma a su creatividad y la de sus alumnos.

¿Qué papel juegan las redes sociales en Educación? ¿Distraen? ¿Pueden tener utilidad didáctica?

De todos estos temas hablaremos a continuación.

Fuente de la imagen: [Javierosh CC BY 2.0](#)

Objetivos

- Reflexionar sobre el uso de las TIC en Educación.
- Conocer el modelo SAMR de integración de la tecnología en educación.
- Ser capaz de orientar las actividades de aula a la producción de materiales más allá de los textuales.
- Ser consciente del potencial de las RRSS en Educación.

Fases en la integración de las TIC

En este [vídeo](#), **Jon Leister** explica que hay 3 fases al integrar la tecnología en educación:

Fase I - Uso de la tecnología para presentación de contenidos (**estudiante es receptor**).

Fase II - Uso de la tecnología para acceder a la información y resolución de problemas (**investigación basada en la Web, estudiante tiene un rol activo**).

Fase III - Uso de la tecnología para producir y compartir productos (**estudiante es creador**), que son resultado y evidencia del aprendizaje realizado.

Estas fases pueden coexistir, aunque habrá docentes que inicien la primera fase y no hagan el desarrollo completo o su uso de la tecnología educativa sea principalmente el que se hace en esa primera fase. También es importante entender que cada fase no es exclusiva en sí misma, sino que debería servir de apoyo a las demás, pues son también tipos de uso de la tecnología educativa.

La **primera fase** es posiblemente la más extendida. Hay muchas razones para ello; en primer lugar, la propia limitación del equipamiento. No todas las aulas están equipadas con equipos para cada estudiante o tienen una conectividad suficientemente robusta para que cada estudiante pueda usar su propio dispositivo (modelo [BYOD](#)). Cada vez es más común, sin embargo, encontrar un ordenador (portátil o de escritorio) y un dispositivo de presentación (ya sea proyector o pizarra digital) en las aulas de hoy. Gran parte de las políticas TIC de muchas CCAA han centrado su atención en la incorporación de las pizarras digitales en las aulas ([Area y otros, 2014](#)). Muchos docentes sí que tienen experiencia de uso de proyectores de diapositivas o documentos y dispositivos de sonido. De ello, se puede deducir que los docentes suelen comenzar su viaje con la tecnología educativa mediante la presentación de la información de una manera nueva y dinámica o en nuevo soporte diferente al papel o el encerado. El software de presentación (ya sea privativo, como *PowerPoint*, u otros) permite crear y presentar contenidos multimedia, con inserción de imágenes, vídeos y animaciones. Estas presentaciones conectan mejor con el idioma de los [nativos digitales](#) cuando no son simples textos o listados de frases proyectados en diapositivas. La tecnología que se utiliza de esta manera, sigue dejando al profesor el control de la clase y la lección mientras están aprendiendo a utilizar estas herramientas. La mayoría de las herramientas de software de presentación permiten algún tipo de exportación a formato web, y si el estudiante tiene la suerte de que su profesor publique sus presentaciones en algún sitio web, ya sea blog,

página de su centro educativo o [espacio de Slideshare](#), podrá ver la presentación tantas veces como sea necesario, al igual que en la formación a distancia. En esta primera fase, o uso de la tecnología educativa, podemos incluir los libros de texto digitales y los materiales multimedia (ya sean [REA](#) o cualquier otro tipo de objeto digital), algunos con ejercicios que incluyen cierta interactividad con los materiales y auto-evaluación. Todo ello entra dentro de esa primera fase o uso de la tecnología en la que **el estudiante es receptor más o menos pasivo de los contenidos que debe aprender.**

La **segunda fase** ocurre naturalmente cuando **los estudiantes comienzan a tomar un rol activo** al tocar un teclado. Esta es una categoría amplia que puede incluir desde “la investigación basada en Web” al uso de diversas aplicaciones de software o servicios web para trabajar en ciertas habilidades. Webquests, cazas del tesoro, simulaciones con participación del usuario, proyectos de resolución de problemas reales y actividades similares que en general implican conseguir la información necesaria en Internet tienen lugar en esta fase. También es posible que la Fase II actúe como mecanismo de apoyo a una mayor participación y protagonismo en la Fase III.

En la **tercera fase** las unidades didácticas están orientadas a que los estudiantes terminen creando algún tipo de producto que otros puedan ver como evidencia del aprendizaje desarrollado. El objetivo es que los estudiantes no sean simples consumidores de información, sino que también sean los creadores de la información. A veces será tan simple como responder en un foro, o tan complicado como crear un proyecto basado en un sitio web para presentar contenido a otras personas. El aspecto más importante es darse cuenta de que la Fase III supone que los estudiantes, además de ser creadores, publican sus trabajos ante una audiencia amplia y **participan cada vez más activamente en la sociedad del conocimiento** de una forma apropiada para su edad. Ello requiere una metodología apropiada y una evaluación adaptada a lo que les pedimos que hagan. El portfolio digital muestra los resultados conseguidos como resultado de las actividades de aprendizaje en las que el estudiante ha sido protagonista, ya sea individual o colectivamente. La comunicación con otros, la participación en comunidades y el uso de entornos personales de aprendizaje son también comunes a esta tercera fase de plena integración de la tecnología en tareas educativas.

En cualquier caso, la progresión integradora de la tecnología a través de estas fases tiene un requisito indispensable, la competencia digital del docente. Sin competencia digital docente no puede haber uso relevante y eficaz de la tecnología. Muchos alegan que es la falta de equipamiento en los centros lo que impide hacer un uso significativo de la tecnología, pero si tenemos suficiente competencia digital, es posible proponer a nuestros estudiantes actividades significativas en las que tengan que usar la tecnología, aunque tuviera que ser fuera del aula (aplicando la metodología [flipped classroom](#), por ejemplo). De hecho, existen casos de docentes que conscientes de la utilidad educativa de numerosas *apps*, tienen que proponer su uso a los estudiantes fuera del aula, pues dentro no es posible por no estar autorizado su uso.

En términos generales, las fases mencionadas se pueden relacionar con las conocidas fases de integración de las TIC que se indicaban en el antiguo [proyecto ACOT](#):

1. Acceso

Se planteaba una duración aproximada de un año para esta fase. Los profesores aprenden el uso básico de la tecnología.

2. Adopción

Los profesores usan los ordenadores para hacer lo mismo que hacían sin ordenadores. Por ejemplo, utilizan el cañón y el “Power Point” como una pizarra digital. La innovación didáctica es escasa, se usa la tecnología con fines principalmente expositivos, pero se inicia la adopción del uso de dispositivos tecnológicos.

3. Adaptación

Se integra la nueva tecnología en prácticas tradicionales pero aumentando la productividad, aumentando el ritmo y la cantidad de trabajo. Los alumnos empiezan a utilizar la tecnología para hacer lo mismo que hacían antes, pero con más opciones.

4. Apropiación

En esta fase los profesores comienzan a experimentar nuevas estrategias pedagógicas utilizando la tecnología, abriéndose a posibilidades que sin la tecnología no serían posibles. Docentes y estudiantes se van apropiando de la tecnología como importante medio que potencia y mejora las actividades de aprendizaje.

5. Innovación

A esta fase no llegan todos los profesores. Se utiliza la tecnología de una manera que antes no la había utilizado nadie. Los profesores innovan, crean cosas nuevas. Los estudiantes son parte activa en esos procesos.

¿En qué fase de integración o qué tipo de uso de la tecnología consideras que predomina en tu centro educativo? ¿Sería conveniente tener disponible una herramienta de (auto)evaluación que permitiera medir el grado de integración de la tecnología y desarrollo de la competencia digital en cada centro educativo con parámetros e indicadores comunes con respecto al [uso que se haga de la tecnología con fines educativos](#)?

Fuente: [Fases de la integración de la tecnología en Educación, blog del INTEF José Luis Cabello](#)

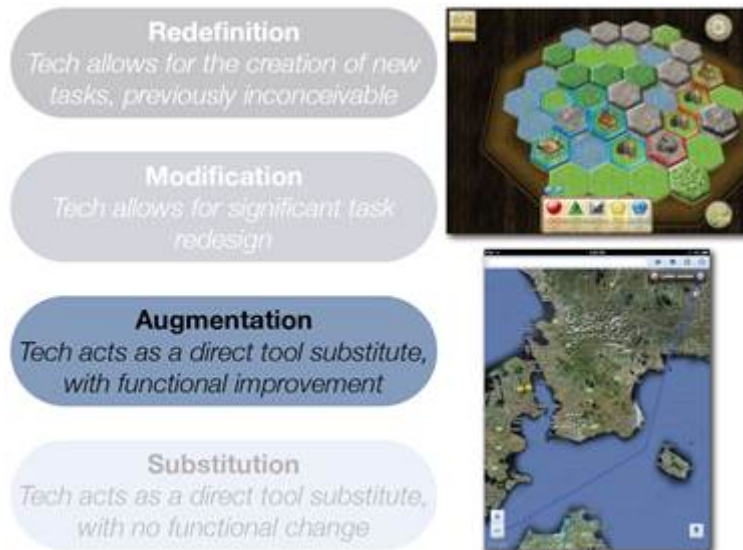
Modelo SAMR

SAMR son las siglas en inglés del proceso que se debería seguir para mejorar la integración de las TIC en el diseño de actividades (**S**ubstitution, **A**ugmentation, **M**odification, **R**edefinition). Ha sido elaborado por [Rubén D. Puentedura](#) y se justifica en la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza y garantizar un sistema de promoción social que garantice la equidad.

Se basa en un modelo de dos capas y cuatro niveles:

- Mejora:
 - **Sustitución:** La tecnología se aplica como un elemento sustitutorio de otro preexistente, pero no se produce ningún cambio metodológico. Un ejemplo de este estadio sería la creación de un texto con un procesador o de un mapa mental con Cmaps o cualquier otra herramienta.
 - **Aumento:** La tecnología se aplica como un sustituto de otro sistema existente pero se producen mejoras funcionales. A través de la tecnología y sin modificar la metodología, se consigue potenciar las situaciones de aprendizaje. La búsqueda de información empleando un motor de búsqueda es un claro ejemplo de este estadio.
- Transformación:
 - **Modificación:** A través de las tecnologías se consigue una redefinición significativamente mejor de las tareas. Se produce un cambio metodológico basado en las TIC. A través de aplicaciones sencillas nuestros alumnos pueden crear nuevos contenidos y presentar la información integrando distintas tecnologías. La creación de un vídeo en el que el alumno resume un libro y los comentarios de sus compañeros al vídeo, debatiendo los puntos clave (por ejemplo en YouTube) es un ejemplo de este estadio.
 - **Redefinición:** Se crean nuevos ambientes de aprendizaje, actividades, etc. que mejoran la calidad educativa y que sin su utilización serían impensables. **Nuestros alumnos crean materiales** audiovisuales que recogen lo que han aprendido como proyecto de trabajo y que resultan de utilidad fuera de la clase. Por ejemplo, la puesta en marcha de un proyecto para convertir un solar en un patio perfecto para el colegio (usaría las redes sociales para difundir el proyecto y obtener financiación, herramientas de diseño gráfico para elaborar planos, herramientas ofimáticas para calcular costes, vídeo para difundir el proceso y los resultados... etc).

En el blog de Puentedura podemos [encontrar](#) ejemplos de actividades desarrolladas para distintas áreas y organizadas en los distintos niveles de su modelo.



Fuente de la imagen: [The SAMR Model: Six exemples. Rubén D. Puentedura](#)

Para poder movernos en estos niveles e ir ascendiendo en el modelo SAMR, Puentedura propone una serie de cuestiones:

- **Sustitución:**
 - ¿Qué puedo ganar si sustituyo la tecnología antigua por la nueva?
- **Paso de la fase de Sustitución a la de Aumento:**
 - ¿He añadido alguna nueva una funcionalidad en el proceso de enseñanza/aprendizaje que no se podía haber conseguido con la tecnología más antigua en un nivel fundamental?
 - ¿Cómo mejora esta característica a mi diseño instruccional?
- **Paso de la fase de Aumento a la fase de Modificación:**
 - ¿Cómo se ve afectada la tarea que se va a realizar?
 - ¿Esta modificación dependerá del uso de la tecnología?
 - ¿Cómo afecta esta modificación a mi diseño instruccional?
- **Paso de la fase de Modificación a la de Redefinición.**
 - ¿Cuál es la nueva tarea?
 - ¿Va a sustituir o complementar las que realizaba anteriormente?
 - ¿Estas transformaciones sólo se realizan si aplico las nuevas tecnologías?
 - ¿Cómo contribuye a mi diseño?



Apps in Education Poster



Apps classified by SAMR Model

Redefinition
Tech allows for the creation of new tasks, previously inconceivable

Movie, Book Creator, ShowMe, Screen Chomp, Toontastic, Educreations, Vocathread, Sock Puppets, Puppet Pals, Nearpod

Modification
Tech allows for significant task redesign

Flipboard, Sketch, Comic Strip, Chrome, PhotoSync, Dual Browser, Keynote, QR Code Reader, Dragon Dictation, Pdf Expert

Augmentation
Tech acts as a direct substitute, with some functional improvement

Pages, Google Search, Hiku Deck, Wikinodes, Grammar Jammers, The Elements, Virtual Histories, Owki, Articles, Draw on Screen

Substitution
Tech acts as a direct substitute, with no functional improvement

Pages, iBooks, Symbolab, Popplet, SimpleMind, Collage Creator, Bamboo Paper, Jumbo Calculator, The Holy Bible, Dictionary

Fuente: [Introducción de las tecnologías en la educación - SAMR, Observatorio Tecnológico](#)

Para saber más:

- [SAMR in the Classroom](#), Ruben R. Puentedura Ph.D. (en inglés)
- Modelo [SAMR and BLOOM interactive Image on Thinglink](#)
- SAMR tableros en [Pinterest](#)

Artefactos digitales

Hoy tiene auténtico sentido la expresión de ‘aprender haciendo’. Contamos con innumerables recursos y herramientas gratuitas para producir y editar contenidos de muy diversos tipos, desde simple texto hasta imágenes o vídeos, pasando por audio, presentaciones o infografías. En la web [Artefactos Digitales](#) de Conecta13 puedes ver varios tipos de artefactos. Además, en el siguiente enlace puedes ver una explicación en profundidad de este contexto.

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/2lpHdQIW5Z97fZ

[Artefactos Digitales \(v. 2020\)](#) from **[Conecta13](#)**

En los siguientes enlaces tienes ejemplos seleccionados de entre los presentados por compañeros del curso de Aprendizaje Basado en Proyectos de la edición de marzo 2015:

- [Infantil y Primaria](#)
- [Secundaria](#)

Redes Sociales en educación

¿Por qué considerar el uso de redes sociales con nuestros alumnos? ¿Qué aportan al aula?

En la siguiente presentación **Integrar Redes Sociales en el Aula** de Paz Gonzalo, se presenta una propuesta para utilizar e integrar las redes sociales en el aula para facilitar la colaboración global y la co-creación, así como para la difusión de proyectos. Las redes sociales se pueden utilizar a lo largo de las distintas fases de desarrollo de nuestro proyecto, no sólo para su difusión: también podemos utilizarlas para la organización, diseño y desarrollo del mismo. En esta presentación se propone en paralelo una secuencia para acompañar a los estudiantes modelando un uso responsable y seguro de los medios sociales.

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/kDgSnxprvpkAfw

[Integrar redes sociales en el aula](#) from [Paz Gonzalo](#)