

# DOCENTE 3.0: ENSAYO SOBRE USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN EN EL AULA



**JOSÉ ARMANDO TAVAREZ**





# DOCENTE 3.0

Ensayo sobre uso de la tecnología  
de la información en el aula



# DOCENTE 3.0

Ensayo sobre uso de la tecnología  
de la información en el aula

Por: José Armando Tavarez

Santo Domingo, Rep. Dom.  
2015



## Dedicatoria:

A mis padres por hacer posible que valorara la educación como verdadero instrumento de movilización social.



Docente 3.0:  
Ensayo sobre uso de la tecnología  
de la información en el aula

Autor:  
**José Armando Tavarez Rodríguez**

Edición:  
**Agosto 2015**

ISBN:  
**978-9945-8731-4-6**

Diseño de portada:  
**ITLA Content Factory**

Diagramación:  
**ITLA Content Factory**

Impresión:  
**Editorial ITLA**  
Instituto Tecnológico de las Américas, ITLA  
Autopista Las Américas Km. 27,  
Parque Cibernético de Santo Domingo,  
La Caleta, Boca Chica, República Dominicana

Todos los derechos reservados.  
Ninguna parte de este libro puede ser reproducida sin el permiso  
escrito del autor.

Impreso en República Dominicana

## Índice de contenido

Introducción .....	13
La realidad de Hoy: Docente 2.0 .....	15
El futuro cercano: Docente 3.0 .....	16
El elemento lúdico .....	17
El aula invertida .....	18
Los cursos masivos en línea y abiertos .....	19
Consejos prácticos: .....	21
Las TICs son herramientas, se deben usar con creatividad .....	21
El docente es el experto y facilitador del tema .....	22
El aprendizaje y la formación de un docente es para toda la vida .....	23



*"La verdadera virtud no está en las herramientas que creamos, sino mas bien en cómo las usamos... radica en que tan creativos nos convertimos con esas herramientas. El desafío con la tecnología no es uno tecnológico sino espiritual"*

*Sir Ken Robinson*



## Introducción

Se hace cada vez más necesario, en el mundo en que vivimos, el uso intensivo de la tecnología de la información y comunicación. Diversos expertos y sociólogos de diferentes países han afirmado que vivimos en un planeta digital. Todos los aspectos de la vida y las actividades humanas han sido modificadas por el prodigioso progreso tecnológico. La educación no es una excepción.

El centro de la actividad educativa es el estudiante. Las universidades, colegios, escuelas y los centros educativos en general existen porque alguien necesita educarse y recibir instrucción que le permita desarrollar habilidades y competencias necesarias en un entorno altamente competitivo. Se requiere desarrollar en los estudiantes de hoy las competencias propias del Siglo XXI que permitan satisfacer la demanda de personal calificado, fomentar la cohesión social y garantizar el desarrollo individual de todos y todas.

La realidad actual es que el estudiante es un nativo digital. Una persona que hace uso intensivo de las tecnología de la

información y comunicación (TIC). Es por esto que para definir estrategias de enseñanza y aprendizaje hace falta tomar en cuenta este elemento fundamental. El maestro de hoy no puede pensar en enseñar en el aula sin la tecnología.

Las naciones están sometiendo sus sistemas educativos a reformas constantes. Hay una búsqueda sostenida de cual sería el mejor modelo educativo. Los países quieren mantenerse competitivos y ofrecer a sus ciudadanos mejores condiciones de vida. Para lograr este importante objetivo saben que sin un buen sistema educativo no podrían mantenerse competitivos en el siglo XXI.

Un elemento importante de la reforma educativa es el docente o maestro. Son ellos los que facilitan o administran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sobre ellos recae una gran responsabilidad. Es por eso que en la mayoría de los países hay instituciones y centros públicos o privados dedicados a la formación permanente de los maestros. En la mayoría existen programas formativos para ayudar a los docentes a que desarrollen las competencias digitales necesarias para incorporar las TIC en el aula. Según su dominio o destreza se podría decir que los docentes se clasifican en tres niveles.

## La realidad de Hoy: Docente 2.0

En la actualidad hay una presencia importante del elemento tecnológico en las aulas de nuestras universidades y centros educativos. La formación de maestros en el uso e incorporación de las mismas en sus clases ha sido abundante. Según el dominio que estos profesores tienen de las TIC podríamos clasificarlos en dos niveles iniciales: el Docente 1.0 como nivel más básico y el Docente 2.0 con un nivel intermedio.

El docente 1.0 sería aquel que hace un uso básico de las tecnologías de la información y comunicación. Está alfabetizado digitalmente y por tanto utiliza un paquete ofimático para hacer sus exámenes o llevar el control de las evaluaciones de sus alumnos. El profesor que tiene este nivel utiliza el correo electrónico para recibir las tareas y trabajos de sus alumnos y mantener comunicación más o menos fluida con los mismos. Dicho maestro, por ejemplo, tiene presencia en internet a través de sus perfiles de redes sociales y puede hacer un grupo en las mismas con todos sus estudiantes para dar avisos y mantener informados a sus estudiantes de cualquier noticia referente al desempeño del curso.



Por otro lado tenemos al Docente 2.0 que posee un nivel intermedio en el dominio de las herramientas tecnológicas. Dicho profesor ha empezado a implementar estrategias pedagógicas basadas en la tecnología. Esto quiere decir que a partir de nociones básicas del manejo de las TIC en el aula, se ha iniciado un proceso de profundización de los conocimientos, estrategias y tácticas de uso de las TIC en el salón de clases.

Un ejemplo podría ser que al crear un grupo en alguna red social la utiliza no solo para informar sino que define en ella foros de discusión y anima la participación de los estudiantes para fines de aprendizaje y posterior evaluación. Un docente 2.0 posee un blog personal o portal y en el mejor de los casos ha montado su curso en alguna plataforma de aprendizaje en línea.

## El futuro cercano: Docente 3.0

En la actualidad podemos decir que tenemos profesores con alto dominio de las TIC, pero sobre todo que han incorporado con buenas estrategias pedagógicas las herramientas tecnológicas en el aula. Un Docente 3.0 es uno que apoyado en las herramientas digitales y tecnológicas integra explícitamente las competencias del siglo XXI necesarias para crear nuevos conocimientos. Con las TIC ayuda a crear en los alumnos las habilidades que necesitan para tener éxito en sus vidas como: trabajo en equipo, comunicación, solución de problemas, innovación y pensamiento crítico. Estos profesores hacen un “uso generalizado de la tecnología para apoyar a los estudiantes que crean productos del conocimiento y están dedicados a la planificación y gestión de sus propios objetivos y actividades” (Normas UNESCO sobre Competencias en TIC para Docentes – NUCTICD).

En la actualidad, experimentamos grandes transformaciones en la forma en que se enseña y aprende en todos los niveles educativos. Las tecnologías transforman el aula y los métodos pedagógicos empleados por los educadores. Los alumnos demandan más uso de las herramientas tecnológicas porque viven precisamente en un mundo digital. Existen tendencias que marcan la transformación de la educación y por tanto de la labor del docente. A continuación ejemplos de estas tendencias en tecnología educativa.

## El elemento lúdico

Desde los primeros niveles de la educación formal hasta la universitaria se está dando mucha importancia al elemento lúdico. La intención es provocar un ambiente más comprometido e involucrado en el aula. Se pueden alcanzar mejores niveles de aprendizaje mientras más entretenido es el proceso educativo. Es por eso que ha surgido un nuevo concepto que se llama gamificación.

La gamificación de la educación y del aula permite introducir elementos de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La gamificación supone la utilización de herramientas, que no siempre son tecnológicas, que generan un ambiente entretenido y por tanto más distendido y creativo. Está comprobado que mediante el juego, en algunas áreas específicas, se puede trabajar el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, el pensamiento creativo, la sana competencia, entre otras.

Hay muchas compañías y organizaciones que han empezado a ofrecer servicios de “gamificación” del aula y acompañan a los profesores en la utilización de dicha técnica. Las TIC hacen su aporte en este sentido. Existen en las tiendas virtuales de las

mayoría de las plataformas y sistemas aplicaciones gratuitas que permiten enseñar en forma divertida. Hay programas informáticos y equipos tecnológicos que se pueden encontrar en internet de forma gratuita o a un buen costo.

## El aula invertida

Una gran tendencia en la educación formal y por tanto en la labor docente es la de Flipped Classroom o aula invertida. Dicho concepto consiste en la dedicar mayor tiempo en el aula a la práctica, trabajo en equipo, respuesta a preguntas y trabajo con proyectos, y dejar para una plataforma tecnológica la distribución de los contenidos y la impartición de charlas.

Lo que se está haciendo en este sentido es que el maestro graba sus clases en video y los pone en un espacio virtual. Además publica en Internet sus presentaciones y demás contenidos, de tal manera que los estudiantes puedan leerlos sin ninguna limitación en el tiempo que quieran y al ritmo que se defina. Esto supone una gran revolución porque los modelos tradicionales consistían en dedicar más del ochenta por ciento del tiempo en el aula a recibir charlas y distribuir contenidos de manera presencial. En el caso de la aula invertida sucede al revés.

En una aula invertida, el docente dedica la mayor parte de su tiempo de presencia en atender las inquietudes de los alumnos, responder preguntas, hacer de facilitador de los proyectos asignados. Su labor en la impartición de clases, definición de conceptos, asignación de tareas y moderación de foros de discusión se realizan mediante un sistema de gestión del aprendizaje en línea.

## Los cursos masivos en línea y abiertos

Los Massive Online and Open Courses (MOOC) o cursos masivos en línea y abiertos son una gran tendencia que todo docente debe tener en cuenta a la hora de impartir sus clases. Mediante este nuevo enfoque educativo los docentes pueden impartir clases a miles de alumnos usando plataformas digitales. El modelo básico consiste en grabar videos de sus charlas, definir las asignaciones o trabajos, establecer un sistema de evaluación en línea y contar con el apoyo tecnológico para los fines de registro y seguimiento del curso.

Existen muchas plataformas exitosas en este campo como lo son Coursera y EdX, ambas vinculadas a universidades de gran prestigio en Estados Unidos. Dichas plataformas ya cuentan con millones de usuarios registrados y cientos de cursos publicados en todas las áreas del saber. Los contenidos son de altísima calidad y cuentan con el aval de prestigios profesores internacionales.



## **Consejos prácticos:**

**1.- Las TICs son herramientas, se deben usar con creatividad.**

En el mundo existe una gran cantidad de plataformas tecnológicas y cada día son más. Aplicaciones, portales, repositorios llenan la Internet y pueden confundir a cualquier maestro novato o experto en estos temas. Para saber elegir qué tipo de herramientas tecnológica usar en el aula podemos implementar la mejor estrategia de todas: seleccionar las mismas que ya el estudiante está usando.

Un ejemplo pueden ser las redes sociales. Los estudiantes las usan constantemente y dedican muchas horas al día en visitarlas y actualizarlas. Una buena práctica consiste en hacer grupos o establecer foros de discusión en estas mismas redes. Existen muchos casos prácticos de como hacerlo.

## 2.- El docente es el experto y facilitador del tema.

Uno de los temas en los que hay un consenso más o menos general es que el docente seguirá siendo el experto del tema en cuestión. Es decir, que necesariamente para que se produzca un evento formativo debe haber alguien que tenga más experiencia y conocimiento del tema y este rol lo desempeña el profesor. Ninguna tecnología desarrollada hasta el presente puede sustituir la labor de un buen profesor que sepa guiar a sus estudiantes en el aprendizaje de nuestras técnicas o conocimientos o adquisición de nuevas habilidades.

En el caso de un docente que aplique de manera efectiva las tecnologías de la información y comunicación en el aula debe reconocerse así mismo como facilitador y delegar en los expertos en desarrollo de contenido digitales y diseñadores instruccionales la puesta en línea de sus clases. Es cierto que hay profesores que por diversas razones poseen habilidades avanzadas en el uso de herramientas tecnológicas pero no son la mayoría. El rol del maestro es el de experto del tema, otros son los que deben crear, administrar y mantener su curso virtual.

### 3.- El aprendizaje y la formación de un docente es para toda la vida.

Los maestros y maestras necesitan formación continua. El que hayan obtenido un título universitario o certificación no les aseguran un ejercicio profesional eficiente durante sus labores docentes. Deben mantenerse realizando actividades de capacitación y actualización que les permitan dar lo mejor de ellos en el aula y desarrollar habilidades propias del siglo XXI.

Uno de las grandes posibilidades que ofrece la Internet es precisamente en este campo. Hay muchas iniciativas de formación para docentes que pueden facilitarles esta importante tarea. Una de ellas es el MOOC de EDUCALAB. Dicha plataforma, es una iniciativa del gobierno español, que permite registrarse en cursos especialmente diseñados para ayudar a los maestros en la integración de la tecnología de la información y comunicación (TIC) en el aula.



Esta edición de  
***Docente 3.0:***  
***Ensayo sobre uso de la tecnología***  
***de la información en el aula***  
de José Armando Tavarez  
se terminó de imprimir en  
agosto del 2015 en  
Editorial ITLA,  
Santo Domingo, República Dominicana.