



# #Dienlínea UNIA: guía para una docencia innovadora en red



La publicación que tiene ante sí es un paradigma de todo el trabajo que la UNIA ha venido desarrollando en este ámbito. Por un lado, reúne en un manual de consulta el contenido del SPOC *Formación para la docencia innovadora de programas en línea* (#Dienlínea). Un curso que nace desde la voluntad de dar respuesta a esa necesidad de formación acuciada por la pandemia y el confinamiento vivido la pasada primavera.

Por otro, extrae valor y da continuidad al trabajo que la institución realiza dentro de sus Planes de Formación y Apoyo al Profesorado. En concreto, dentro de su línea de acción #webinarsUNIA. Este ciclo de seminarios dedicados a la innovación docente reúne desde hace años a los mejores referentes en su área, buscando siempre brindar una mirada a los recursos de mayor impacto y a las últimas tendencias.

En la UNIA entendemos que la infraestructura y los recursos humanos deben ir ligados a una formación permanente y un acompañamiento del profesorado en todo momento por la institución. Ellos solos no pueden realizar con el suficiente éxito, atendiendo, además de su docencia y actualización en su área, las aplicaciones metodológicas y tecnológicas que requieren las innovaciones en este campo.

Muchas de ellas son objeto de análisis en esta publicación: las tutorías en red, las rúbricas digitales, la gamificación, el *design thinking*, los pódcasts, el aprendizaje invertido... Aspectos donde desde la UNIA hemos incidido en más de una ocasión en nuestros *webinars*, y cuyo contenido invito a visitar dentro de nuestro repositorio institucional.

Los cambios en cada aula y asignatura son pequeños pasos que suman a la transformación de toda la institución y una oportunidad estratégica que las universidades y demás centros de enseñanza no podemos obviar, a riesgo de no seguir representando un papel relevante y servicio a la sociedad a la que nos debemos.

Por todo ello, y desde nuestro servicio social y vocación pública, consideramos de vital importancia esta obra por su relevancia para los docentes de todos los niveles educativos. Confío en que las siguientes páginas les sean de utilidad ahora y, sin duda, tantas veces como necesiten volver a ellas en busca de ideas e inspiración.

Y concluyo recordándole al lector o lectora que, a través de Internet o desde nuestras sedes de La Rábida, Baeza, Málaga o Sevilla, tendrá siempre abiertas las puertas de la Universidad Internacional de Andalucía.

## Introducción

Muchas instituciones educativas, entre ellas la propia Universidad Internacional de Andalucía -UNIA-, están realizando esfuerzos y acciones para proporcionar una visión de la enseñanza-aprendizaje más innovadora y acorde con las transformaciones digitales de nuestro tiempo presente y futuro. La pandemia ha acelerado quizás estos cambios y nos está exigiendo a todas las instituciones establecer una hoja de ruta para atender uno de los elementos claves de todo proceso en las universidades como son los docentes. La enseñanza híbrida ha tomado un posicionamiento inusitado y definitivo. Sin duda, necesitamos dotar de recursos tecnológicos e infraestructuras así como de metodologías innovadoras que permitan una enseñanza con todas las modalidades conocidas (presencial, la enseñanza a distancia e híbrida). Dada la estrecha relación que existe, recogida en la literatura especializada, entre el ambiente educativo y el compromiso de los estudiantes, debemos procurar que los ambientes digitales y virtuales que propician estas modalidades sean los más apropiados para que los docentes y sus estudiantes encuentren comodidad para el desarrollo de su trabajo. La selección de las herramientas deberá permitir el mejor ambiente y la mayor interactividad para todas las modalidades. Y en todo este contexto, los docentes siguen siendo los verdaderos líderes y agentes de cambio de las instituciones universitarias del siglo XXI: son ellos quienes pueden promover una enseñanza con ayuda de las tecnologías cada vez más personalizada, más centrada en el aprendizaje autónomo, con una evaluación por competencia y mediante metodologías más activas.

El presente libro surge de una de las actividades formativas en abierto y en modalidad MOOC y formato SPOC con el título *Formación para la docencia innovadora en programas online* (#Dienlínea), y que el Vicerrectorado de Innovación Educativa y Digitalización de la Universidad Internacional de Andalucía -UNIA-, a través de su Área de Innovación, puso en marcha en el curso académico 2020-21 para la capacitación de docentes y otros profesionales vinculados a educación y formación frente a la pandemia. Con esta obra tratamos que se conozcan los modelos que garantizan la calidad de la enseñanza y el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes, considerando no sólo aspectos tecnológicos sino también cuestiones metodológicas y organizativas para desarrollar propuestas formativas verdaderamente adaptadas a las posibilidades que brinda el entorno digital.

El libro se concibe como recurso didáctico para la formación del mencionado SPOC que continúa con nuevas ediciones en 2021-22, fecha en que se edita esta publicación; pero es un manual de buenas prácticas por sí solo, y verdadera-



mente útil para los docentes de cualquier nivel educativo así como para cualquier otra persona vinculada a formación y educación. De ahí que se ofrezca, fieles a nuestros principios de generación de conocimiento abierto, en versión digital bajo licencia *Creative Commons* disponible su consulta, uso y reutilización por cualquier usuario.

Está compuesto de trece capítulos que abordan cuestiones relacionadas con la docencia como innovación, claves para el diseño de programas virtuales o semi-presenciales, modelos y metodologías innovadoras aplicables (aprendizaje invertido, gamificación, *design thinking*, aprendizaje basado en proyectos), creación de recursos para el aprendizaje en línea interactivos y audiovisuales, organización de actividades sincronas por webconferencia o pautas y herramientas (rúbricas, anotaciones de vídeos) para plantear la evaluación como formación y para acompañar a los estudiantes en red.

Todos los capítulos están redactados por personas expertas, profesionales, docentes e investigadores en dichas temáticas, y que con una trayectoria amplia han sabido sintetizar los conocimientos más relevantes y significativos. A continuación vamos a presentar cada uno de los capítulos, el objetivo que persiguen, sus autores (a quienes agradecemos enormemente su disponibilidad y dedicación en nombre de todo el equipo) y los contenidos que abordan:

- 1 Consideramos que la mejor enseñanza es aquella que se concibe como una actividad innovadora y de perfeccionamiento permanente. Por tal motivo, el capítulo uno es la antesala de todos los capítulos del libro con el título: *La docencia como innovación. Contextos y fases del proceso innovador*. En él el Dr. Carlos Marcelo García, catedrático de la Universidad de Sevilla, con brevedad y eficiencia nos introduce en las claves fundamentales para el éxito del aprendizaje del estudiante con una docencia innovadora. No podemos atender los cambios sin un proyecto que comprenda la dimensión innovadora de la docencia, que reflexione sobre sus dimensiones y analice los fundamentos y aplicación de la innovación. Todos estos aspectos son los tópicos que recoge el capítulo magníficamente, terminando con la evaluación de la propia innovación respondiendo a cuestiones como ¿qué y cómo evaluar?
- 2 Para iniciar todo proyecto educativo en modalidad e-learning necesitamos primero diseñar las acciones y considerar los elementos claves. De ahí que el capítulo dos atienda este tema con el título: *Diseño/adaptación de actividades formativas a e-learning: claves y toma de decisiones*. La Dra. María Sánchez González, técnico de Innovación de la Universidad Internacional de Andalucía y también profesora asociada en Periodismo en la

Universidad de Málaga plantea poner el acento en la importancia del diseño y la planificación en actividades formativas en red. Sobre el modelo de enseñanza-aprendizaje virtual de la UNIA, presenta ideas, claves y casos prácticos, desde el punto de vista organizativo (roles y funciones docentes), tecnológico (recursos y herramientas para la enseñanza-aprendizaje) y didáctico-metodológico (enfoques y pautas para el diseño de recursos, tutorización y evaluación). Y hace comprender cómo saber plasmar los aspectos fundamentales del diseño en las guías didácticas (y guías visuales) en los programas en red.

- 3 La pandemia implicó a menudo la necesaria utilización, pero no por ello satisfactoria del todo, de la webconferencia para el aprendizaje en red. Conocer las funcionalidades de los sistemas de videoconferencia, así como los rasgos de los sistemas más empleados hoy en educación, y su potencial como herramienta al servicio de la educación, constituyen una necesidad y el contenido que aborda el capítulo tres con el título: *Webconferencia para el aprendizaje síncrono en red*. Con agilidad y clara proposición, la Dra. María Sánchez González (antes mencionada), describe los posibles usos, más allá de la impartición de sesiones expositivas, vinculados con la organización de actividades de aprendizaje o la evaluación de estudiantes en red. Al tiempo que señala la importancia de disponer de claves organizativas y de comunicación para la puesta en marcha exitosa de actividades con webconferencia.
- 4 Pensar, planificar e implementar la acción tutorial en aulas virtuales es una de las bases del éxito en la acción docente. El capítulo cuatro trata y se titula: *Tutorías online: claves para la comunicación y la dinamización del aprendizaje*. Acomete con resolución necesaria y brillante de la mano del Dr. Diego Aguilar Trujillo, asesor pedagógico y profesor asociado de la Universidad de Málaga, las estrategias de organización y modelos de acción para la dinamización de la comunicación en la no presencia.
- 5 El éxito en los aprendizajes de los estudiantes viene igualmente aparejado en saber utilizar las claves más relevantes en los programas en línea de las diferentes modalidades y estrategias de la evaluación de los aprendizajes. Con el título y capítulo cinco: *Evaluación formativa: claves en programas online*, cuya autora Dra. María Jesús Gallego Arrufat, catedrática de la Universidad de Granada, resuelve con brillantez los temas complejos de la evaluación formativa en programas online. Examina las similitudes y diferencias de la evaluación continua para el aprendizaje en diferentes modalidades. Al tiempo que, expone y analiza ejemplos de aplicación, experiencias y estudios sobre la evaluación continua en el aprendizaje en distintos escenarios.

- 6 Si las modalidades y estrategias de evaluación son importantes, existen diferentes tecnologías que permiten distintas estrategias de evaluación que deben conocerse y saber utilizarlas. El capítulo seis con el título *Herramientas para evaluar en línea: rúbricas digitales*, expone las metodologías de la evaluación formativa y por competencia que son posibles gracias a las rúbricas digitales. El autor del capítulo, Dr. Daniel Cebrián Robles, docente de la Universidad de Málaga, presenta el diseño y creación de rúbricas digitales para la enseñanza en línea, ejemplificando cómo las funcionalidades que permiten las nuevas tecnologías sirven para diversificar la evaluación y adaptar su diseño al tipo de actividades y tareas de clase.
- 7 Las metodologías activas requieren de un diseño previo de los programas bajos modelos como la «clase inversa». El Dr. Alfredo Prieto Martín, profesor de la Universidad de Alcalá de Henares, en el capítulo siete titulado *Flipped classroom o aprendizaje invertido*, plantea los beneficios del *flipped classroom* sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Analiza las similitudes y diferencias entre distintos métodos que fomentan el estudio previo a la clase y el aprendizaje activo en el aula. Adentrándose también en el significado de la gamificación, diferenciándose del uso de juegos en la enseñanza y el modo de implementarla en las asignaturas. Todo ello utilizando herramientas TIC como recursos de apoyo tecnológico al modelo de clase inversa.
- 8 Las modalidades del capítulo anterior se complementan con el conocimiento más profundo y el uso de técnica de lo que representa la gamificación en las aulas. En el capítulo ocho y con el título *Estrategias de gamificación para el aprendizaje*, la Dra. Dolores Zambrano Miranda, profesora de la Universidad Casa Grande -Ecuador-, aborda los modelos y las metodologías para el fomento del aprendizaje gamificado, identifica elementos que intervienen y analiza las experiencias de gamificación en el aula para entornos de enseñanza en red.
- 9 Dentro de los modelos y metodologías para el fomento del aprendizaje el capítulo nueve se centra como su propio título indica, en el *Design thinking en educación*. Azahara García Peralta, experta en e-learning, nos descubre la metodología *design thinking* (DT) o pensamiento de diseño como proceso creativo para la resolución de problemas en el aula. Identifica las diversas fases del proceso de pensamiento de diseño. Ejemplifica cómo conectar el DT con currículo y con las metodologías activas implementadas en el entorno de aprendizaje presencial y online. Al tiempo que expone cómo debe ser el rol docente a desempeñar durante el proceso. Todo ello, inspirándose a través de ejemplos prácticos sobre sus posibilidades para el alumnado, mediante la exposición de casos de éxito en la aplicación de esta metodología en el aula, y un listado de importantes recursos extras para continuar profundizando en su aprendizaje.

- 10 Junto con el capítulo anterior, el capítulo diez titulado *Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación*, resulta de mucha importancia para desarrollar metodologías que fomenten especialmente el aprendizaje basado en proyectos y el diseño de proyectos de innovación. D. Antonio Viciano Pérez, economista experto en emprendimiento y educación, nos da a conocer las bases de la metodología y Modelo Canvas y sus posibilidades en educación. Incluye orientaciones sencillas para su uso por los docentes en el desarrollo de ideas y proyectos educativos que se presentan de manera visual y ágil.
- 11 Siguiendo con herramientas y metodologías que permiten generar contenidos e ilustraciones muy visuales, el capítulo once titulado *Presentaciones y contenidos multimedia y gamificados*, Doña Marian Jiménez Ocaña, pedagoga experta en e-learning, comparte claves para producir contenidos interactivos que consigan activar el aprendizaje. Nos descubre interesantes herramientas para crear contenidos gamificados en las presentaciones.
- 12 Actualmente las redes difunden contenidos que se expresan y se comunican a través de diferentes soportes, plataformas y formatos, como los vídeos y podcasts. El capítulo doce se titula *Videos (y podcasts): posibilidades, formatos y claves de producción*. Creado por la Dra. María Sánchez González (antes mencionada), repasa el potencial didáctico de los vídeos y los podcasts para la enseñanza en modalidad e-learning, como contenidos audiovisuales y sonoros más cercanos y adaptados a las prácticas y culturas de los estudiantes online. Igualmente, da a conocer posibles formatos audiovisuales, más allá de los clásicos «bustos parlantes», para innovar desde el punto de vista de la narrativa. Al tiempo que ofrece claves para iniciarse en el guion y producción de contenidos audiovisuales.
- 13 Para terminar, y siguiendo con herramientas y metodologías para crear y trabajar los contenidos audiovisuales en e-learning, las *Anotaciones de vídeo*, título y metodología que podemos conocer en el capítulo trece, está presentado por Dr. Daniel Cebrián Robles (antes mencionado), y representa una metodología innovadora, y una estrategia y tecnología para significar de forma colaborativa a los mensajes audiovisuales, y una fórmula insustituible para el ejercicio del etiquetado social o *social tagging*.

Como epílogo del libro se presenta una guía, adaptada de la tarea final que se solicita a todos los participantes en el citado SPOC de la UNIA, que invita a la aplicación de uno o varios de los modelos, metodologías y tecnologías expuestas en los citados capítulos para la propuesta de un Proyecto de Innovación aplicado al contexto docente del lector o lectora. Como el propio curso del que procede, este manual va de esta forma más allá de los contenidos y persigue que los participantes apliquen lo aprendido e, incluso, autoevalúen sus pro-

yectos mediante una rúbrica que, adaptada de la usada en el SPOC, se anexa también en esta última parte.

Este libro es una obra construida, como decíamos, dentro de la filosofía de *Open Access* que como el mismo SPOC se ofrece en abierto y gratuito. Con ello, se pretende promover nuevas metodologías innovadoras de las aulas en línea con la capacitación digital de los docentes. La publicación ha sido ideada, así como coordinada, en cuanto a revisión y edición tanto a nivel de contenido como a nivel formal y visual, desde el Área de Innovación (María Sánchez), con el apoyo del servicio de Biblioteca y Publicaciones de la Universidad (Felipe del Pozo), encargado además de alojar la versión digital de esta obra en el repositorio de la Universidad, desde donde hay ya, dentro del apartado Docencia, numerosos recursos educativos en abierto sobre e-learning, innovación educativa y competencias digitales que invitamos también a visualizar [1]. Esperamos que el lector encuentre provechoso e interesante las propuestas que se ofrecen, y estimule la emoción por conocer; al tiempo que, compartir el conocimiento docente de calidad en abierto.

VICERRECTORADO/DIRECCIÓN DE SECRETARIADO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y  
DIGITALIZACIÓN DE LA UNIA MANUEL CEBRIÁN DE LA SERNA/LOURDES MIRÓ AMARANTE

### Notas:

[1] [dspace.unia.es](https://dspace.unia.es). En concreto, OCW-UNIA procedentes de cursos virtuales de formación de profesorado y otras actividades, y recursos educativos en abierto (grabaciones y presentaciones) de los #webinarsUNIA de nuestros planes de formación de profesorado.

# Virtualización de programas bajo enfoque innovador

