


Rosabel Roig-Vila (Ed.)

EDUcación y TECnología

Propuestas desde la investigación
y la innovación educativa

universidad

Octaedro 

Rosabel Roig-Vila (Ed.)

EDUcación y TECnología

Propuestas desde la investigación
y la innovación educativa

Octaedro 

EDUCación y TECnología. Propuestas desde la investigación y la innovación educativa

EDICIÓN:

Rosabel Roig-Vila

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL:

Prof. Dr. Julio Cabero Almenara, Universidad de Sevilla
Prof. Dr. Antonio Cortijo, University of California at Santa Barbara
Prof. Dr. Ricardo Da Costa, Universidade Federal Espiritu Santo, Brasil
Prof. Dra. Floriana Falcinelli, Università degli Studi di Perugia
Prof. Manuel León Urrutia, Universidad de Southampton
Prof. Dr. Eloy López Meneses, Universidad Pablo Olavide de Sevilla
Prof. Dr. Gonzalo Lorenzo Lledó, Universidad de Alicante
Prof. Dra. Asunción Lledó Carreres, Universidad de Alicante
Prof. Dr. Enric Mallorquí-Ruscalleda, California State University-Fullerton
Prof. Dr. Francisco Martínez Sánchez, Presidente EDUTEC
Prof. Dr. Santiago Mengual Andrés, Universidad de Valencia
Prof. Dra. M^a Paz Prendes Espinosa, Universidad de Murcia
Prof. Dr. Jesús Salinas Ibáñez, Universitat de les Illes Balears

COMITÉ TÉCNICO:

Jordi M. Antolí Martínez, Universidad de Alicante
Josep Vicent Garcia Sebastià, Universidad de Alicante
Carolina González Maciá, Universidad de Alicante
Helena Martí Pérez, Universidad de Alicante
Caterina Martínez Martínez, Universidad de Alicante
Jaume Pons Conca, Universidad de Alicante
Ricardo Sanmartín López, Universidad de Alicante
María Vicent Juan, Universidad de Alicante

MAQUETACIÓN:

M^a Esperanza Martínez Molina

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y los contenidos de los resúmenes publicados en “EDUCación y TECnología. Propuestas desde la investigación y la innovación educativa” son de responsabilidad exclusiva de los autores; asimismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

Primera edición: octubre de 2016

© de la edición: Rosabel Roig-Vila

© de los textos: los autores

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 – Fax: 93 231 18 68
www.octaedro.com – octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-847-2

Producción: Ediciones Octaedro

<i>La gamificación superficial: una experiencia para aumentar la participación en actividades de coevaluación en el e-portafolio</i>	478
María Vicenta González Argüello, Begoña Montmany Molina y Carmen Ramos Méndez	
<i>Experiencias educativas en museos de arte y su desarrollo mediante nuevas tecnologías</i>	479
Ricardo González García	
<i>El vídeo tutorial como uso de educación no formal por parte de los colombianos</i>	480
Orlando González Gómez	
<i>Variables asociadas al uso, competencia, socialización y riesgo de adolescentes frente a los móviles, desde una perspectiva interdisciplinar. Estudio comparativo entre México y España</i>	481
Lucía Margarita González y Gustavo León Duarte	
<i>Las competencias del trabajador virtual mediadas por las TIC como elemento clave para la competitividad de las organizaciones en el siglo XXI</i>	483
Alba Patricia Guzmán Duque	
<i>Diseño de un Modelo de Educación Virtual a través de la metodología de transversalización para instituciones gubernamentales que imparten educación no formal</i>	484
Teresa Guzmán Flores y Olga Redondo García	
<i>Las redes sociales como plataforma de teleformación a través de la metodología lúdica y participativa</i>	485
María Dolores Guzmán Franco, José Ignacio Aguaded Gómez y Alfonso Chaves Montero	
<i>Robótica educativa: Roboti ¿qué?</i>	486
Vanessa Hernández González y Ana Vega Navarro	
<i>Las TIC como procesos de apoyo para el docente y educación de calidad para personas con discapacidad intelectual</i>	487
Marcos Manuel Ibarra Núñez	
<i>Diseño y puesta en marcha de un escenario virtual inmersivo en Física Mecánica</i>	488
Jorge Augusto Jaramillo Mujica	
<i>Percepción de los estudiantes sobre la utilidad e importancia de la videocolaboración en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL)</i>	489
José Marcelo Marcelo Juca Aulestia	
<i>Análisis de los Escenarios Interactivos de Aprendizaje en la práctica docente</i>	490
Luis Rodolfo Lara, Liliana Isabel Gutiérrez Videla, Claudio Alejandro Ariza y Lourdes Jalil	
<i>El desarrollo de la competencia digital docente en los estudiantes del grado de educación mediante un entorno de simulación 3D: diseño y validación de actividades</i>	491
José Luis Lázaro Cantabrana, Vanessa Esteve-González, Mercè Gisbert Cervera y Monica Sanromà Giménez	
<i>El arte de la buena mesa: proyecto de extensión universitaria modalidad e-learning para la mejora de la atención de los servicios gastronómicos</i>	492
María Laura López Saldaña	
<i>De la audición musical activa a la audición musical interactiva</i>	494
Antonio Francisco Mañas Pérez	
<i>Escenarios digitales de participación y creación en la escuela: Reinventando a Matilda</i>	495
Katiusca Manzur Herra, Laura Méndez Zaballos, Pilar Lacasa y Sara Cortés	
<i>Formación de Competencias Comunicativas Kinésica y Proxémica: una necesidad de evolución de los ambientes de aprendizaje de la educación a distancia; del E-Learning al B-Learning</i>	496
Gina Marcela Romero	

- Guzmán, T., & Escudero, A. (2016). Proceso de diseño de un modelo de educación a distancia como estrategia de innovación educativa para la Economía del Conocimiento. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 55. Recuperado de <http://www.edutech.es/revista>
- Guzmán, T., Escudero, A., & García, M. T. (2015). Estrategia para implementar un Modelo de Educación a Distancia. El caso de la Universidad Autónoma de Querétaro. En *XVIII Congreso Internacional EDUTECH «Educación y Tecnología desde una visión Transformadora»*. Riobamba: Edutech.
- Moreno, M. (2015). Modelos de educación superior a distancia en México. Una propuesta para su caracterización. En *Modelos de educación superior a distancia en México* (pp. 15-29). México: Universidad de Guadalajara Sistema de Universidad Virtual.
- Pérez, M. S., & Moreno, M. (2015). *Modelos de educación superior a distancia en México*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara Sistema de Universidad Virtual.
- Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro (2003). *Creación del Centro Educativo y Cultural del Estado de Querétaro «Manuel Gómez Morín»*. Querétaro: La sombra de Arteaga.

Las redes sociales como plataforma de teleformación a través de la metodología lúdica y participativa

María Dolores Guzmán Franco, José Ignacio Aguaded Gómez y Alfonso Chaves Montero
Universidad de Huelva, España

PALABRAS CLAVE: redes sociales, teleformación, metodología lúdica, investigación colaborativa.

Las redes sociales son plataformas de intercambio de información con fin social. Aunque es el uso más generalizado, confiamos en el potencial de las redes como herramienta que pueden facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y las relaciones entre los miembros de un proceso educativo.

Son una herramienta útil para que un grupo de personas puedan potenciar su comunicación, sentirse parte de una comunidad y cooperar entre ellas en tareas comunes. Estas características pueden hacer que su uso sea conveniente en entornos educativos, con el fin de potenciar la motivación y la participación del alumnado en el proceso de aprendizaje, la interacción y la colaboración e intercambio de información (Garrigos, Mazón, Saquete, Puchol, & Moreda, 2010). Las redes sociales no solo van a posibilitar la comunicación entre alumnos, sino que también entre alumnos y profesorado; y potencia la comunicación entre aquellos alumnos que se presentan poco participativos en las aulas, ayudando a estos a una integración en la comunidad creada.

Por su parte, el juego es un mecanismo natural que se encuentra arraigado genéticamente en la persona, el juego despierta la curiosidad, es placentero y permite adquirir unas capacidades imprescindibles para desenvolvernó mejor en el mundo. El componente lúdico se puede integrar en cualquier materia y en cualquier etapa educativa, lo importante del juego es que siempre exista un objetivo de aprendizaje (Comas *et al.*, 2008). Este componente lúdico del juego además conseguirá una motivación extra entre los alumnos por aprender, ya que la recompensa del mismo es una fuente adicional de motivación.

Según (González, López, & Solano, 2013) partiendo de la premisa de que Internet no es un medio de aislamiento social, sino que puede funcionar como un medio de socialización y de la constatación del aumento de su uso como medio de comunicación entre los alumnos de secundaria, es imprescindible que se realicen propuestas educativas orientadas a la integración curricular de estas herramientas de comunicación, colaboración e interacción social entre el alumnado.

La propuesta puede ser integrada en cualquier materia, y está orientada a estudiantes de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Se concibe la experiencia como un juego de adivinanzas, con el fin de consolidar conocimientos de materias como Matemáticas, Ciencias, Historia, Lengua, Inglés, Francés, etc.

El eje vertebrador de este estudio es la creación de un escenario virtual complementario al presencial para estimular la interacción en la docencia dentro del aula, integrando *Facebook* como red social con

enfoque interactivo y colaborativo, integrando contenidos multimedia, prácticas innovadoras y recursos cuantitativos y cualitativos de investigación complementarios al proceso formativo.

Los objetivos de esta propuesta deben ser:

- Explorar las posibilidades de las redes sociales como escenario de formación y analizar estudios y casos de buenas prácticas basados en esta temática.
- Analizar usos, formación y competencia mediática del alumnado de educación secundaria acerca del uso de las redes sociales con fin educativo y didáctico.
- Diseñar un entorno formativo contextualizado y ajustado al perfil del alumnado y explorar sus posibilidades educomunicativas.
- Fomentar el espíritu colaborativo a través de metodologías lúdicas e innovadoras.

De esta propuesta educomunicativa podemos destacar como resultado en cuanto al uso de las redes sociales que fomenta la participación activa en la búsqueda e investigación por parte del alumno, para la resolución de problemas; promueve la colaboración alumno-profesor y alumno-alumno; se crean debates tanto virtual como presencial; se promueve la colaboración e intercambio de información y puntos de vista y se estimulan las competencias tecnológicas con fin educativo y lúdico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Comas, O., Garaigordobil, M., Garzón, M., Hernández, T., Marrón, M., Ortí, J., & Cardona, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Garrigos, I., Mazón, J., Saquete, E., Puchol, M., & Moreda, P. (2010). *La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo*. En *Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática* (pp. 531-534). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.
- González, V., López, P., & Solano, I. M. (2013). Adolescentes y comunicación: las tic como recurso para la interacción social en educación secundaria. *Pixel-Bit*, 42, 23-35.

Robótica educativa: Roboti ¿qué?

Vanesa Hernández González y Ana Vega Navarro

Universidad de La Laguna, España

PALABRAS CLAVE: robótica educativa, trans-disciplinariedad, potencialidades, currículum, competencias.

La robótica educativa es una herramienta innovadora, aunque sus orígenes se remontan a la década de los sesenta, y se relaciona con el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), donde Seymour Papert y su equipo, con la colaboración de la compañía LEGO, diseñan un lenguaje de programación y una serie de dispositivos que permitiría a los más pequeños desarrollar habilidades para la construcción de dispositivos, al tiempo que relacionarse con el lenguaje de programación; los beneficios de esta nueva forma de jugar revertirían en el proceso de aprendizaje de niñas y niños (Castro & Zúñiga, 2012).

Papert apostó por el construccionismo que obtuvo de la fusión entre el constructivismo y las TIC (Curto, Moreno, & Pittí, 2010), un enfoque de desarrollo cognitivo que invierte “[...] las ideas y relaciones formales y abstractas en concretas, visuales, tangibles, y por lo tanto, más fácilmente comprensibles” (Curto, Moreno, & Pittí, 2010, p. 314). Enfoque que converge con las Inteligencias Múltiples de Gardner (Curto Diegò, Moreno Rodilla, & Pittí Patiño, 2010), permitiendo, ambos, la individualización de los procesos de aprendizaje y la potenciación de las distintas inteligencias en detrimento de las que preponderan en la escuela.

Estas experiencias empiezan a calar en la escuela pública, pues el enfoque competencial fortalece a la RE, y viceversa, aunque para ello el docente debe asumir un rol facilitador y acercar las claves de la sociedad actual al alumnado, con el fin de desarrollar habilidades y competencias para resolver problemas, lo que requiere implementar procesos de enseñanza-aprendizaje diferentes de los actuales.