

Herramienta 2.2 – Referencia para el modelo de madurez del aula del futuro

Nivel	Característica del nivel
<p>1 – Cambiar</p> <p>Aislamiento de la enseñanza y el aprendizaje, sustituyendo los métodos tradicionales con tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El aprendizaje digital no es una prioridad de gestión, lo que tiene como consecuencia menos formación y orientación para el profesorado. • La innovación mediante la pedagogía digital se limita a determinados profesores y departamentos (aislamiento de la enseñanza y el aprendizaje). • El profesor fija los objetivos pedagógicos con respecto a elementos concretos del contenido de las materias o de las competencias. • El profesor elige el formato y los recursos digitales para sus alumnos, que normalmente trabajan solos. • La gama de herramientas es limitada y no se utilizan con mucha frecuencia para reforzar los métodos tradicionales (substitución). • La tecnología se utiliza de vez en cuando en alguna evaluación que lleva a cabo el profesor.

Objetivo para el curso 2018/19

<p>3 – Reforzar</p> <p>El alumno es capaz de aprender de forma autónoma y ser creativo gracias a la tecnología, que facilita nuevas formas de aprendizaje gracias a la colaboración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se insta a los profesores a experimentar con las TIC, sobre todo con métodos que favorecen la personalización. • La estrategia del centro incluye una oferta de formación y asistencia (técnica y pedagógica). • Los alumnos participan en la definición de objetivos pedagógicos más personalizados, con competencias de reflexión más avanzadas (competencias del siglo XXI) y autonomía en el aprendizaje. • Los profesores están cómodos con los nuevos métodos y tecnologías, que refuerzan el aprendizaje con métodos nuevos y diferentes de enseñanza y aprendizaje. • Los alumnos utilizan la tecnología para reforzar la creatividad, la colaboración y la comunicación. • Valoraciones de calidad, fruto de todo tipo de métodos de evaluación, mejoran los resultados de los alumnos.
---	--

Niveles del modelo de madurez por dimensiones

Nivel 1 – Cambiar	
Papel del alumnado	Los alumnos utilizan de forma puntual materiales digitales presentados por su profesor que requieren conocimientos digitales básicos y con los que trabajan solos.
Papel del profesor	El profesor escoge el formato, el método y los recursos digitales que utilizan los alumnos.
Objetivos pedagógicos y evaluación	El profesor fija los objetivos pedagógicos con respecto a elementos concretos del contenido de las materias o de las competencias. El profesor lleva a cabo la evaluación (al final de la unidad o del módulo, por ejemplo), mediante métodos tradicionales de evaluación.
Capacidad del centro para fomentar la innovación en el aula	El aprendizaje digital no se considera como un problema de gestión, hay menos formación y apoyo al profesorado, lo que tiene como consecuencia que la innovación mediante la pedagogía digital se limita a determinados profesores y departamentos.
Herramientas y recursos	<p>La tecnología se utiliza de forma eficaz en menos del 5 % de las clases.</p> <p>El profesor emplea una gama limitada de herramientas como elemento de reemplazo, es decir, sustituyendo una herramienta (un bolígrafo) por otra (un procesador de texto) sin que cambie la tarea ni la forma de aportar la información y los recursos al alumno.</p> <p>La tecnología se utiliza de forma puntual para evaluar.</p>

Objetivo para el curso 2018/19

Nivel 3 – Reforzar	
Papel del alumnado	<p>Los alumnos colaboran, con ayuda de la tecnología, para obtener información y conocimientos. Eligen y utilizan las herramientas digitales adecuadas gracias al entendimiento de su proceso de aprendizaje y progreso.</p> <p>Pueden demostrar que se sienten cómodos con lo digital y que son competentes como creadores de productos, conocimientos y nuevas ideas.</p> <p>Los alumnos son más autónomos a la hora de aprender gracias a las tecnologías y a la participación en actividades colaborativas en línea de resolución de problemas o indagaciones, lo que reequilibra el aprendizaje (p. ej.: entre las actividades para toda la clase y las de grupo).</p>
Papel del profesor	<p>El profesor se siente cómodo con el cambio de configuración del aula, con las nuevas herramientas y recursos introducidos, incluidos los sugeridos por alumnos y compañeros.</p> <p>El profesor ayuda a sus alumnos a incorporar la creación multimedia y web y las tecnologías de edición en sus proyectos para así facilitar la producción constante de conocimientos y la comunicación con otros públicos.</p>

<p>Objetivos pedagógicos y evaluación</p>	<p>El alumno participa en la definición de unos objetivos pedagógicos más personalizados y el progreso que hace gracias a las tareas que lleva a cabo es supervisado para evaluar la adquisición de competencias y conocimientos y su comprensión. . Esto permite recibir rápidamente y en cualquier lugar valoraciones de calidad a partir de diversos métodos de evaluación (entre otros, autoevaluación, evaluación inter pares, formal e informal).</p> <p>Los objetivos incluyen una reflexión de orden superior y sobre competencias lógicas, como las técnicas de investigación en ciencias o de presentación en idiomas.</p>
<p>Capacidad del centro para fomentar la innovación en el aula</p>	<p>El centro insta a los profesores a experimentar y a asumir riesgos con nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, en especial los que favorecen la personalización, la asunción de responsabilidades por parte del alumno y la implicación de los padres, lo que permite mejorar los resultados escolares.</p> <p>La estrategia del centro incluye formaciones docentes para alcanzar estos objetivos, acompañadas de asistencia técnica y pedagógica.</p>
<p>Herramientas y recursos</p>	<p>La tecnología se utiliza de forma eficaz en el 25–50 % de las clases.</p> <p>La personalización del aprendizaje se lleva a cabo con contenidos inteligentes y tecnologías en red disponibles para el gran público, que facilitan datos sobre el progreso, los resultados y orientan a la hora de tomar decisiones.</p> <p>La tecnología se utiliza para colaborar, comunicarse, resolver problemas del mundo real y para la creatividad (herramientas de creación web, invención de juegos, creación de modelos y fabricación).</p>

*Este documento forma parte del **Kit de herramientas para el aula del futuro**, creado en el marco del proyecto iTEC (2010–2014) y con el respaldo del VII PM de la Comisión Europea. Disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>*

