



Primeros pasos



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/es/>

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

| | |
|---|-----------|
| 1. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS..... | 2 |
| 1.1. Competencias básicas..... | 2 |
| 1.2. Aprendizaje a lo largo de la vida..... | 3 |
| 2. ENTORNOS Y REDES PERSONALES DE APRENDIZAJE..... | 5 |
| 2.1. ¿Qué es un PLE?..... | 5 |
| 2.1.1. Partes o componentes..... | 6 |
| 2.2. ¿Qué es una Red Personal de Aprendizaje?..... | 8 |
| 3. ¿CÓMO EMPIEZO A CONSTRUIR MI PLE?..... | 9 |
| 4. REFERENCIAS..... | 10 |



1. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

Resulta una obviedad hoy en día resaltar la importancia que las TIC tienen en nuestra sociedad y que la institución educativa tiene que dar respuesta a las necesidades formativas de unos ciudadanos que deben disponer de competencias para interactuar en ella.

1.1. Competencias básicas

Las competencias básicas se han convertido en una prioridad para los gobiernos, tanto en el aspecto de la formación de los profesionales como en el de la educación para ejercer plenamente la ciudadanía en la sociedad actual.

Concretamente, el Parlamento Europeo y El Consejo de la Unión Europea (2006) establecieron un nuevo programa de acción en el ámbito del aprendizaje permanente a desarrollar en siete años desde 2007: el *Longlife Learning Program*.

En consonancia con esta tendencia los diferentes sistemas educativos nacionales han definido una serie de competencias básicas para integrar en los currículos escolares. En el caso de España se encuentran recogidas en los anexos de los Reales Decretos 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y en el 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Se identifican en ellos siete competencias clave:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Y se definen las competencias como “aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida”.

De acuerdo con la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, dentro de la competencia 3 (competencia digital) especifica que “es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad”.

En la siguiente entrevista, realizada a Jordi Adell hace un mapeo de las distintas competencias digitales que conforman parte de la competencia digital: <http://www.youtube.com/watch?v=eAL5ZkhnBkE>

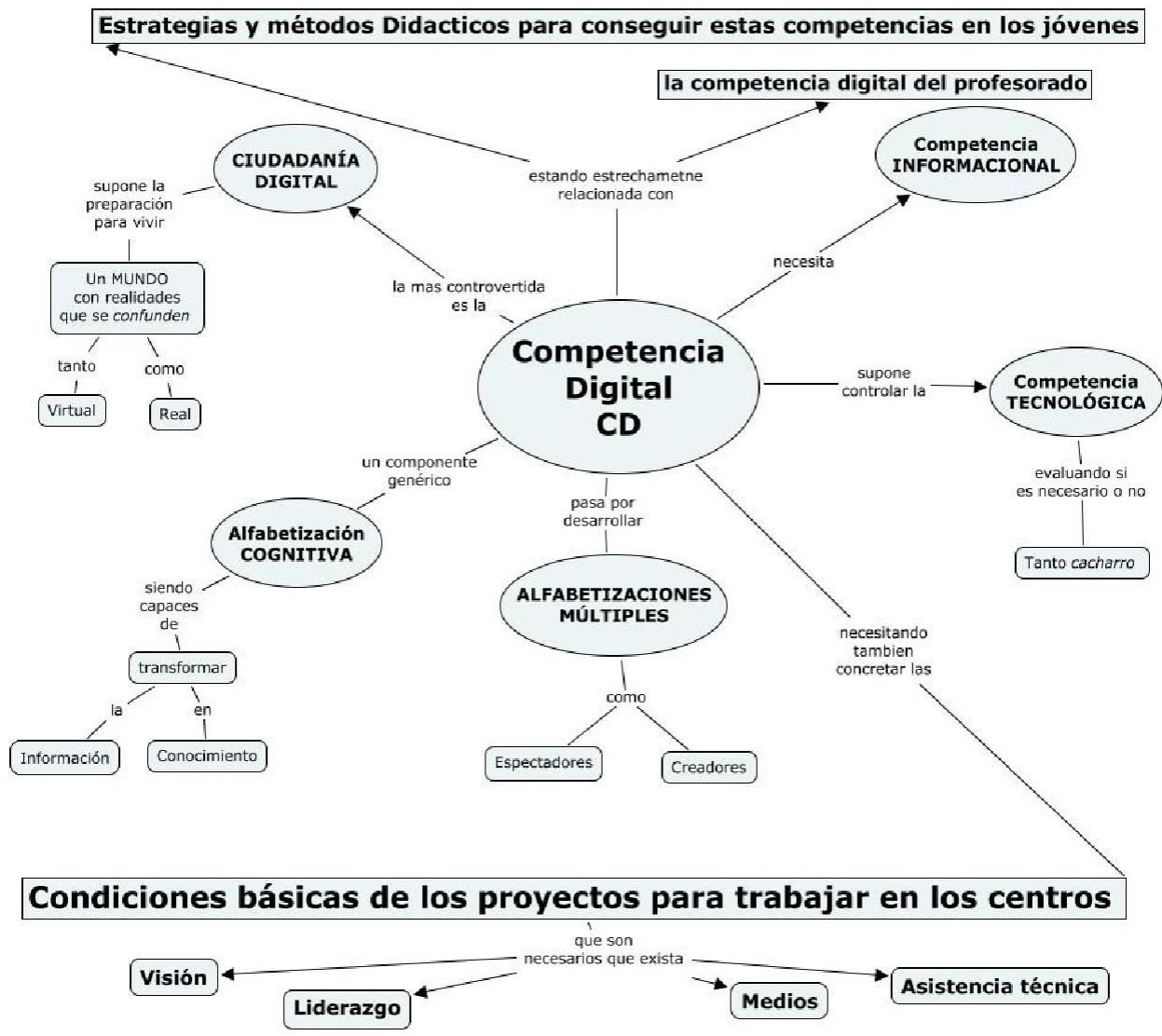


Ilustración 1. Mapa conceptual elaborado por Jordi Adell en la entrevista

1.2. Aprendizaje a lo largo de la vida

Los cambios en nuestra sociedad cada vez son más vertiginosos y se producen en un tiempo cada vez más reducido. No hay más que recordar, por ejemplo, que la generación de riqueza en el siglo XX, hasta la década de los 70, se basaba fundamentalmente en el sector industrial. Desde entonces el sector servicios pasó a acaparar parte de dicha riqueza (lo que lleva acarreada generación de empleo, el cambio en la formación, etc. para un “nuevo sector”); actualmente, nos encontramos con



que los sectores relacionados con las TIC desempeñan un papel importante dentro de este esquema productivo y de riqueza, lo que lleva aparejada la aparición de nuevas profesiones inexistentes hasta hace poco tiempo (Calopez, 2011; Gil, 2010):

- *Community Manager*. Se encarga de gestionar, construir, moderar, dinamizar y potenciar una red social o comunidad virtual sirviendo de nexo entre una empresa y la sociedad a través de un entorno *online*.
- Curador de contenidos. Persona dedicada a encontrar, reunir, organizar y compartir el mejor y más relevante contenido de un tema *online* específico.
- Responsables de SEO (*Search engine optimization*) o SEM (*Search engine marketing*). Abarcan todas las actividades referidas con la optimización de páginas web para que se posicionen en los diferentes motores de búsqueda.
- Gestor de reputación. Su misión sería mantener la buena reputación de una marca o servicio en Internet, lo que supone controlar los comentarios que otros vierten y reparar o minimizar las críticas.
- Organizadores de vidas electrónicas. Debido al aumento de información, se encargarán, entre otras cosas, del correo electrónico, manejar tarjetas de crédito y e identificación electrónica.
- Etc.

Ante la rapidez de los cambios en nuestra sociedad la escuela, como institución, debe ofrecer a los alumnos las herramientas y capacidades necesarias para que sean aprendices toda su vida, debido a que no podemos enseñarles todo aquello que les va a hacer falta. De hecho muchas profesiones nuevas van a ir apareciendo, no teniendo que estar relacionadas con el sector de las TIC necesariamente (Rodríguez, 2009).

Ingeniería ambiental, consejeros genéticos, expertos en robótica médica, terapeutas respiratorios, nanotecnólogos, ingenieros aeroespaciales, ingenieros de computación en nube, ciberseguridad, guías turísticos espaciales, diseñadores de implantes de órganos, productores de comida orgánica, consultores de gestión de residuos, recicladores ambientales, gerente de bienestar, broker del talento, etc.

Profesiones futuras: <http://enigmasfuturo.blogspot.com/2010/04/las-increibles-profesiones-del-futuro.html>
<http://www.materiabiz.com/mbz/2020/nota.vsp?nid=44672>

Sin lugar a dudas una enseñanza “tradicional” dificultaría sobremanera la consecución de dichas capacidades, ya que se requiere de un papel activo por parte del alumnado y de un cambio de roles, pasando el profesorado a ser un facilitador del aprendizaje, un diseñador de situaciones de aprendizaje, un guía en dicho proceso.

Se ha realizado (y se siguen haciendo) actividades como:



- WebQuest, miniquest, cazas del tesoro, etc. (en definitiva, actividades de búsqueda de información guiada en la que la mayor parte de la información que van a utilizar los alumnos está extraída de Internet) dirigidas a favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo. Para optimizar el trabajo de los alumnos, centrándolos en el procesamiento de la información en lugar de su búsqueda, se les proporciona una tarea bien definida, así como los recursos y las indicaciones que les permiten realizarla.
- Participación en aplicaciones como blog, wikis, redes sociales.
- Etc.

No obstante, la forma y lugar en la que se aprende son mucho más amplios. De acuerdo con la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, dentro de la competencia 4 (aprender a aprender) especifica que “se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje”.

De ella se desprenden dos dimensiones:

- La adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas.
- Lo que se puede hacer por uno mismo y lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos.

2. ENTORNOS Y REDES PERSONALES DE APRENDIZAJE

Si reflexionamos acerca de cómo aprendemos los profesionales formados (docentes, químicos, empresarios, etc.) nos daremos cuenta que debemos ir favoreciendo en nuestros alumnos los entornos personales de aprendizaje (PLE, por sus siglas en inglés de *Personal Learning Environment*) que a la postre van a convertirse en su forma de aprender.

2.1. ¿Qué es un PLE?

Según Wikipedia "son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar el control y gestión de su propio aprendizaje. Esto incluye el apoyo a los estudiantes a:

- Fijar sus propios objetivos de aprendizaje.
- Gestionar su aprendizaje, la gestión de los contenidos y procesos.
- Comunicarse con otros en el proceso de aprendizaje.

y lograr así los objetivos de aprendizaje”.

Para Álvarez (s. f.) se trata de un “conjunto de **herramientas, servicios y conexiones** que empleamos para alcanzar diversas metas vinculadas a la adquisición de nuevas competencias”.

Un PLE, por tanto, es un enfoque del aprendizaje, **una forma de entender cómo se aprende**. No se



trata de un programa, ni de una plataforma. Tampoco es nada nuevo, porque se trata de un aprendizaje **informal**, sin programas... en el que tú te fijas tus objetivos y tomas decisiones sobre cómo vas a buscar información, con quién te vas a comunicar, etc.

Otra de las características de los PLE es que no hay evaluación, ni exámenes, ni títulos académicos; a lo sumo, la satisfacción personal sobre lo aprendido y el proceso llevado a cabo en el propio aprendizaje. No se trata de ningún curso reglado ni de aprender de un profesor en concreto; es más, en un PLE nosotros podemos enseñar al mismo tiempo que aprendemos de los demás.

Al igual que ocurría, por ejemplo, con las actividades de búsqueda guiada de información para las que Internet ha supuesto una multiplicación de las posibilidades de acceso a recursos, para los PLE Internet nos ofrece un conjunto de herramientas gratuitas, recursos, fuentes de información y posibilidades de establecer contacto con una serie de personas, para aprender y desarrollarnos profesionalmente, de una forma mucho más rápida que en otras épocas. Hay que indicar que los PLE siempre han existido utilizando las vías de comunicación que cada época ha puesto a disposición de las personas (por ejemplo el correo tradicional).

Estas nuevas posibilidades se encuentran en la base del conectivismo ("teoría del aprendizaje para la era digital ... para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos") ("Conectivismo," 2016).

Encontramos una definición acerca de lo que es un PLE en <http://www.slideshare.net/ibuchem/definitions-of-personal-learning-environment-ple-4029277>

2.1.1. Partes o componentes

Un PLE es algo tan abierto que hay que aventurarse al menos al intentar analizar qué debe contener. No obstante, hay cierto consenso sobre las funcionalidades que debe tener. Según Álvarez (s. f.) un PLE debería permitir al usuario:

1. **Buscar** y/o **filtrar** información de interés.
2. **Organizar** la información obtenida.
3. **Generar** nuevos contenidos y compartirlos con tu comunidad.

Para lograr estas funcionalidades podríamos acudir a algunas de las herramientas y servicios web del siguiente mapa conceptual.

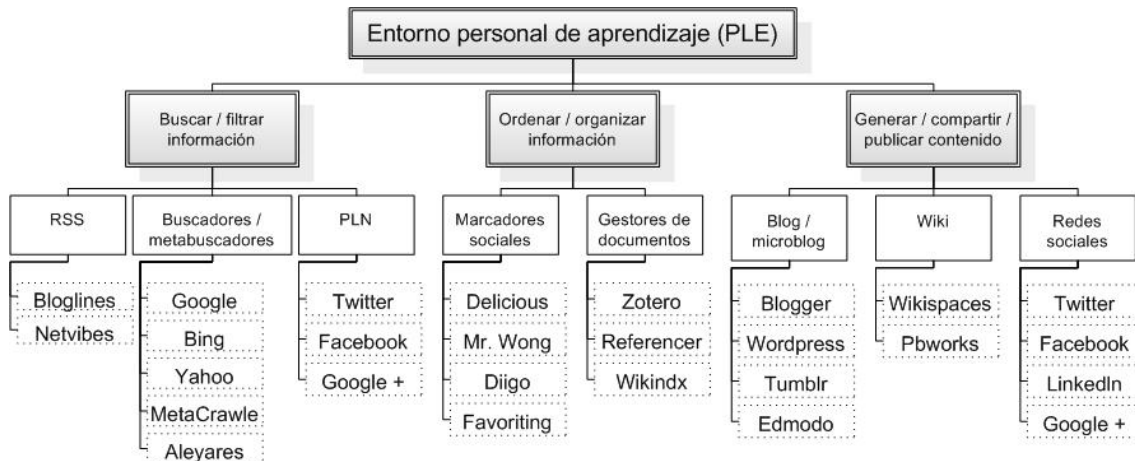


Ilustración 2: Servicios web para nuestro PLE

Por su parte, según Adell (2010) un PLE debe tener 3 partes:

1. **Herramientas y servicios**, que cada uno elige, utilizados para comunicarnos.
2. **Recursos o fuentes de información** (revistas, blog, wiki, páginas institucionales) existentes en Internet que consideramos interesantes para nuestra formación.
3. Las **personas** con las que mantenemos contacto (*personal learning network* - PLN: red personal de aprendizaje) y con las que intercambiamos información de varias formas:
 - De forma indirecta, a través de objetos digitales que creamos: por ejemplo entradas escritas en un blog, presentaciones que haya subido a la red y que han comentado, etc.
 - De forma directa, a través de redes sociales.

En los dos gráficos siguientes se muestran las diferencias entre una "típica red de profesor" y un "profesor conectado en red"

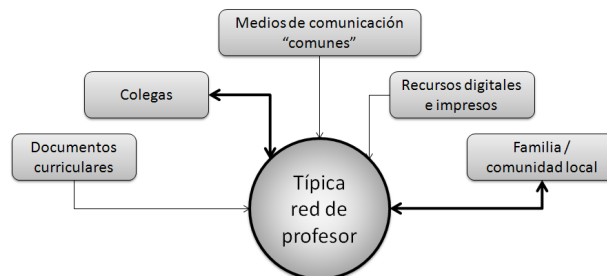


Ilustración 3: típica red de profesor



Ilustración 4: red del profesorado conectado a Internet

Como podemos comprobar, las fuentes de información de un profesor eran unidirecciones hacia él (desde documentos curriculares, medios de comunicación y recursos impresos y digitales) o bidireccionales con colegas de trabajo y familia/comunidad local.

En la actualidad, aparte de los recursos mencionados nos encontramos con una variedad más amplia de ellos con lo que podemos interactuar.

2.2. ¿Qué es una Red Personal de Aprendizaje?

El concepto de PLN es muy similar, aparentemente, al de PLE. Hay autores que los identifican y otros que entienden que son parte de otro (el orden de inclusión también varía según los autores).

Por nuestra parte, hacemos nuestras las palabras de Álvarez (n.d.), que indica que “los **Entornos Personales de Aprendizaje** como el todo en el que se integran las tecnologías, las redes personales y las estrategias de uso. La **Red Personal de Aprendizaje** sería una de las partes de ese todo, probablemente la que le da cohesión, en cuanto que **centran el aprendizaje en las interacciones entre los miembros de las comunidades de aprendizaje**, siendo las tecnologías los recursos que permiten mantener dichas interacciones y procesar/generar información”. Estas PLN, que se producen cuando intercambiamos información y conocimiento con otros, han formado parte de nuestra formación desde hace años, pero la introducción de la tecnología en ellas las ha hecho mucho más complejas y ricas.

Se trata, sobre todo, de herramientas web tales como blog, wikis, redes sociales como Facebook, Twitter, etc. para conectarnos con otros e intercambiar información, experiencias, reflexiones, en definitiva para aprender juntos como parte de una comunidad global. Disponer de una PLN aumenta, en comparación con una interacción diaria cara a cara, nuestras oportunidades de hacer preguntas cuando necesitamos y recibir ayuda de otras personas. Es más, se espera que en tu PLN participes activamente no sólo aportando información (entradas de un blog, vídeos, etc.), sino comentando lo creado por otros.



Estas relaciones se van modificando y cultivando a través del tiempo, se van añadiendo nuevas fuentes de información y descartando otras.

3. ¿CÓMO EMPIEZO A CONSTRUIR MI PLE?

Según indica Sue Waters en <http://suewaters.com/2008/07/19/listen-to-the-wisdom-of-your-network/> podemos comenzar a construir nuestro PLE trabajando con varias herramientas, en cualquier orden:

1. Cree su propia cuenta en Twitter y siga a gente interesante.
2. Comience su propio blog y a leer algunos de su interés. Haga comentarios en ellos.
3. Suscríbase a varios blog vía RSS.
4. Comience a utilizar servicios de marcadores sociales como Diigo.
5. Únase a alguna comunidad en alguna red social como LinkedIn, Ning, etc.

Esta autora indica una serie de consejos a la hora de trabajar con estas herramientas:

- Empiece despacio y encuentre un mentor/es que le ayude.
- Utilice el mismo nombre de usuario en las herramientas que utilice.
- Comparta en la red tanto como tome de ella.
- Pregunte tanto como se responda.
- Pruebe nuevas herramientas antes de decidir que no valen la pena.
- Comente en los blog de otras personas.
- El aprendizaje permanente es la clave.

Un modelo sencillo de funcionamiento de un PLE se muestra en el siguiente vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=187srtzXrPQ>



4. REFERENCIAS

- Adell, J. (2010, October). *Entornos personales de aprendizaje (PLE) para el desarrollo profesional docente*. Retrieved from <http://www.slideshare.net/bgune20/3pl-es>
- Álvarez, D. (n.d.). Entornos personales de aprendizaje/social learning. Recuperado el 25 de agosto de 2017 desde <http://tallerple.wordpress.com/>
- Calopez. (2011). Nuevos trabajos para nuevos tiempos. Recuperado el 25 de agosto de 2017 desde <http://www.euribor.com.es/empleo/nuevos-trabajos-para-nuevos-tiempos/>
- Conectivismo. (2016, May 23). In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Retrieved from <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Conectivismo&oldid=91236993>
- Gil, F. (2010). Enigmas del Futuro: Las increíbles profesiones del futuro. Recuperado el 25 de agosto de 2017 desde <http://enigmasfuturo.blogspot.com/2010/04/las-increibles-profesiones-del-futuro.html>
- Rodríguez, A. (2009). Las profesiones del 2030 más solicitadas. Recuperado el 25 de agosto de 2017 desde <http://de10.com.mx/wdetalle4037.html>
- Unión Europea. (2006). Decisión nº 1720/2006/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006 , por la que se establece un programa de acción en el ámbito del aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea. Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32006D1720>