

# Tecnologías digitales y enfoques pedagógicos digitales para mejorar los programas de Formación Profesional

## MÓDULO 2






Tecnologías digitales y  
enfoques pedagógicos  
digitales para mejorar  
los programas de  
Formación Profesional

## Bienvenidos al Módulo 2

En este MÓDULO aprenderás sobre La Pedagogía Digital, y cómo repensar el paradigma de la mediación didáctica en un contexto educativo dominado por la tecnología digital, manteniendo a los alumnos en el centro de la acción formativa.



"La educación no es una  
preparación para la vida; la  
educación es la vida misma".

—John Dewey



# TABLA DE CONTENIDOS

## U.1

¿Qué posibilidades ofrece la "Pedagogía Digital"?

## U.2

¿Cuál es el reto de la "Pedagogía Digital"?

## U.3

Nivel de experiencia en "Pedagogía Digital"

## U.4

Un enfoque "centrado en el estudiante"

## U.5

¡Vayamos con el Proyecto!



# OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Despues de completar este Módulo seras capaz de...




Aplicar y explotar eficazmente el potencial de la Pedagogía Digital



Para evitar los riesgos y gestionar los retos del entorno de aprendizaje virtual



Crear y organizar un itinerario virtual de aprendizaje adaptado



# U.1

¿Qué posibilidades ofrece la "Pedagogía Digital"?





# ¿Aprendiendo a través de la tecnología o aprendiendo la tecnología?

En estos años de crisis e incertidumbre, el concepto de "pedagogía digital" se ha vuelto confuso y, a veces, engañoso. Las tecnologías digitales son ahora una presencia constante en nuestra vida cotidiana. Esta tendencia ha generado una especie de preocupación generalizada de que el progreso económico y cultural de un país puede depender de la capacidad de "dominar" la tecnología. En este apartado describiremos brevemente las consecuencias de este nuevo entorno social y educativo y los malentendidos que a menudo se derivan de él en los contextos educativos.






# ¿Qué es la pedagogía digital?


Poner un ordenador en el aula no hace que el aprendizaje sea eficaz: los profesores tienen que entender cómo utilizar la tecnología de forma fructífera, comprender las teorías del aprendizaje que hay detrás de esta práctica y saber seleccionar la tecnología adecuada para los resultados de aprendizaje que buscan. Los profesores necesitan una pedagogía digital. En términos sencillos, una pedagogía digital es el estudio de cómo enseñar utilizando las tecnologías digitales.







Para los estudiantes lo más valioso es el pensamiento crítico e independiente. Los educadores deben dar espacio a los estudiantes para que trabajen y creen por su cuenta, asignándoles la tarea de inventar productos que demuestren "su propio aprendizaje", así como productos que demuestren conocimientos. Este énfasis en el pensamiento crítico e independiente conecta la pedagogía digital con las ideas del constructivismo que:

- 1- Los alumnos aprenden mejor cuando participan activamente (no cuando reciben pasivamente);
  - 2- El aprendizaje es un proceso social;
  - 3- El objetivo de la enseñanza y el aprendizaje es proporcionar a los alumnos una serie de experiencias que faciliten sus conexiones y la construcción del conocimiento.
- 

## Dos puntos de vista diferentes sobre el aprendizaje online:

La investigación sobre los procesos de aprendizaje sugiere que la dinámica psicológica no cambia cuando se introduce la tecnología. Mecanismos como la memoria y el desarrollo cognitivo se articulan en la era digital de una manera no muy diferente a como se articulaban en la época "predigital". Este es un aspecto que debe establecerse a priori, a menos que se esté dispuesto a conceder credibilidad científica a la "teoría" según la cual las tecnologías digitales han alterado las dinámicas de aprendizaje de los individuos nacidos en la década de los noventa (los llamados "neomillennials" o "nativos digitales" - Bennett, Maton y Kervin, 2008).

Se afirma que los nativos digitales aprenden de forma diferente a las generaciones pasadas de estudiantes. Se considera que son aprendices activos y experimentales, competentes en la multitarea y dependientes de las tecnologías de la comunicación para acceder a la información e interactuar con los demás. Cada vez se aprecia más que el antiguo enfoque no se adapta a las necesidades intelectuales, sociales, motivacionales y emocionales de la nueva generación" (Tapscott, 1998, p.131). Prensky (2001) se hizo eco de esta afirmación: "Nuestros alumnos han cambiado radicalmente. Los alumnos de hoy en día ya no son las personas para las que se diseñó nuestro sistema educativo".



El debate sigue abierto, pero sabemos -por los varios bloqueos que tuvimos que soportar durante la primavera de Covid19- hasta qué punto nuestra posibilidad de trabajar, estudiar y formarnos profesionalmente depende estrictamente de la tecnología digital.



# ¿Qué debemos preguntarnos?

Mientras algunos estudiantes y trabajadores de todo el mundo vuelven al aprendizaje presencial, la sociedad explora lo que significa para ellos la realidad de la enseñanza en línea:

- **¿Cómo es realmente la nueva pedagogía de la enseñanza en línea a escala?**
- **¿Qué aspecto tiene el aprendizaje comprometido en este nuevo entorno?**
- **¿Cómo puede el aprendizaje en línea producir experiencias de aprendizaje extraordinarias?**

Lo que empezamos a descubrir es que no hay pruebas empíricas que digan que la enseñanza en el aula beneficia a los alumnos (en comparación con otras alternativas) desde el punto de vista del rendimiento del aprendizaje. Los educadores y profesores -que trabajan con distintos tipos de alumnos- empezaron a experimentar con retos personales, trabajo en pequeños grupos, aprendizaje basado en proyectos y la grabación de vídeos cortos. Comenzaron a explorar la pedagogía, y la formación profesional, basada en la nueva realidad "pandémica".



# Puntos a favor de la pedagogía digital aplicada al aprendizaje de la Formación Profesional:

## SIN FRONTERAS FÍSICAS

Los estudiantes pueden "conectarse" desde todo el mundo

## INTERCAMBIO DE BUENAS PRÁCTICAS

Es más fácil aprender de la experiencia de otras personas y situaciones

## TRABAJO Y APRENDIZAJE CONJUNTO

Un entorno de grupo puede ser extremadamente productivo y funcional para la práctica de la Formación Profesional



## TUTORÍA Y EDUCACIÓN ENTRE IGUALES

El método mixto puede mejorar los resultados del aprendizaje.


## APRENDIZAJE DE LARGA DURACIÓN

El aprendizaje online puede ayudar a integrar el aprendizaje permanente en la educación formal.

## RECURSOS ABIERTOS

Con el uso de material de sociedad abierta podemos superar las diferencias económicas y de clase entre los estudiantes.





# U.2

¿Cuál es el reto  
de la  
pedagogía  
digital?





## Nuevos instrumentos nuevas necesidades

Es sabido que entrar  
en un nuevo contexto  
siempre requiere  
ajustes, y la pedagogía  
digital no es diferente:

El principal problema que podemos identificar al  
abordar este nuevo método:

- Brecha digital;
- La enseñanza a distancia;
- Repensar la mediación didáctica;



Brecha  
digital







# Definir la "brecha digital"

La interacción entre el ser humano y los ordenadores ha aumentado enormemente a medida que nos adentramos en el siglo XXI. La capacidad de acceder a los ordenadores y a Internet se ha convertido en algo muy importante para sumergirse completamente en los aspectos económicos, políticos y sociales de todo el mundo.

**¡Sin embargo, no todo el mundo tiene acceso a esta tecnología!**

La idea de la "brecha digital" se refiere a la brecha creciente entre los miembros más desfavorecidos de la sociedad, especialmente la parte pobre, rural, anciana y discapacitada de la población que no tiene acceso a los ordenadores o a Internet, y los ricos, la clase media y los jóvenes que viven en zonas urbanas y suburbanas que tienen acceso a ella.





# Factores que contribuyen a la brecha digital

Aunque el número de personas con acceso a los ordenadores y a Internet sigue aumentando cada año, la brecha digital también sigue creciendo a un ritmo alarmante. La brecha digital se ha reducido sustancialmente en la última década en Europa, pero la brecha sigue estando lejos de cerrarse: según el Cuadro de Indicadores de la Agenda Digital de la Comisión Europea de 2015, ya se han alcanzado dos objetivos relacionados (todos los hogares de la UE pueden acceder a la banda ancha básica y el 75% de todos los europeos son usuarios habituales de internet). Sin embargo, existe el peligro de que no se alcancen los objetivos relacionados con la banda ancha rápida y ultrarrápida, especialmente en las zonas rurales. Además, siguen existiendo importantes retos en cuanto al uso de Internet, ya que cerca de la mitad de la población con menor nivel educativo y de las personas mayores no lo utilizan con regularidad, y unos 58 millones de ciudadanos de la UE (de 16 a 74 años) no lo han utilizado nunca. La brecha digital también varía entre los Estados miembros.



# PRINCIPALES FACTORES

EDUCACIÓN



La ampliación de los niveles de educación parece aumentar la brecha digital; los hogares con mayores niveles de educación tienen cada vez más probabilidades de utilizar ordenadores e Internet.

CLASE



La clase social también desempeña un papel importante en el aumento de las diferencias. Debido a los bajos niveles de ingresos, los barrios pobres carecen de las infraestructuras disponibles en las zonas acomodadas. Las comunidades más ricas disponen más fácilmente de instalaciones de telecomunicación.

ETNIA



Las migraciones son un fenómeno ampliamente experimentado en Europa. La discriminación puede verse exacerbada si el acceso o el dominio de los medios digitales es incompleto. Aunque las nuevas tecnologías tienen el potencial de crear una sociedad más inclusiva y reducir las desigualdades, también tienen el poder de amplificar la desigualdad existente o incluso crear nuevas formas de discriminación.



# Durante la pandemia

Según la UNESCO, incluso en los países más desarrollados del mundo, durante la primera crisis de COVID-19, el acceso a la educación digital se situaba en torno al 90 %, mientras que el 10 % de los alumnos seguía quedando rezagado. Menos del 25 % de los países de bajos ingresos han proporcionado alguna forma de aprendizaje a distancia. Los Pandemich subrayaron las graves discrepancias en el aprendizaje en toda la UE, con un 32 % de alumnos en algunos Estados miembros que no han tenido acceso a la educación durante varios meses. Temen que esto disminuya los niveles de ingresos futuros de toda una generación y repercuta negativamente en la productividad laboral y la competitividad de la Unión Europea en su conjunto.






# ¿Y qué pasa con la formación profesional?

La pandemia ha puesto en el centro de la escena a la #Formación Profesional Continua, destacando la necesidad de que las personas reevalúen sus perspectivas profesionales. El aprendizaje de adultos y la FP continua (C\_VET) se definen como: cualquier actividad de aprendizaje realizada por adultos (empleados o no) con la intención de mejorar sus conocimientos o habilidades.

La pandemia del COVID obligó a replantearse críticamente el valor y el estatus de la EFP, dada la extrema necesidad de cualificación, recualificación y perfeccionamiento. En una reciente encuesta mundial de McKinsey, el 87% de los ejecutivos afirmaron que estaban experimentando carencias de competencias en la mano de obra o que las esperaban dentro de unos años; sin embargo, aunque casi todos los encuestados citaron la eliminación de posibles carencias de competencias como una prioridad para sus organizaciones, menos de la mitad de los encuestados tenían una idea clara de cómo abordar el problema (Agrawal et al., 2020). Covid-19 no ha hecho más que aumentar la urgencia de esta cuestión.





# Formación a distancia





# ¿Qué es la educación a distancia?

El aprendizaje a distancia, también llamado educación a distancia, aprendizaje electrónico y aprendizaje en línea, es una forma de educación en la que los elementos principales incluyen la separación física de los profesores y los estudiantes durante la instrucción y el uso de diversas tecnologías para facilitar la comunicación entre estudiantes y profesores y entre estudiantes y estudiantes. La enseñanza a distancia se ha centrado tradicionalmente en los estudiantes no tradicionales, como los trabajadores a tiempo completo y los no residentes o los individuos de regiones remotas que no pueden asistir a las clases presenciales. Sin embargo, el aprendizaje a distancia se ha convertido en una parte consolidada del mundo educativo, con tendencias que apuntan a un crecimiento continuo. Sólo en la enseñanza superior estadounidense, más de 5,6 millones de estudiantes universitarios estaban matriculados en al menos un curso en línea en otoño de 2009, frente a 1,6 millones en 2002.






# Puntos a favor y en contra





- No hay límites de espacio;
- Horarios y tiempos flexibles;
- El uso de herramientas de aprendizaje a distancia permite diversificar el proceso educativo, hacerlo mucho más interesante y eficaz;



- Brecha digital;
  - Limitaciones tecnológicas;
  - No hay contacto físico (dificultades para leer el estado de ánimo y la energía de la clase);
  - Nivel de atención más bajo;
- 





# Mediación didáctica



## ¿Qué es la mediación didáctica?

En 1967 Bruner recordaba cómo "la esencia del proceso educativo consiste en proporcionar herramientas y modelos dialógicos que permitan traducir la experiencia en sistemas de notación y ordenación más eficientes" (Bruner, 1967: p. 42) y cómo este proceso está mediado desde las tecnologías ya que "el uso de las facultades mentales del hombre depende de su capacidad para crear y utilizar "herramientas" o "instrumentos" o "tecnologías" que le hagan capaz de realizar y ampliar sus facultades" (ibid., p . 54). De ahí se deriva la indicación de proceder, en la mediación didáctica, de la representación enactiva de la realidad, a lo icónico, a lo simbólico (Bruner, 1966: p. 45).





## ¿Quién es el responsable de la mediación didáctica?

La mediación "se define por los enunciados, por los medios, por las condiciones y posibilidades en las que la interacción

tiene lugar" durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Catapan, Mallmann y Roncarelli, 2005).

La potencialidad de esta mediación refleja la complejidad de las estrategias de enseñanza que debe planificar el profesor y el nivel de abstracción que deben captar los alumnos.



La mediación del profesor, que puede valorizar el potencial comunicativo de los canales y lenguajes tecnológicos junto con las otras formas de lenguaje utilizadas en la enseñanza, es fundamental.





Hay que integrar el concepto de mediación didáctica

## ¿PERO CÓMO?

Profundizar en la pedagogía digital, comprender e integrar nuevos instrumentos y enfoques en el protocolo educativo de Formación Profesional.

¡Los formadores deben saber cómo producir el mejor material didáctico!



## Lista de comprobación - Criterios de calidad para el aprendizaje digital de Formación Profesional:

El contenido de la imagen se muestra exactamente igual que el texto hablado



Siempre que sea posible, se muestran los hechos y no sólo se explican oralmente




Los pasajes importantes se repiten como texto en forma de puntos clave



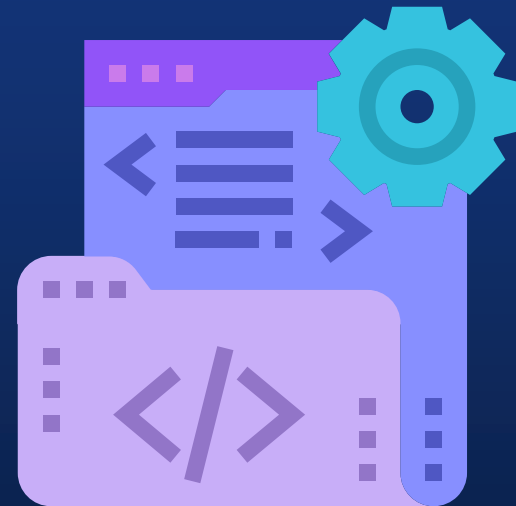
Siempre que sea posible, el formador debe prestar atención a los alumnos manteniendo un contacto visual directo con ellos





# U.3


Nivel de  
experiencia en  
pedagogía digital





# ¿Cuál es el nivel de experiencia?

Como se desprende de estos términos, la acción y la "experiencia" de los participantes constituyen el punto de partida de su aprendizaje. El "nivel teórico" proporcionado por el formador en forma de conferencias y presentaciones se reduce al mínimo y se realiza al final y no al principio de la sesión. Los alumnos o participantes participan primero en una acción o un ejercicio práctico. A continuación, comparten sus sensaciones u observaciones sobre lo que han hecho. Por último, analizan y extraen puntos de aprendizaje y conclusiones del ejercicio para utilizarlos posteriormente en la vida real.





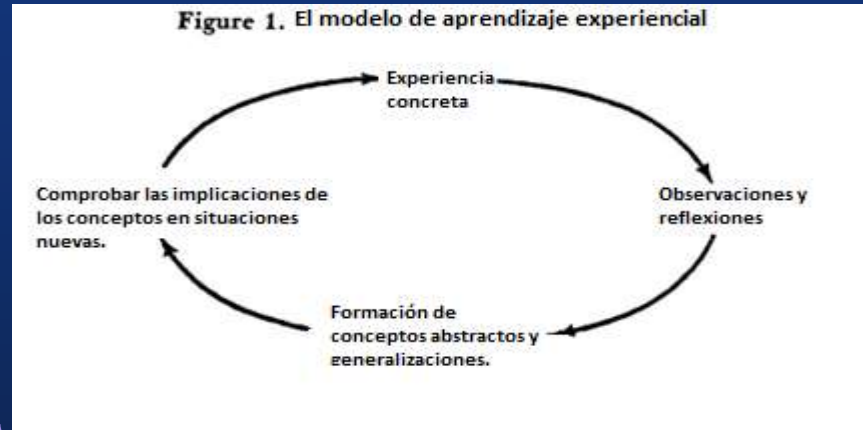
## ¿Y online?

El aprendizaje experiencial en línea simula experiencias directas y reflexiones centradas en entornos y contextos del mundo real. En referencia a la teoría del aprendizaje experiencial del psicólogo David Kolb, la aplicación en línea debe adoptar un enfoque holístico para abarcar la cognición, los factores ambientales y las emociones para influir en el proceso de aprendizaje.





# Teoría del aprendizaje experimental



Esta teoría, derivada de la

Tal y como la formuló Kolb (1976b), la teoría del aprendizaje experimental describe el aprendizaje como un ciclo de cuatro etapas. Un alumno eficaz necesita cuatro habilidades diferentes: habilidades de experiencia concreta, habilidades de observación reflexiva, habilidades de conceptualización abstracta y habilidades de experimentación activa.

# ¿Por qué debemos utilizarlo?

El mejor  
método es el  
de la  
experiencia.



Es un hecho que tener experiencia directa en una situación determinada nos ayuda a desarrollar habilidades útiles que utilizaremos para manejarla. La formación experiencial facilita el aprendizaje, lo hace más eficaz y reduce el riesgo de aburrirse y cansarse de la práctica del estudio y la lectura.

También nos da la posibilidad de desarrollar nuevas estrategias y habilidades a medida que avanzamos en el aprendizaje, debido a nuestra forma única y personal de abordar cualquier tema diferente.



# Caso de estudio:

[Fuente: MERLOT Revista de aprendizaje y enseñanza en línea Vol. 9, No. 4, Diciembre 2013]

El autor de esta investigación impartió un curso en línea titulado "Introducción a los cibermedios" durante los cuatro semestres de otoño de 2009, primavera de 2010, otoño de 2010 y primavera de 2011 en una gran escuela estatal urbana con una población estudiantil diversa. El tema de la clase son los medios digitales, lo que permitió al profesor aprovechar las experiencias cotidianas de los estudiantes con los medios digitales.

## Descripción del curso

Los principales objetivos del curso online son: (1) explorar las implicaciones económicas, sociales y culturales de Internet; (2) desarrollar habilidades críticas para obtener y evaluar información y recursos en línea; y (3) aprender procesos y herramientas de publicación en la web como HTML o Adobe Dreamweaver.

Aproximadamente 23 estudiantes, en su mayoría juniors y seniors, se inscribieron cada semestre.





Aunque la estructura básica de la clase fue similar en los cuatro semestres, los programas de estudio se ajustaron de un semestre a otro para satisfacer las necesidades de los estudiantes y mantenerse al día con los cambios tecnológicos. Tras el semestre de primavera de 2009, un par de estudiantes indicaron en los formularios de opinión del curso que una reunión presencial les ayudaría a aprender mejor los procesos de diseño y publicación web. A raíz de esta sugerencia, se añadió al plan de estudios una reunión presencial de dos horas cada semestre. Los estudiantes están obligados a asistir a esta reunión una vez al semestre, a menos que su distancia del campus les impida hacerlo. El curso requiere que los estudiantes utilicen y aprendan la siguiente tecnología y herramientas:

- 1) el sistema de gestión del aprendizaje, Blackboard;
- 2) el programa informático de aula en línea, Wimba Classroom; y
- 3) El lenguaje de marcado de hipertexto (HTML) en combinación con un software de transferencia de archivos (FTP) o Adobe Dreamweaver.





Al permitir a los estudiantes la libertad de elegir las herramientas de diseño web que utilizan, el instructor les anima a seguir desarrollando y aplicando sus habilidades de diseño web incluso después de que la clase termine, utilizando **herramientas gratuitas y de código abierto** o el software estándar común de la industria. Estos programas y herramientas cambian y se actualizan constantemente, lo que influye en el diseño y las actividades del curso.

**Ejemplo:** cuando el instructor impartió la clase durante la primavera de 2009, las funciones de vídeo de Wimba Classroom no estaban totalmente desarrolladas, y la comunicación se realizaba principalmente mediante funciones de chat textual en las clases virtuales. A partir del semestre de otoño de 2009, se utilizaron todas las funciones de vídeo y audio del software de gestión del aula virtual en las clases virtuales. Adobe Dreamweaver actualizó su software tres veces en dos años, pasando de Adobe Creative Suite 3 a Creative Suite 5. Aunque los requisitos exactos del software evolucionaron para seguir siendo relevantes, la misión del curso se mantuvo estable a lo largo de las iteraciones.






# Instrumentos de seguimiento: el cuestionario

Siguiendo a Kolb (1984) y Dewey (1938), la evaluación del diseño del curso de e-learning en este estudio de caso se centra en las experiencias mediáticas directas de los estudiantes y en su reflexión y análisis. Para entender las experiencias de los estudiantes con los medios digitales, así como para atraer las experiencias de los estudiantes con los medios a las discusiones de la clase virtual, el instructor encuestó a los estudiantes sobre sus experiencias con los medios digitales utilizando cuestionarios interactivos que incluían preguntas interactivas de opción múltiple y preguntas de respuesta corta.



**¡LOS ESTUDIANTES DEBEN SER EL CENTRO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA!**





# U.4

Un enfoque  
"centrado en el  
estudiante".





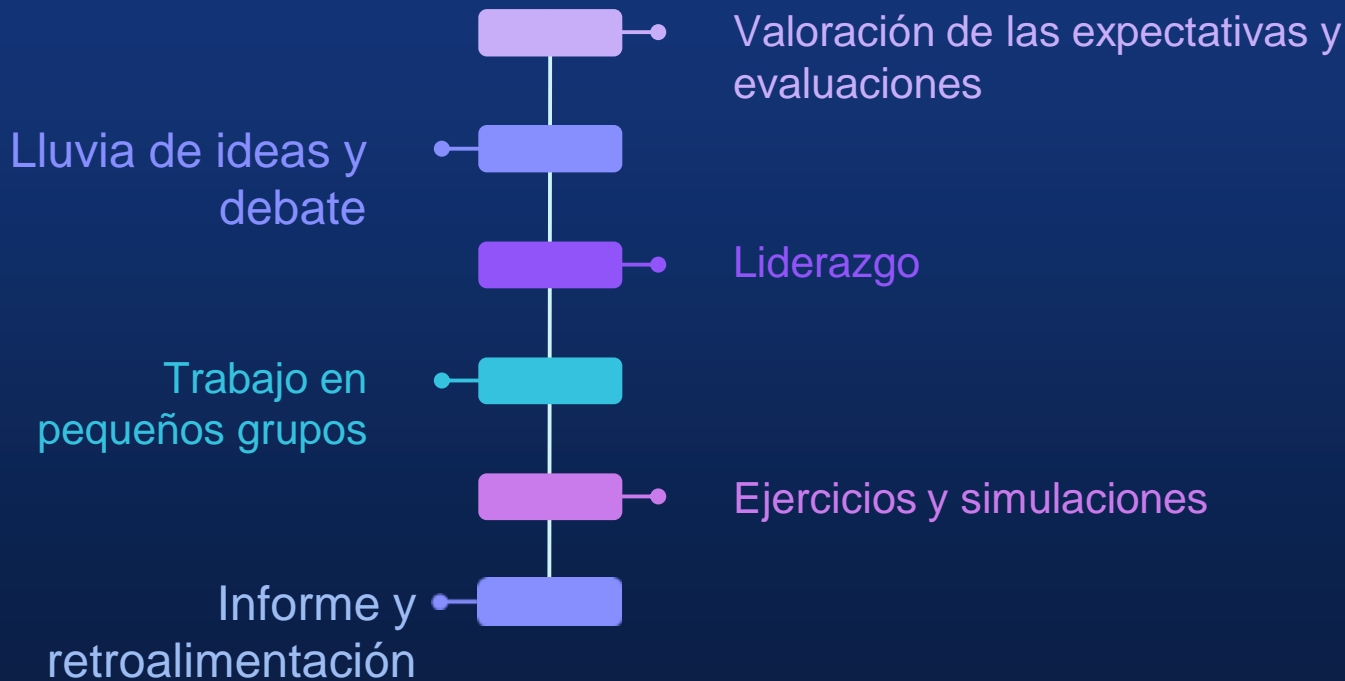
Ahora vamos a avanzar en la ilustración de diferentes instrumentos útiles que cualquier educador puede utilizar para centrar su trabajo en las necesidades de los alumnos:







# Instrumentos prácticos:





# Valoración y evaluación de la expectativa:

Abrir una vía educativa es siempre un momento difícil. Los profesores y educadores deben atender tanto las necesidades programáticas como las de los alumnos.

Proyectar una clase significa crear un recipiente para los conocimientos que vamos a transmitir a nuestros alumnos, pero no basta con tener un esquema.

Para ayudar a los alumnos a implicarse y comprometerse realmente con el aprendizaje, el educador deberá darles la posibilidad de expresar sus expectativas e intereses.

¡Es entonces cuando un instrumento como un CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN sobre la expectativa puede resultar útil!



# Ejemplo:



Pregunta n.1: ¿POR QUE HAS ELEGIDO ESTE CURSO?

	1	2	3	4	5
Por el contenido propuesto:					
Para obtener una calificación:					
Para mejorar mis posibilidades de empleo:					
Para mejorar mis habilidades:					
Aspirar a un ascenso en mi actual puesto de trabajo:					
Ampliar mis posibilidades en otro campo laboral:					





## Pregunta n.2: ¿QUÉ ESPERABA DE ESTE CURSO?

	1	2	3	4	5
Aprender nuevas habilidades teóricas					
Obtener conocimientos técnicos y prácticos					
Obtener una cualificación valiosa:					
Para mejorar mis habilidades relacionales:					
Recibir formación en materia de gestión:					
Ganar un mayor sentido de mi valor y capacidades:					

y así sucesivamente...





# Lluvia de ideas y debate:

Después de evaluar las expectativas y necesidades de los alumnos, podemos proceder a introducir nuestro tema principal y nuestra argumentación. La **LLUVIA DE IDEAS Y EL DEBATE** son estrategias eficaces para mantener el nivel de atención y estimular la producción autónoma de hipótesis y pensamiento crítico de los alumnos.

Mediante el uso de instrumentos digitales podemos integrar las sugerencias e ideas de la clase a través de una pizarra en la que cada uno es libre de añadir contribuciones o bien, podemos integrar nuestro material previamente preparado de forma interactiva, ofreciendo a los alumnos la posibilidad de ser parte activa en la producción del material de estudio.





# Evaluación del liderazgo y grupo pequeño:

El trabajo en grupo es siempre una buena forma de favorecer la confrontación. La perspectiva psicosocial define un grupo como:

UNA INTERACCIÓN ENTRE EL INDIVIDUO (PSIQUE) Y EL ENTORNO (SOCIEDAD)


SI UN GRUPO ES UNA PLURALIDAD EN INTERACCIÓN, UN GRUPO DE TRABAJO ES UNA PLURALIDAD EN INTEGRACIÓN (QUE TIENDE PROGRESIVAMENTE A LA INTEGRACIÓN). LA COHESIÓN CRECE EN EL GRUPO, EL SENTIDO DE PERTENENCIA, EL COMPARTIR LAS REGLAS, EL PLACER MUTUO Y LA INTERDEPENDENCIA.





# PERTENENCIA ≠ ASOCIACIÓN

LA INTERACCIÓN EN UN GRUPO SE BASA EN LA PERCEPCIÓN DE LA PRESENCIA (PERTENENCIA) MIENTRAS QUE LA INTERDEPENDENCIA SE BASA EN LA PERCEPCIÓN DE LA NECESIDAD MUTUA (PERTENENCIA AL GRUPO)






# LIDERAZGO

ES UNA FUNCIÓN QUE EQUILIBRA LA PERTENENCIA Y LA AGRUPACIÓN, QUE GARANTIZA LA SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES INDIVIDUALES Y GRUPALES. EL LIDERAZGO ES UNA RESPUESTA FUNCIONAL QUE INTEGRA LA NECESIDAD DE LAS PARTES EN LA PERSPECTIVA DE LA TOTALIDAD. EL LIDERAZGO ES UN: "ESTAR CON" QUE DETERMINA EL PASO DE LA SIMPLE INTERACCIÓN A LA INTERDEPENDENCIA Y LA INTEGRACIÓN (al estado funcional deseable de un grupo)


**EL LIDERAZGO** ES LA CONCIENCIA DE LA CONEXIÓN ENTRE LA PERTENENCIA Y EL GRUPO: SE COMPRENDE CÓMO LA SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES DEL GRUPO ESTÁ VINCULADA A LA SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES INDIVIDUALES Y VICEVERSA.







# ESTILOS DE LIDERAZGO

- 1- Laissez-faire;
  - 2- Democrático;
  - 3- Autoritario.
- 



## Líder laissez faire:

*Laissez-faire* significa en francés "dejar hacer". Un líder "Laissez-faire" adopta un enfoque relajado o de no intervención. Este estilo puede ser más eficaz en un grupo altamente capacitado y motivado, o para fomentar la creatividad y la participación. Sin embargo, si un grupo necesita dirección, el estilo laissez-faire puede provocar frustración e ineficacia.





# El líder Democrático:

El estilo de liderazgo democrático es una modalidad intermedia que cruza los estilos Laissez-faire y Autoritario. Un líder democrático permitirá que el poder de decisión sea compartido entre los miembros del grupo y no sólo por él mismo. Al mismo tiempo, un líder democrático facilitará los debates y conducirá al grupo en la dirección correcta.





# El líder Autoritario:

Un líder autoritario ejerce el máximo nivel de control sobre un grupo. Es un estilo de liderazgo que puede ser eficaz cuando un grupo está desorganizado y perdido o hay importantes presiones de tiempo. Pero el control total también puede provocar tensiones en el grupo o resentimiento hacia el líder, y es probable que los miembros del grupo no sigan comprometidos con el proyecto al sentir que no participan en el proceso de toma de decisiones.



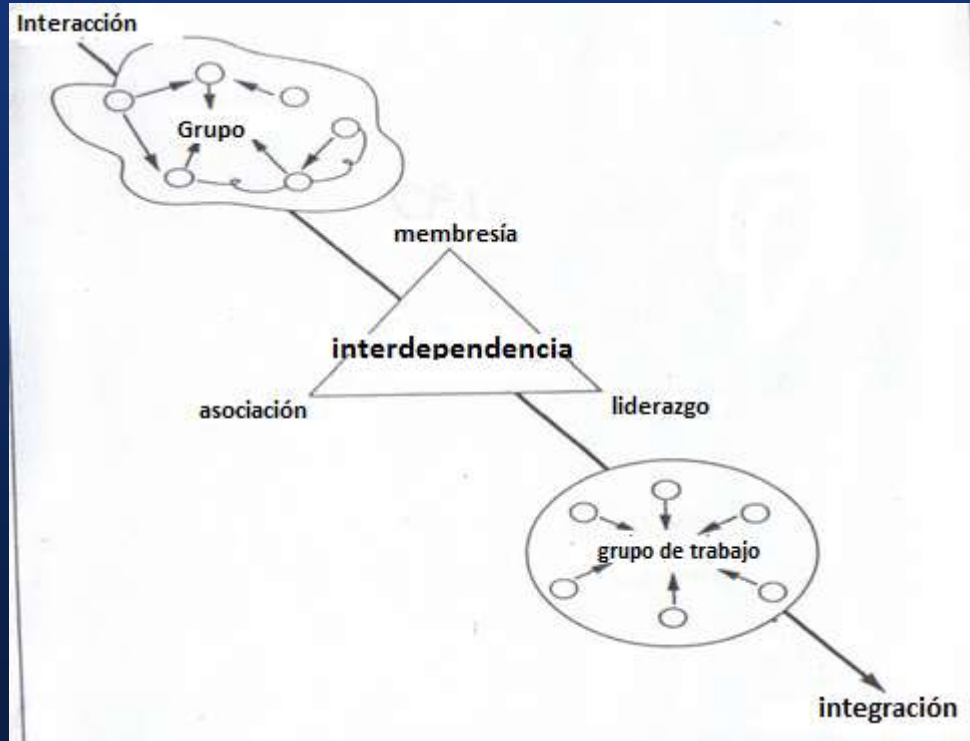


## Cuando el profesor es el líder:

Los educadores y profesores pueden actuar como líderes del grupo, deben ser responsables no sólo de la participación e implicación de los miembros/alumnos en el trabajo del grupo, sino también de garantizar que se alcance el objetivo del grupo, deben actuar como un motivador para el equipo, proporcionando el éxito y siendo un recurso al que los miembros del grupo puedan acudir en busca de ayuda. Deben tener la capacidad de actuar como mentores, leyendo el estado de ánimo del grupo, la energía y el nivel de cohesión. Los profesores deben ser capaces de adaptar su estilo de liderazgo a diferentes grupos y situaciones.



# Grupo de trabajo dinámico de G.P. Quaglino





## Ejercicio y simulaciones:

La formación de Formación Profesional se centra principalmente en la creación de nuevas competencias y habilidades prácticas. Por ejemplo: podemos hablar de la modalidad correcta para llevar a cabo una entrevista de orientación, pero experimentarla en un entorno controlado, libre de juicios y supervisado puede marcar la diferencia para un estudiante que necesita crear conciencia de sí mismo.

Como educadores podemos proponer situaciones ficticias o casos de estudio para que todo el grupo o una parte más restringida de él, experimente las dificultades y los puntos fuertes de los diferentes enfoques.





# ¡Practiquemos!

En la siguiente diapositiva encontrarás un ejercicio que te ayudará a ver si has captado los conceptos clave que acabamos de explicar sobre el estilo de liderazgo.

Al mismo tiempo, esto nos dará la oportunidad de experimentar con nosotros mismos la eficacia de los ejercicios y las simulaciones:





[EJERCICIO] ENCONTRAR EL LÍDER - hacer coincidir el diferente estilo de liderazgo con el grupo que más se beneficiaría de él:

1

## AUTORITARIO

Fuerte, directivo,  
restrictivo

A

Se trata de un grupo bien estructurado, que trabaja por un objetivo común. El profesor reconoce una figura de liderazgo entre los alumnos que se gana la confianza de los demás y organiza la mayor parte del trabajo.

2

## LAISSEZ-FAIRE

De mente abierta,  
amigable, siguiendo  
la corriente

B

Este grupo tiene problemas para encontrar un terreno común. Al principio había muchas figuras principales que luchaban por prevalecer, pero ahora nadie está haciendo ningún trabajo. Los plazos están cerca.

3

## DEMOCRATICO

Capaz de escuchar,  
directivo pero suave,  
comparte el poder

C

Este podría ser fácilmente el grupo perfecto. Todos los miembros ya se conocen y tienen experiencia previa en trabajar juntos. Las funciones están bien definidas y el trabajo se realiza con rapidez y facilidad.



Vamos a debatirlo:






## Informe y retroalimentación:

La retroalimentación es un instrumento clave para imprimir la comunicación y el diálogo dentro del grupo y entre el grupo y el educador.






# Característica de la retroalimentación:

1. SE OFRECE TENIENDO EN CUENTA QUIÉN LO RECIBE Y LA SITUACIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRA;
  2. DESCRIBE LOS ACONTECIMIENTOS OPERATIVOS Y LOS MÉTODOS OPERATIVOS DEL PRESENTE SIN JUZGAR;
  3. SE CONCENTRA EN LOS ASPECTOS EN LOS QUE EL RECEPTOR PUEDE INTERVENIR REALMENTE;
  4. ES ESPECÍFICO Y REALISTA;
  5. SE DIRIGE A ACCIONES ESPECÍFICAS CERCANAS EN EL TIEMPO;
  6. QUIEN LO RECIBE LO ENTIENDE.
- 

# Algunos ejemplos de retroalimentación:

- 1: "Sentí un nivel de interés muy intenso mientras daba su informe. Me sentí muy involucrado en él"
- 2: "Este tipo de ejercicio no es adecuado para mí, seré más capaz de concentrarme reelaborando el material por mí mismo"
- 3: " Estoy muy cansado ahora mismo. ¿Podría ser útil para la clase tomar un descanso?"



U.5

¡Vayamos con el  
Proyecto!





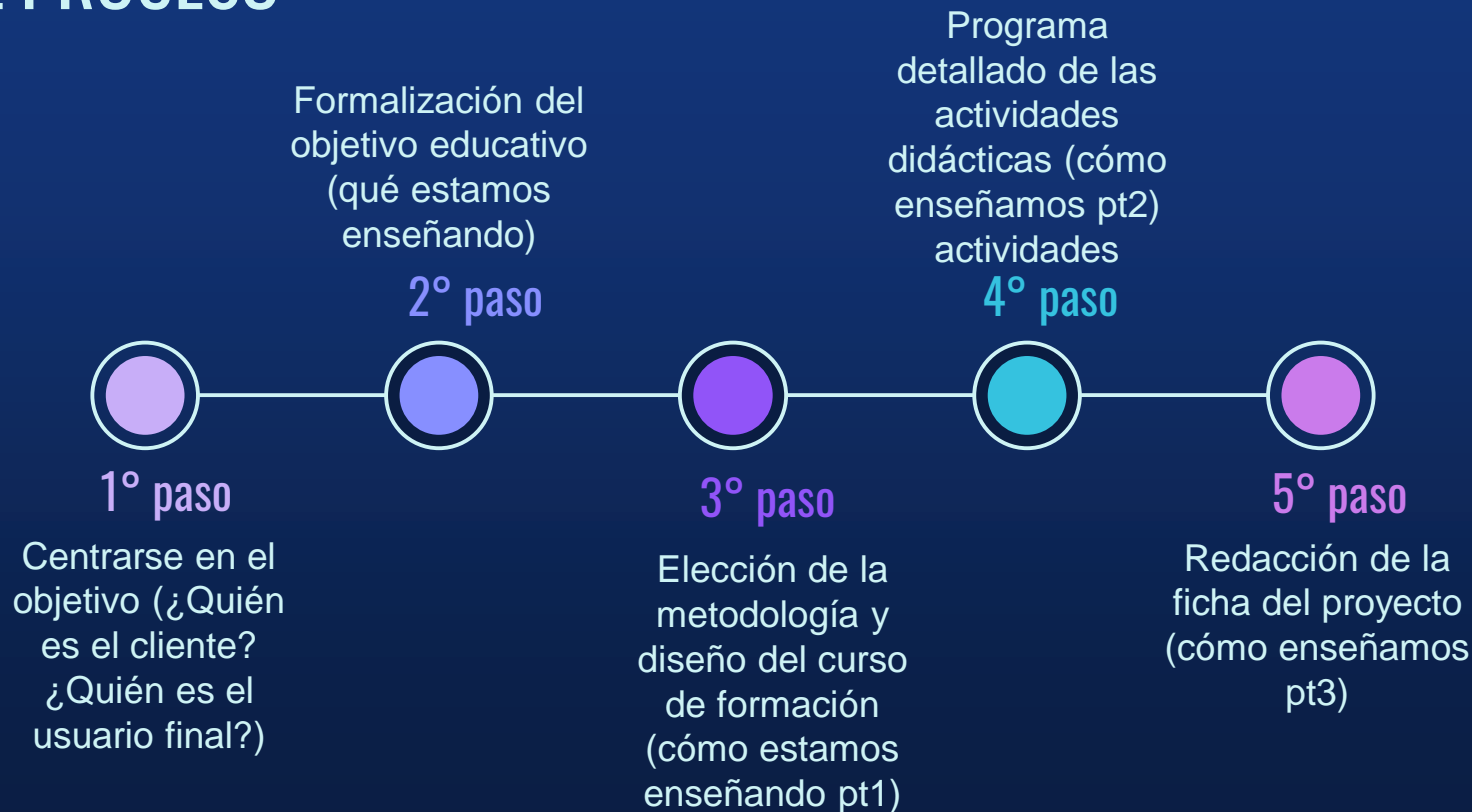
# Planificación de la educación/formación:

La planificación de la formación es un proceso de trabajo destinado a construir itinerarios de aprendizaje para usuarios específicos, en relación con las necesidades analizadas e interpretadas a través de las relaciones constantes entre las partes del sistema.

Este proceso requiere que el formador tenga altas capacidades relacionales dirigidas a la comprensión de los diferentes puntos de vista e intereses expresados por el sistema "cliente" (cliente, referente, usuario final) y a la creación de conocimiento compartido (sensemaking).



# EL PROCESO







# Ejercicio:

## OBJETIVO:

Una empresa de empleo te pide que entregues una formación a sus trabajadores



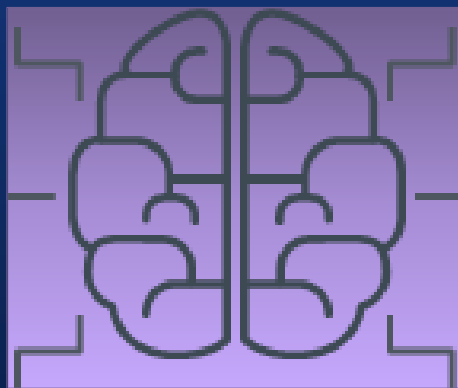
## OBJECTO

"Cómo mejorar la eficacia de una entrevista orientacional en línea"



## METODOLOGÍA

Definir una metodología basada en lo que hemos analizado durante esta conferencia: poner a los estudiantes en el centro!



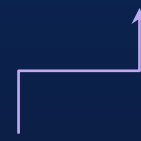
## PROGRAMA

Edita un primer borrador de tu clase. Definir el orden, el tiempo y el motivo de cada acción



## ACTIVIDADES

Defina la actividad que va a proponer



Espacio para retroalimentación  
(siéntase libre de compartir)



# FUENTES

- **Cedefop** (2015). CVET in Europe: the way ahead. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Cedefop reference series. [https://www.cedefop.europa.eu/files/3070\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/3070_en.pdf);
- **Digital Pedagogy: Experience of Advanced Training** Original article DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-5-161-167 Elena V. Bryzgalina – Cand. Sci. (Philosophy), Head of the Philosophy of Education Department, evbrz@yandex.ru Daria A. Alekseeva – Cand. Sci. (Philosophy), Director of the Center for Continuing Education, alexdaralex@gmail.com Ella D. Dryaeva – Cand. Sci. (Philosophy), dryaeva.ella@gmail.com Lomonosov Moscow State University, Faculty of Philosophy, Moscow, Russian Federation Address: 27/4 Lomonosovsky prosp., GSP-1, Moscow, 119234, Russian Federation. [https://www.researchgate.net/publication/352193644\\_Digital\\_Pedagogy\\_Experience\\_of\\_Advanced\\_Training-](https://www.researchgate.net/publication/352193644_Digital_Pedagogy_Experience_of_Advanced_Training-)
- **Pedagogia nell'era digitale** by Donatella Persico and Vittorio Midoro Editore, publisher Edizioni Menabò, Via Roma 88, 66026, Ortona (Ch). <https://ijet.itd.cnr.it/public/journals/3/books/download/PedagogiaEraDigitale-ITD.pdf>
- **Digital Agenda Scoreboard 2015: Most targets reached, time has come to lift digital border** (Publication 18 June 2015) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-agenda-scoreboard-2015-most-targets-reached-time-has-come-lift-digital-borders>
- **Technical Innovation in Blended Learning – Concepts for the Creation of High Quality Continuous Vocational Education Courses Using Multiple Devices** Peter Mazohl1, Ebba Ossiannilsson2 and Harald Makl3 (Draft of the paper submitted for the CSEDU 2018) [https://www.researchgate.net/publication/323976895\\_Technical\\_Innovation\\_in\\_Blended\\_Learning\\_-\\_Concepts\\_for\\_the\\_Creation\\_of\\_High\\_Quality\\_Continuous\\_Vocational\\_Education\\_Courses\\_using\\_Multiple\\_Devices](https://www.researchgate.net/publication/323976895_Technical_Innovation_in_Blended_Learning_-_Concepts_for_the_Creation_of_High_Quality_Continuous_Vocational_Education_Courses_using_Multiple_Devices)
- **RESEARCH PAPER No 17 Vocational education and training is good for you The social benefits of VET for individuals**, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011 [https://www.cedefop.europa.eu/files/5517\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/5517_en.pdf)
- **Improving the quality of teaching through learning technology. Didactic mediation and research perspectives. Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete, 19(2)**, <https://oaj.fupress.net/index.php/formare/article/view/3851/3851>
- **Gruppo di lavoro, lavoro di gruppo** - Gian Piero Quaglino, Sandra Casagrande, Anna Maria Castellano Raffaello Cortina – 1992;



# GRACIAS



**CREDITS:** This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**