



COMBATIENDO LA
BRECHA DIGITAL CONTRA LA
EXCLUSIÓN SOCIAL

UNIDAD IV.

DISEÑO DE EXPERIENCIAS FORMATIVAS PARA COMBATIR LA BRECHA DIGITAL

El objetivo de esta cuarta y última unidad es diseñar una experiencia de alfabetización digital para un colectivo en situación o riesgo de exclusión social. Para ello, os ofrecemos algunas ideas y principios que pueden ser útiles para realizar la actividad final obligatoria que ya venís preparando a lo largo de todo este MOOC.

Retomando lo visto en unidades anteriores, os planteamos realizar el diseño de una experiencia de alfabetización digital que vaya más allá de la mera formación en competencias instrumentales ([Travieso y Pandiella, 2008](#)). Como vimos en la Unidad 1, la [ubicuidad](#) es una invitación a apoyarse en una concepción del aprendizaje situado y contextual que posibilite a las personas construir una respuesta a las situaciones reales a las que se enfrentan cada día. Nos interesa, por tanto, **crear un espacio de aprendizaje conectado con la realidad de las personas a las que se dirige**. Se trata de crear una comunidad de apoyo al aprendizaje en el que el conocimiento se construye a través de la reflexión, la creación y el diálogo en un contexto social colaborativo. Para diseñar experiencias de alfabetización digital en un entorno virtual es necesario un **modelo pedagógico** que permita avanzar más allá de la mera capacitación tecnológica diseñando escenarios



que favorezcan la utilización crítica de los aprendizajes, la creación de redes sociales y la resolución de problemas de la vida cotidiana. Para ello, en el diseño de vuestra experiencia debéis tener en cuenta dos elementos recogidos en la Tabla 1:

Diseño Pedagógico	Diseño Tecnológico
Estructura didáctica de la experiencia. Hay que tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none">• Definición de objetivos y contenidos• Explicación de actividades• Adecuada temporalización• Selección de recursos• Sistemas de evaluación• Etc.	Plataforma en donde se aloja la experiencia. Hay que tener en cuenta aspectos vinculados con la accesibilidad y usabilidad, como son: <ul style="list-style-type: none">• Entorno agradable e intuitivo• Facilidad de navegación• Información organizada y fácilmente localizable.

Tabla 1. Elementos a tener en cuenta en el diseño formación en entornos virtuales. Fuente: Calvo y Rodríguez-Hoyos, 2015.

1. Planificar es tomar decisiones

Aunque los entornos virtuales de aprendizaje ofrezcan posibilidades realmente nuevas y poderosas para las actividades formativas, diseñarlos implica **tomar decisiones didácticas** condicionadas por los **nuevos papeles** que educadores y aprendices asumen en estos contextos. El profesional que diseña el curso, en este caso vosotros, se convierte en un **facilitador de experiencias** de aprendizaje que el estudiantado debe ser capaz de gestionar de manera casi totalmente autónoma. El facilitador de estas experiencias de aprendizaje, debe ser capaz de **crear las situaciones, posibilidades y condiciones** que posibiliten el desarrollo de los



rasgos del aprendizaje ubicuo y colaborativo. Como vimos en la Unidad 1, el [aprendizaje ubicuo](#) reconoce la diversidad personal permitiendo que el aprendiz escoja el itinerario a seguir; utiliza múltiples formatos de representación de la información (vídeo, audio, texto, [hipertexto e hipermedia](#)), no sólo para transmitir información sino también para crearla; y, sobre todo, trata de crear comunidades de aprendizaje potenciando las posibilidades que para ello ofrecen las redes sociales.

Por tanto, el formador es un **diseñador/facilitador** de espacios comunicativos, recursos, tópicos, problemas, preguntas, actividades, etc., para que el aprendiz interactúe con esos recursos, anticipándose a los problemas que éstos puedan tener. Su papel se asemeja al de un diseñador de itinerarios pedagógicos en un museo, a un diseñador informático de videojuegos, a un planificador de itinerarios de viajes en una agencia, etc. Desde luego la enseñanza no causa directamente el aprendizaje (Santos, 2008), pero en los nuevos contextos virtuales esto es una realidad aún más evidente. Una vez iniciado el curso, el profesional pasa de diseñador de entornos a facilitador de los procesos comunicativos y de las experiencias de aprendizaje del grupo (Aretio, 2014).

En la experiencia que tenéis que diseñar, la cual se llevará a cabo en un entorno virtual, es necesario que tengáis en cuenta que el momento de la planificación tiene todavía más importancia que en las actividades formativas presenciales. Un buen diseño es esencial en estos casos ya que las posibilidades de improvisación, de modificación de lo previsto, de adaptación rápida a las dificultades de



COMBATIENDO LA
BRECHA DIGITAL CONTRA LA
EXCLUSIÓN SOCIAL

los aprendices es menor. Por ello, es necesario tener presente, a la hora de tomar decisiones, los **principios pedagógicos o criterios de actuación** que se derivan de los rasgos del aprendizaje ubicuo y colaborativo que se desea fomentar. Los principios de procedimiento son criterios de actuación que provienen de los planteamientos pedagógicos más generales, concretándolos de una forma más cercana a la práctica. De alguna forma sirven de puente entre la teoría y la práctica y es importante tenerlos presentes a la hora de diseñar (y, por supuesto, cuando se evalúa cómo ha funcionado) la propuesta.

A lo largo de estas páginas, se irán destacando los principios pedagógicos más importantes a tener en cuenta en el diseño de vuestras experiencias.

2. Experiencias virtuales para la alfabetización

Diseñar una experiencia en un entorno virtual, la cual puede ser totalmente a distancia o bien semipresencial, nos exige ir **tomando decisiones** en varios aspectos a la vez. De alguna forma supone ir construyendo una estructura interdependiente con numerosas piezas coordinadas. No hay una única forma de hacerlo y las decisiones se irán tomando de una forma cíclica y recurrente (no se trata de decidir un elemento y derivar de ahí el resto, sino de ir perfilando y reformulando varios elementos a la vez hasta que la estructura sea coherente y rica). Como en cualquier proceso de planificación educativa lo importante es la coherencia de la propuesta, la variedad y complejidad de contenidos y actividades, la

riqueza de los recursos, su adecuación a los destinatarios y cómo presentemos al aprendiz todos esos elementos de forma que pueda elegir autónomamente el itinerario que desea seguir para avanzar por el curso (Herrera, 2006).

En la siguiente figura se recogen las diferentes etapas en el diseño de una experiencia formativa desarrollada en un entorno virtual:



Figura 1. Etapas en el diseño de una experiencia formativa virtual. Adaptado de Silva (2011:78).



1. Análisis del contexto y justificación de la intervención.

Tal como habéis visto en la Unidad 2 y 3, antes de iniciar el diseño de la experiencia es necesario hacer un **análisis del contexto**, identificando la situación y la problemática del grupo de personas al cual se orienta vuestra propuesta: sus factores de exclusión, su acceso y uso de las nuevas tecnologías (primera, segunda o tercera brecha digital), necesidades de adaptación de las herramientas electrónicas a las posibles limitaciones funcionales de las personas destinatarias, factores motivacionales, etc.

Las estrategias de intervención socioeducativa para la inclusión social defendidas a lo largo del MOOC no deben partir necesariamente de programas específicos para determinados colectivos (que más que incluir pueden contribuir a aislar y etiquetar, una vez más, a las personas excluidas). Sin embargo, el análisis de las dificultades que tienen determinados colectivos para superar las distintas brechas digitales, son una variable importante a la hora de determinar las características de la intervención. El análisis de las [brechas digitales](#) nos debe permitir identificar las finalidades/propósitos de nuestra intervención. Retomando lo trabajado en las unidades anteriores, **la finalidad de la alfabetización digital** no es otra que **ayudar a las personas a utilizar los códigos digitales contribuyendo al desarrollo personal y colectivo**, más allá de la simple adquisición de competencias técnicas. Ser alfabeto hoy requiere ser competente en el uso inteligente de las tecnologías y de las nuevas formas culturales que las acompañan: buscar información en la red, participar en foros y redes virtuales, escribir en blogs y wikis,



colaborar y trabajar en entornos digitales, emplear los recursos de la [Web 2.0](#), comunicarse mediante SMS o email, etc. (Area y Guarro, 2012).

2. Elección de un entorno virtual adecuado.

Para el diseño de una intervención socioeducativa en un entorno virtual, un elemento muy importante es la selección de la herramienta que permita diseñar fácilmente un entorno de aprendizaje atractivo y accesible. No se trata sólo de tomar unos contenidos y colgarlos en la red, sino de crear un espacio de encuentro, trabajo colaborativo y aprendizaje, con una adecuada navegación ([usabilidad](#)). Estas plataformas deben poseer unas aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar de la siguiente manera (Díaz, 2009):

- **Herramientas de gestión de contenidos**, que permiten poner a disposición del alumno información en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html...) organizados a través de distintos directorios y carpetas.
- **Herramientas de comunicación y colaboración**, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.
- **Herramientas de seguimiento y evaluación**, como cuestionarios editables por el profesor para evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, plantillas de calificación...
- **Herramientas de administración y asignación de permisos.**

Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.

- **Herramientas complementarias**, como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso, etc.

Es importante escoger una plataforma o entorno digital donde alojar nuestra propuesta. En este MOOC os hemos propuesto [Wix](#) aunque hay muchas más, en el [Pinterest del MOOC](#) os enseñamos algunas.

Principio 1: No establecer requisitos técnicos complejos de acceso. **Evitar barreras comunicativas** por ejemplo traduciendo el argot tecnológico, seleccionando en la medida de lo posible recursos audiovisuales subtitrados, potenciando el software libre, evitando lenguajes sexistas, promoviendo modelos de trabajo que no penalicen el error (aprender equivocándose) y cuantos aspectos garanticen que el centro de atención sea la persona y sus necesidades.

Principio 2: Diseñar un **entorno de aprendizaje fácil, atractivo y accesible** aprovechando al máximo las posibilidades multimedia. Superar lo oral para incorporar lo visual, sonoro y audiovisual.

3. Definición de finalidades

Como hemos visto, al diseñar nuestra experiencia es necesario tener en cuenta los espacios de interacción, los temas, las actividades y los recursos que permitan fomentar en los aprendices, de forma equilibrada, la adquisición de competencias de muy diverso tipo. Entre estas competencias se encuentran recogidas en la Figura 2:

COMPETENCIAS TÉCNICAS

Uso de las principales herramientas digitales, especialmente aquellas que **ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana**: búsqueda de empleo, trámites bancarios, sanitarios, administrativos, contacto con familiares lejanos, etc.

COMPETENCIAS CRÍTICO-REFLEXIVAS

- Existe un nuevo tipo de habilidad metacognitiva en la nueva alfabetización digital relacionada especialmente con el **acceso y la evaluación crítica de la información**, así como con la integración y creación de nueva información a través de herramientas TIC.
- **Análisis crítico de los medios** identificando y cuestionando los aspectos ideológicos de los mismos, la incidencia de las brechas digitales en la adquisición de derechos y la adaptación de estrategias técnicas y sociopolíticas para superar la brecha digital.

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y SOCIALES

- Habilidad para **transmitir información** a otras personas usando formatos variados y contenidos relevantes adaptados a la variedad de contextos socioculturales.
- Capacidad de **integrarse y gestionar la interacción en redes sociales** digitales orientadas a la creación colaborativa de conocimiento y a la creación de vínculos comunitarios.

Figura 2. Diversidad de competencias a trabajar a través del diseño de espacios de interacción, actividades, temas y recursos.

En vuestra experiencia, debéis **formular objetivos relacionados con los tres tipos de competencias**. Es importante no definir demasiados objetivos (aunque sí combinar los tres tipos) y formularlos de forma clara (cumplen un papel importante para que los aprendices entiendan el sentido de la experiencia en la que participan) teniendo claro que la definición de las finalidades por sí solas no garantiza la calidad del proceso. El reto sigue estando en posibilitar la creación de espacios colaborativos de aprendizaje así

como en la selección y diseño de actividades significativas en torno a temas relevantes (donde el papel de los recursos es esencial).

4. Elección de contenidos/tópicos

Una vez perfilado el sentido de la experiencia, debemos **decidir los contenidos que trabajarán nuestros aprendices** y que podemos organizar en torno a **temas/ tópicos** que están relacionados con los recursos que posteriormente escojamos y/o elaboremos, así como con las actividades que propongamos, tal como se recoge en la Figura 3:



Figura 3. Estructura de una experiencia de enseñanza virtual.



Principio 4: Es necesario **introducir tópicos y actividades** que ayuden a las personas a seleccionar fuentes de información fiables en internet, a representar, crear y transmitir información en diferentes soportes digitales, a desvelar aspectos ideológicos de las TIC y a crear vínculos comunitarios en las redes sociales.

Principio 5: Se ha de procurar **incorporar elementos de la cultura popular** (incluir recursos como series televisivas, películas, música de moda, vídeos virales, memes, etc.).

Los **contenidos/temas/tópicos** en torno a los cuales organizar el curso y diseñar las actividades deben permitir mejorar la vida de nuestros aprendices, por lo que podrían seleccionarse en relación a problemas de la vida cotidiana, derechos sociales, problemas del colectivo, grandes preguntas sobre uso de las herramientas digitales y redes sociales, etc.

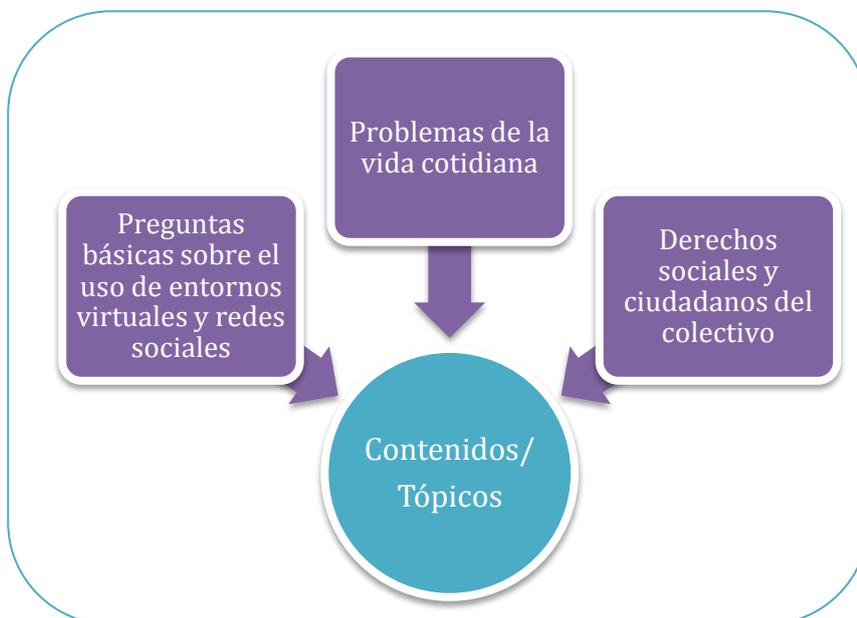


Figura 4. Contenidos/tópicos de una experiencia de alfabetización digital para un colectivo en situación o riesgo de exclusión social.



Los contenidos pueden ser elaborados por el propio profesorado o seleccionados entre los ya creados (en ciertos casos es recomendable seleccionar contenidos ya editados porque facilita enormemente la tarea. Para ello, se puede acudir a bases de datos de REA ([Recursos Educativos Abiertos](#))).

Los **contenidos** del curso deben cumplir con ciertos requisitos tales como ser claros, actuales, rigurosos, estar contextualizados y presentarse en diferentes soportes y lenguajes. El contenido didáctico no consiste en una recopilación de documentos sino también en la adecuada organización y presentación de los mismos teniendo en cuenta el perfil de personas a las que se dirige. Además, el contenido debe permitir su navegación de diversas maneras, de tal forma que el estudiante pueda explorarlo de acuerdo a sus intereses, a un objetivo en particular, a su estilo de aprendizaje o a otros factores (Abúchar y Cárdenas, 2012).

Principio 6: Debe haber **flexibilidad en los ritmos** para que todo el mundo pueda tener las cosas hechas a tiempo, y en la medida de lo posible **diversidad de itinerarios** para respetar los estilos individuales de aprendizaje.

Principio 7: Los **contenidos deben ser claros**, expresados en un lenguaje comprensible evitando estereotipos sexistas, racistas, etc. y seleccionados teniendo en cuenta las características del colectivo al que van dirigidos. Los contenidos/tópicos pueden plantearse en forma de preguntas, problemas o situaciones de la vida cotidiana, derechos ciudadanos (educación, salud, empleo...). Es necesario por tanto, conocer previamente la situación del colectivo al que nos dirigimos para poder



identificar los tópicos más relevantes para su situación particular.

5. Propuesta de actividades, recursos y evaluación

Los contenidos son sintetizados, aplicados, criticados, discutidos, expresados de diferentes maneras, utilizados para hacer producciones personales, etc., a través de las **actividades** que obligarán a los docentes a hacer **guiones didácticos de las mismas** en los que se incluirán recursos necesarios para hacerlas. **Las actividades han de ser variadas** aprovechando las posibilidades de las redes sociales y de las herramientas digitales para la inclusión social. Hay que diseñar actividades que permitan entrar en contacto con recursos digitales, que vean su utilidad y cómo estos les pueden servir para mejorar la situación en la que se encuentran (búsqueda de empleo, conocimiento de recursos sociales, culturales, de ocio, relaciones sociales, formación, etc.).

Al trabajar con colectivos en riesgo de exclusión, vuestras experiencias se dirigen a personas que tienen limitadas algunas necesidades básicas, así como el acceso a sus derechos, siendo esta su primera prioridad, por lo que **las actividades deben estar diseñadas para ayudarles a entender, denunciar y mejorar su situación**, solucionando incluso algunos de los factores desencadenantes de la misma aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías.



Principio 8: Es importante diseñar **una o varias actividades iniciales** de familiarización con el entorno virtual, así como algún instrumento de evaluación inicial que nos permita conocer las experiencias (incluyendo las habilidades digitales previas), intereses y motivaciones de las personas para hacer el curso.

Principio 9: Diseñar actividades que exijan utilizar las capacidades que exigen las arquitecturas de los nuevos entornos virtuales y de los nuevos medios (navegación, menús, enlaces, etiquetados, hipertexto...). Pero es necesario **intercalar actividades** dirigidas a aumentar su competencia digital con actividades dirigidas a fomentar otro tipo de competencias.

Principio 10: Contextualizar las actividades en la experiencia de las personas en riesgo de exclusión. Permitir la reflexión sobre la propia experiencia como vía de **empoderamiento**. Propiciar elementos de reflexión y crítica sobre su situación que les faciliten una toma de conciencia de las posibles situaciones de injusticia a las que están sometidos.

Principio 11: Combinar actividades individuales y grupales. Estas actividades grupales deberían tener en cuenta los principios pedagógicos del aprendizaje colaborativo y aprovechar el poder de la cultura participativa.

Principio 12: Diseñar las **tareas secuenciando una ruta** hacia la complejidad y buscando el aprendizaje profundo. Desde la comprensión de conceptos básicos hasta su aplicación, análisis, síntesis, diseño o debate.

Principio 13: Se pondrá especial cuidado en **diseñar guías didácticas de las actividades** comprensibles y útiles.

Los **recursos** son otro elemento central del diseño, facilitando la realización de las actividades a la vez que son la vía fundamental



de acceso a los contenidos. Hay que potenciar la utilización de **recursos multiformato** tanto para realizar las actividades como para acceder a los contenidos: textos, vídeos, audios, páginas web, [Wikis](#), blogs, películas, imágenes, textos literarios, cómics, publicidad, presentaciones, [mapas conceptuales](#), etc.

Estos **recursos** deben usarse bajo una mirada pedagógica que posibilite su uso como movilizadores de aprendizaje, teniendo en cuenta que son un medio y no un fin del proceso formativo. Como hemos visto, actualmente hay disponibles en la red múltiples herramientas que facilitan la implementación del aprendizaje virtual, las cuales nos posibilitan producir contenidos con distintas finalidades: representar y organizar información, ejemplificar, despertar el interés, autoevaluaciones, etc.

Es importante que los recursos que pongáis a disposición de los estudiantes sean variados y de calidad. Se puede optar por seleccionar recursos ya diseñados o por crear nuestros propios materiales. Para usar los recursos ya diseñados por otros es importante que estos sean Recursos Educativos Abiertos (REA) para que podamos reutilizarlos y modificarlos para nuestros propósitos docentes. Los **Recursos Educativos Abiertos (REA)**, que en inglés se conoce por *Open Educational Resources* (OER), son materiales digitales que tienen un valor formativo potencial y son compartidos y publicados libre y abiertamente a través de Internet usando [licencias abiertas](#) o residiendo en el dominio público para ser usados por educadores y estudiantes (White & Manton, 2011). Es decir, nos referimos a “**recursos abiertos**” disponibles de forma gratuita y que



permiten su uso, adaptación y redistribución sin restricciones o bien con restricciones limitadas. En **buscadores convencionales** como [Google](#) tenemos la opción de restringir las búsquedas a REA tal como se muestra en [este video-tutorial](#). También existen repositorios de REA como [Procomun](#), creado por el Ministerio de Educación Español, en el que la comunidad educativa puede encontrar y crear material didáctico estructurado, clasificado de forma estandarizada, preparado para su descarga y uso directo. El Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo, por su parte, nos ofrece una [selección de buscadores de recursos educativos](#), en muchos casos de libre acceso. También podremos localizar este tipo de recursos a través de buscadores específicos como [Search Creative Commons](#), [Wikimedia Commons](#) u [Open Education Europa](#) entre otros.

En el **Repositorio de Herramientas** para materiales docentes del Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo: <http://recursosinnova.uniovi.es/herramientas> podréis encontrar también una selección de programas, herramientas, aplicaciones y software de utilidad para el desarrollo de materiales y recursos.

Principio 14: Utilizar preferentemente textos, vídeos, películas, blogs, wikis, textos literarios, imágenes, cómics, etc. **de acceso abierto** (aunque también es posible diseñar textos y videos de producción propia). Seleccionarlos buscando variedad de lenguajes y soportes y que, en la medida de lo posible sean accesibles para personas con discapacidad visual o auditiva.

También es necesario definir el papel que se les va a dar a herramientas digitales como mensajería, foros o redes sociales para



facilitar la **comunicación** docente-aprendiz, participantes entre sí y estudiantes con otras personas fuera del propio curso.

Principio 15: Es importante utilizar las **herramientas digitales** así como las **redes sociales** para favorecer la comunicación entre los usuarios creando comunidades de práctica y cultura participativa. Hay que diseñar canales y estrategias de **interacción/comunicación sincrónicos y asincrónicos** en el grupo (foro, correo, chat, videoconferencia etc.) para fomentar el sentimiento de comunidad y permitir un adecuado acompañamiento de los estudiantes: cómo se van a comunicar las noticias, cómo se van a favorecer las interacciones de los estudiantes, cómo dinamizar los foros, etc.

Por último, hay que pensar en cómo se va a **evaluar** el trabajo de los aprendices. Es importante prever una evaluación inicial que nos permita conocer las experiencias (incluyendo las habilidades digitales previas), intereses y motivaciones de las personas para hacer el curso. Para ello son interesantes las estrategias de autoevaluación y, por supuesto, establecer cuál o cuáles de las creaciones/acciones de los estudiantes van a ser evaluadas y con qué criterios. Sería importante, en coherencia con el interés por desarrollar habilidades sociales y comunidades críticas, que se evaluarán tanto las actividades individuales como grupales, así como la participación de las personas en espacios de interacción y redes sociales. Los **criterios de evaluación deberían ser publicados en la plataforma en los momentos iniciales** de la experiencia formativa: qué actividades van a ser evaluadas, los plazos para la entrega de las mismas y los criterios que se tendrán en cuenta para evaluarlas.



Principio 16: Evaluación formativa para la mejora. Evaluación inicial, autoevaluación y evaluación de las principales producciones realizadas por los estudiantes individual o grupalmente. El aprendizaje se evidencia a través de la creación de artefactos (textos, vídeos, presentaciones, audios, etc.) que demuestran el conocimiento, la reflexión y las competencias adquiridas en relación al material estudiado y los tópicos planteados y a través de la participación de los estudiantes en todos los espacios virtuales (foros, blogs, redes sociales, etc.).

Por último, una vez que terminado el diseño, es importante navegar por él como si fuéramos un usuario, para poder identificar posibles problemas, lagunas, etc. Evidentemente la aventura no debería acabar ahí. Sólo se puede aprender más sobre cómo diseñar este tipo de formación virtual llevándola a la práctica y aprendiendo de los propios errores. Pero eso será el contenido de otro curso.

Referencias:

- Abuchar, A. y Cárdenas, B. (2012) Aproximación a un modelo para el diseño de curso virtuales. *Redes de Ingeniería*, 3(1), 96-108. Disponible en: <https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/REDES/article/view/6411/7937>
- Area, M. y Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga, pags. 391-424



- Area, M. y Guarro, A. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista española de documentación científica*, 35(1), 46-74. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003474>
- Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Madrid: Síntesis.
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *RMIE*, 55(15), 13-184. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513009>
- Calvo, A. y Hoyos, C. (Coord.) (2015). *Guía de Buenas Prácticas con MOOC. Dimensiones, indicadores y ejemplos*. Cantabria: Universidad de Cantabria. Disponible en <http://innouniversidad.unican.es/wp-content/uploads/2014/09/GuiaBPconMOOC.pdf>
- Coll, C. (2008). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 72, 17-40. Disponible en <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=70819>
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Gómez, G. (2008). El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. *Educación*, 32(1), 77-97. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44032107>



- Herrera, M.A. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1959493>
- Puello, J. y Barragán, R. (2008). Un modelo para el diseño de cursos virtuales de aprendizaje por competencias y basado en estándares de calidad. *Pedagogía y Medios Digitales*, 1. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/17052/2/12624-32993-2-PB.pdf>
- Santos, M.A. (2008). *La pedagogía contra Frankenstein*. Barcelona: Graó.
- Silva, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Barcelona: Editorial UOC.
- Silva, J., Fernández, E. y Astudillo, A. (2015). Un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje centrado en las E-actividades. *Nuevas Ideas en la Informática Educativa*. Disponible en: <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/650-655.pdf>
- Travieso, J.L. y Planella, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica. *UOC Papers*, 6. Disponible en: http://www.uoc.edu/uocpapers/6/dt/esp/travieso_planella.pdf > [ISSN 1885-1541](http://www.uoc.edu/uocpapers/6/dt/esp/travieso_planella.pdf)
- UNESCO (2015). *Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA)*. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>



COMBATIENDO LA
BRECHA DIGITAL CONTRA LA
EXCLUSIÓN SOCIAL

White, D. y Manton, M. (2011). Open Educational Resources: The value of reuse in higher education. University of Oxford. 1-33.
Abstract: [OERTheValueOfReuseInHigherEducation.pdf](#)

Recursos Educativos Abiertos (REA)

Hevia, I. , Belver, J.L. y Fano, S. (2017). *Recursos Educativos Abiertos (REA) y Herramientas 2.0*. Disponible en:
<https://goo.gl/Q9CrP8>

Hevia, I. , Belver, J.L. y Fano, S. (2017). *Recursos Educativos Abiertos en la enseñanza*. Disponible en: <https://goo.gl/Z7xYtN>

Repositorios de REA:

- Open Education Europa: <https://www.openeducationeuropa.eu/es>
- OER Commons: <https://www.oercommons.org/>

Recursos para seleccionar herramientas digitales

50 herramientas online para profesores:
<http://blog.educabilia.com/post/47553997585/50-herramientas-online-para-profesores>

100 herramientas de la web 2.0 para el aula:
<http://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/02/28/100-herramientas-de-la-web-2-0-para-el-aula/>