

Gómez-Gómez, M. (2023, mayo-agosto). La innovación y la tecnología como elementos claves en el contexto de educación superior [Editorial]. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (69), 1-6. <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n69a1>

## **La innovación y la tecnología como elementos claves en el contexto de educación superior**

*Innovation and technology as key elements in the context of Higher Education*

**Marta Gómez-Gómez**

Doctora en Pedagogía

Grupo de investigación consolidado en Innovación y Mejora Educativa, Universidad Rey Juan Carlos

Madrid, España

[marta.gomez@urjc.es](mailto:marta.gomez@urjc.es)

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0003-3253-6822>

La llegada de la COVID-19 revolucionó nuestras vidas; y con ello, la educación experimentó una transformación inesperada que nos ha hecho replantear nuestra manera de enseñar y de aprender desde todos los rincones del mundo. En este contexto, no hay duda de que el papel de las tecnologías ha sido esencial para continuar con el proceso educativo (Díaz Fernández, 2021). Sin embargo, docentes y estudiantes tuvieron que enfrentarse a esta nueva realidad con recursos, a veces, insuficientes; con conocimientos en tecnología educativa, a menudo, limitados; y con niveles de competencia digital, en ocasiones, bajos.

Tras el paso del tiempo, es preciso reflexionar sobre aquellos aspectos en los que la educación necesita seguir mejorando para dar respuesta a las necesidades de la sociedad actual. En concreto, desde la educación superior es momento de plantear cómo seguir avanzando y mejorando en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, siendo competentes en un mundo digital.

Por ello, la innovación educativa y el uso pedagógico de la tecnología se convierten en dos de los principales retos para la educación de nuestros días.

## **La innovación educativa como reto**

¿Qué supone realmente innovar? Innovar no significa seguir haciendo lo mismo, pero con recursos diferentes, sino llevar a cabo acciones que provoquen un cambio real que nos permita pensar y actuar desde otras perspectivas.

En este compromiso, cada vez más docentes se atreven a innovar con el objetivo de favorecer la motivación, la implicación y de optimizar el aprendizaje de sus estudiantes (Garrido Abia et al., 2021). Las buenas prácticas que utilizan metodologías y recursos activos e innovadores se están incrementando en los últimos años. Estos autores recogen varios ejemplos aplicados en la educación superior: el portfolio digital, el podcast, video reseñas, narraciones digitales, gamificación, *Flipped classroom*, entre otros.

Pero para que se produzca un verdadero proceso innovador, es preciso que exista una coordinación entre todos los elementos curriculares (objetivos, contenidos, competencias, metodología, recursos, evaluación, etc.). El “cómo” se planifiquen es lo que va a marcar la diferencia y lo que va a permitir conseguir unos resultados académicos y personales, u otros.

En definitiva, el profesorado tiene ante sí el reto de fomentar nuevas maneras de enseñar y de aprender, y, de esta manera, ser ejemplo de innovación y de cambio. Además, cada vez es más importante ofrecer un aprendizaje más conectado con la realidad y las necesidades del entorno. En este sentido, metodologías como el Aprendizaje Servicio Solidario permiten conectar el ámbito académico y curricular con la dimensión emocional y social (Gómez-Gómez et al., 2021).

## **La competencia digital docente como reto**

En el proceso de transformación digital, que estamos viviendo actualmente, la competencia digital es imprescindible para desarrollarnos con cierta soltura. Esta competencia supone, entre otras cosas, el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías en contextos de aprendizaje, de trabajo, de interacción y de vida en sociedad (Consejo de la Unión Europea, 2018).

Pero en realidad ¿somos competentes digitales? La enseñanza remota de emergencia, derivada del confinamiento, nos obligó a adaptar totalmente la presencialidad a la esfera digital,

suponiendo un desafío para todos. El estudio de Gómez-Gómez et al. (2022) corrobora el impacto de la COVID-19 en la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. En concreto, desde los grados en Educación Infantil y Primaria y en el Máster de Formación del Profesorado se acentuaron dificultades de carácter académico (en cuanto al rendimiento), pero también de carácter emocional (en cuanto al estado de ánimo). A pesar de ello, docentes y estudiantes consiguieron desarrollar su competencia digital. En la actualidad, continuamos aprendiendo cosas nuevas, por lo que el aprendizaje permanente forma parte de nuestro día a día (Roa Banquez et al., 2021).

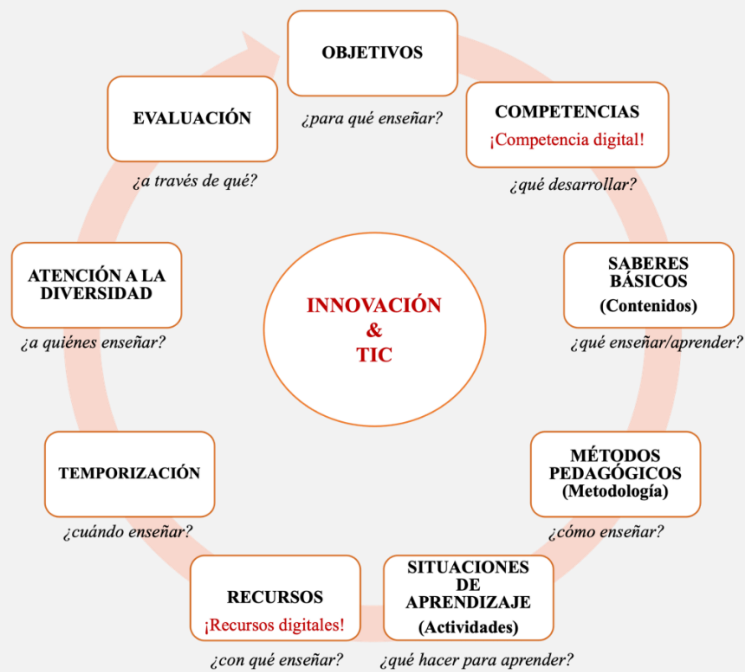
En general, no se trata simplemente de utilizar la tecnología por seguir una moda, sino de utilizarla con un sentido pedagógico claro que nos ayude a ser competentes en la sociedad digital de la que formamos parte. Para ello, siguiendo a Koehler et al. (2013), es preciso que exista cierto equilibrio entre varias dimensiones: el conocimiento del contenido que se va a enseñar (asignatura propiamente dicha), el conocimiento tecnológico (recursos a utilizar) y el conocimiento pedagógico (metodologías de enseñanza-aprendizaje). Esto es lo que los autores denominan “*Technological Pedagogical Content Knowledge*” o, lo que es lo mismo, el Conocimiento del Contenido Pedagógico-Tecnológico (o modelo TPACK). En esta relación, la innovación actúa de elemento que ensambla las tres dimensiones. Esto nos lleva a reflexionar sobre el reto que supone para el profesorado el aplicar la innovación educativa a los escenarios digitales (Gómez-Gómez et al., 2021).

Algunos ejemplos implementados en la educación superior, pero fácilmente transferibles a otras etapas, los encontramos en autores como Hervás-Escobar y Paz-Albo (2018), quienes describen el uso de *Socrative* como herramienta para el aprendizaje activo en el aula; o Segovia Gordillo y Herránz-Llácer (2021), que proponen el uso de las *wikis* como recursos favorecedores del aprendizaje colaborativo y de la competencia lingüística.

Como se ha comentado anteriormente, independientemente del recurso o herramienta digital que se utilice, es preciso que exista una correcta planificación y conexión entre todos los elementos curriculares, tal y como muestra la Figura 1.

**Figura 1**

*Coherencia entre los elementos curriculares*



Por ello, un buen diseño curricular favorece un efectivo proceso educativo (Vélez Holguín et al., 2022). Siguiendo a estos autores, las posibilidades que ofrece el *e-learning*, en general, y el *m-learning*, en particular, amplía los horizontes y los escenarios de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, para dar respuesta a estos dos retos es imprescindible una formación del profesorado continua y adaptada a los cambios y a las necesidades de hoy (Garrido Abia et al., 2021; Gómez-Gómez, 2021, Roa Banquez et al., 2021). El profesorado, en general, tiene el derecho de recibir y, al mismo tiempo, el compromiso de impulsar una educación desde un enfoque pedagógico, tecnológico y humano (Gómez-Gómez, 2021).

En este contexto, conocimientos, competencias y actitudes positivas hacia una enseñanza y un aprendizaje, en una sociedad cambiante como la actual, se vuelven esenciales para poder llevar a cabo un proceso educativo de calidad.

## Referencias

- Consejo de la Unión Europea. (2018, 22 de mayo). *Recomendación relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente* (2018/C 189/01). Diario Oficial de la Unión Europea. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604%2801%29>
- Díaz Fernández, A. (2021, mayo-agosto). Tiempo de pandemia: la gestión del conocimiento y la tecnología en el aprendizaje en el servicio. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (63), 1-4. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n63a1>
- Garrido Abia, R. (Ed.), García Lázaro, D. (Ed.), Martín Nieto, R. (Coord.), Marcos Calvo, M. Á. (Coord.), & Gomes-Franco & Silva, F. (Coord.) (2021). *Innovación educativa: avances desde la investigación*. Dykinson.
- Gómez-Gómez, M. (2021). La formación del profesorado ante las nuevas oportunidades de enseñanza y aprendizaje virtual desde una dimensión tecnológica, pedagógica y humana. *Publicaciones de la Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, 51(3), 565-584. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v51i3.18123>
- Gómez-Gómez, M., Gómez-Jarabo, I., & Sánchez Alba, B. (2021). La formación en Aprendizaje Servicio Solidario ante el reto de los escenarios virtuales de aprendizaje en Educación Superior. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (78), 131-148. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.78.2257>
- Gómez-Gómez, M., Hijón-Neira, R., Santacruz-Valencia, L., & Pérez-Marín, D. (2022). Impacto del proceso de enseñanza y aprendizaje remoto de emergencia en la competencia digital y en el estado de ánimo en la formación del profesorado. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, 1-15. <https://doi.org/10.14201/eks.27037>
- Hervás-Escobar, A., & Paz-Albo, J. (2018). Socrative como herramienta de innovación en la educación superior. En I. Arco & P. Silva (Eds.), *Tendencias nacionales e internacionales en organización educativa: entre la estabilidad y el cambio* (pp.18-22). Wolters Kluwer.
- Koehler M. J., Mishra P., Akcaoglu M., & Rosenberg J. M. (2013). The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework for Teachers and Teacher Educators [El marco de

- conocimiento del contenido pedagógico tecnológico para docentes y formadores de docentes]. En M. Ranjan Panigrahi (Ed.), *ICT, Integrated Teacher Education* (pp. 20-30). Commonwealth Educational Media Centre for Asia (CEMCA).
- Roa Banquez, K., Rojas Torres, C. G. V., González Rincón, L. J., & Ortiz Ortiz, E. G. (2021, mayo-agosto). El docente en la era 4.0: una propuesta de formación digital que fortalezca el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (63), 126-160. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n63a6>
- Segovia Gordillo, A., & Herránz-Llácer, C. V. (2021). El uso de las wikis como herramienta didáctica en las asignaturas del área de lingüística del grado de educación infantil. En C. Cáceres Taladriz, N. Esteban Sánchez, M<sup>a</sup>. C. Gálvez de la Cuesta & B. Rivas Rebaque (Eds.), *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la educación superior* (pp. 493-512). Dykinson.
- Vélez Holguín, R. M., Rendón Urrea, D. L., Gómez Molina, S., Toro Vanegas, E., López Tovar, P., Oré León, J. A. A., & Rojas Arias, J. (2022). Diseño del currículo en el contexto del Mobile Learning: un análisis bibliométrico. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información*, (E50), 619-630. <https://www.proquest.com/openview/062fa493667236779c1fdaafd1bf0b3e/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>