

16 /  
17 /  
18 /  
NOV  
IEM  
BRE



**edutec**  
2022 PALMA  
XXV CONGRESO INTERNACIONAL

# EDUCACIÓN TRANSFORMADORA EN UN MUNDO DIGITAL: CONECTANDO PAISAJES DE APRENDIZAJE

**COORDINA**  
Grup de Tecnologia Educativa

**EDITA**  
Irie Institut de Recerca i  
Innovació Educativa



**Irie**  
Institut de Recerca  
i Innovació Educativa  
UIB - GOIB





**edutec**  
**2022 PALMA**  
XXV CONGRESO INTERNACIONAL

EDUTEC 2022  
EDUCACIÓN TRANSFORMADORA EN UN MUNDO DIGITAL: CONECTANDO PAISAJES DE APRENDIZAJE  
Coordinan:  
Agudelo, O.L.; de Benito, B.; Darder, A.; Moreno, J.; Munar, J.; Negre, F.;  
Pérez, A.; Salinas, J.; Tur, G.; Urbina, S.  
Palma: IRIE (Institut de Recerca i Innovació Educativa), 2022.

Libro digital, PDF Archivo Digital:  
1. Transformación del proceso educativo mediante tecnología  
2. Paisajes digitales con tecnología  
3. Gestión transformadora de la educación y tecnologías.

Diseño portada: José Carbonero.  
Maquetación: Eva Barceló

ISBN: 978-84-09-48971-8



# DISEÑO DE UNA PROPUESTA FORMATIVA UTILIZANDO ACAD TOOLKIT



**Valdeolivas Novella, M.<sup>a</sup> Gracia,**  
Universitat Jaume I, valdeoli@uji.es;

**Llopis Nebot, M.<sup>a</sup> Ángeles,**  
Universitat Jaume I, mallopis@uji.es;

**Palabras clave:** Educación superior; desarrollo profesional docente; ACAD Toolkit; diseño de actividades

## RESUMEN

Este trabajo presenta la primera iteración del proceso de diseño de una propuesta de formación para facilitar la comprensión de los elementos que intervienen en la planificación y el diseño didáctico y ampliar las competencias pedagógicas y tecnológicas del profesorado universitario a través del marco Análisis y Diseño Centrado en la Actividad y su herramienta ACAD Toolkit. Se analiza el prototipo del curso en cuanto a consistencia y practicidad mediante un proceso de validación por expertos en formación docente de educación superior y tecnología educativa. Los resultados evidencian que todos los expertos coinciden en que el curso es consistente y práctico, y que responde al objetivo propuesto aunque realizan pequeñas sugerencias de mejora. A partir de sus reflexiones, se rediseña el prototipo para su puesta en práctica.

## 1. INTRODUCCIÓN

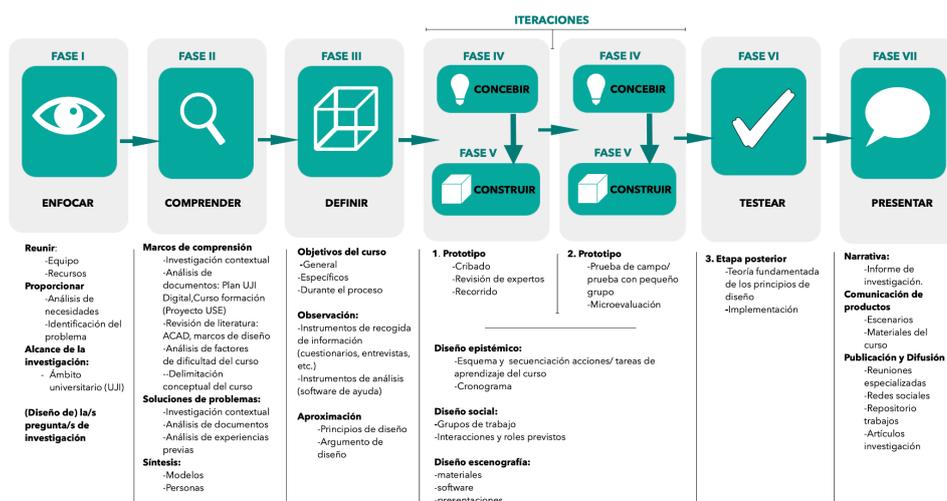
En los últimos años varios estudios sobre la Competencia Digital Docente del profesorado universitario evidencian que hay una deficiencia en la dimensión pedagógica de esta competencia, tanto en la planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje con Tecnología Digital como en la evaluación del estudiantado (Pozos y Tejada, 2018; Viñoles et al., 2021).

La herramienta de apoyo ACAD Toolkit (Yeoman y Carvalho, 2019) dentro del marco para el Análisis y Diseño Centrado en la Actividad (Carvalho y Goodyear, 2014), presenta un conjunto de materiales tangibles que facilitan la comprensión del diseño didáctico y permite trabajar sobre el concepto de diseño participativo para adquirir una comprensión más profunda de la interacción entre los aspectos físicos, conceptuales y sociales del aprendizaje, así como su influencia combinada en la actividad emergente (Goodyear et al., 2021). Este trabajo pretende validar una propuesta de formación para ampliar las competencias pedagógicas y tecnológicas del profesorado universitario a través de ACAD Toolkit y presentar la primera iteración del proceso de diseño.

## 2. MÉTODO

La investigación se realizó durante el curso 2021-2022 en el contexto del programa de formación del profesorado de la UJI. Siguiendo la metodología de investigación basada en diseño (Easterday et al, 2018) 1) se plantea diseñar un curso de formación para ampliar las competencias pedagógicas y tecnológicas del profesorado universitario; 2) se parte de la premisa de identificar y validar los elementos tecnológicos y pedagógicos del programa de formación; 3) dos grupos de expertos en formación docente universitaria y en tecnología educativa llevan a cabo un proceso de validación del prototipo en base a los criterios de consistencia y practicidad; 4) se recogen y analizan sus reflexiones; y 5) se rediseña el prototipo para su puesta en práctica.

Figura 1.  
Propuesta de *diseño del proceso EBR*. Elaboración propia a partir de Easterday et al. (2018)



Este documento expone los datos relativos a la primera iteración del proceso de diseño (Figura 1) (fase IV y fase V) que tiene como objetivo analizar el prototipo del curso en cuanto a su consistencia y practicidad.

En esa validación participaron 7 expertos. La recogida de información se llevó a cabo mediante entrevista grupal y las reflexiones se grabaron, se transcribieron, y se analizaron cualitativamente.

Cabe resaltar que el diseño del curso sigue la lógica del marco ACAD, así, los datos de la validación que se presentan se han organizado en torno a los tres núcleos principales de dicho marco.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. Criterio de consistencia.

Los expertos encuentran que el curso es consistente tanto en el diseño epistémico, escenográfico como social.

E6: “Lo que se propone como contenido a aprender es perfectamente coherente con el conjunto de actividades con las que se propone aprenderlo”.

E5: “El espacio elegido para realizar el curso permite la agrupación flexible y el cambio rápido de escenario (mobiliario flexible); tiene todos los medios TIC necesarios y es confortable para alumnos/as y profesores”.

E7: “El diseño del curso y el número de estudiantes matriculados permite dinámicas de trabajo colaborativo que ejemplifican innovaciones que ACAD puede promover y que la Universidad necesita”.

Sugirieron incluir modificaciones respecto al recurso online por las limitaciones de uso que presenta (diseño escenográfico):

E4: “Está muy bien. La lástima es que la parte online no funciona bien. Parece que está poco adaptada al móvil”.

#### 3.2 Criterio de practicidad

Los expertos señalan que el curso es práctico tanto en el diseño epistémico, escenográfico como en el social.

E1: "Incluye una variedad de actividades que ayudan a analizar, a reflexionar y a integrar en la práctica docente el contenido del programa".

E4: "El espacio elegido es un ejemplo de flexibilidad y recursos".

E6: "El curso puede funcionar como ejemplo de diseño de la enseñanza para los docentes asistentes".

También plantearon introducir una actividad inicial enfocada al diseño social:

E6: "Quizá serían necesarias algunas actividades previas que faciliten posteriormente la interacción social."

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras los resultados expuestos, se evidencia que todos los expertos coinciden en que el curso es consistente y práctico, y que responde al objetivo propuesto. Sus aportaciones han servido para validar los elementos y mejorar el prototipo para dar paso a la siguiente fase de iteración donde se realizará el curso en modo de prueba piloto. Por otro lado, se ha cambiado el recurso online por el físico sin modificar la actividad didáctica, dado que la aplicación presenta limitaciones que dificultan el desarrollo de esta, e introduciendo una tarea de inicio para facilitar la interacción social.

#### 5. REFERENCIAS

- Carvalho, L., y Goodyear, P. (2014). Framing the analysis of learning network architectures. En P. Goodyear y L. Carvalho (Eds.), *The architecture of productive learning networks* (pp. 48-70). Routledge.
- Easterday, M., Rees, D., y Gerber, E. (2017). The logic of design research. *Learning: Research and Practice*, 4, 1-30. <https://doi.org/10.1080/23735082.2017.1286367>
- Goodyear, P., Carvalho, L., Yeoman, P., Castañeda, L., y Adell, J. (2021). Una herramienta tangible para facilitar procesos de diseño y análisis didáctico: Traducción y adaptación transcultural del Toolkit ACAD. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 60, 7-27. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.84457>
- Pozos, K., y Tejada, J. (2018). Competencias Digitales en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 59-87. <https://doi.org/10.19083/ridu.2018.712>
- Viñoles-Cosentino, V., Esteve-Mon, F. M., Llopis-Nebot, M. A., y Adell-Segura, J. (2021). Validación de una plataforma de evaluación formativa de la competencia digital docente en tiempos de Covid-19. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), pp. 87-106. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.29102>
- Yeoman, P., y Carvalho, L. (2019). Moving between material and conceptual structure: Developing a card-based method to support design for learning. *Design Studies*, 64, 64-89. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.05.003>