



Revista SIGNOS EAD (Revista de educación a distancia)

ISSN: 1852-3536 / <http://p3.usal.edu.ar/index.php/ead>

---

## ARTÍCULOS / ARTICLES

---

### **Reflexiones acerca de algunos conceptos clave de los nuevos paradigmas educativos a la luz de los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología.**

Prof. Mag. Leticia Perez

[lperez@usal.edu.ar](mailto:lperez@usal.edu.ar)

Universidad del Salvador

[Cómo citar este artículo](#)

#### **Resumen**

Desde hace un tiempo a esta parte venimos hablando de un cambio de paradigma. El nuevo milenio, en ese pasaje del siglo XX al siglo XXI, nos ha acostumbrado a palabras como "innovación", "competencias", "inclusión", "calidad", y tantas otras, sobre las cuales, aun hoy seguimos reflexionando. Sin embargo, probablemente no habríamos de imaginar, entonces, que ese proceso hacia nuevos modelos educativos que se venía gestando y que comenzaba a visualizarse con una nitidez cada vez más pronunciada, alcanzaría su punto de ebullición tras el advenimiento de una pandemia sin precedentes; considerada, quizá, la más significativa de la que se tenga memoria, en virtud de sus alcances a nivel global. Este suceso mundial nos enrostraría con toda la contundencia del caso, que la educación definitivamente necesita cambiar y que, por lo tanto, urge innovar. En esta línea, el presente artículo pretende realizar un

breve recorrido por algunos conceptos clave que han marcado la agenda de las políticas educativas globales en los albores del nuevo milenio, a la luz de los acontecimientos actuales y de los nuevos escenarios educativos en el contexto de pandemia, caracterizados por la mediación tecnológica.

**Palabras clave:** nuevos paradigmas, tecnología educativa, innovación, competencias, calidad, inclusión.

### **Abstract**

*Considerable time has passed since we have started talking about paradigm change. The change of millennium, from the 20<sup>th</sup> Century to the 21<sup>st</sup> Century, has made us get familiar with terms such as "innovation", "competencies", "inclusion", "quality" and many others, on which we are reflecting even today. However, we probably could not imagine that this process towards new educational paradigms, that, as time went on, could be visualized increasingly sharper, would reach a boiling point at the emergence of an unprecedented pandemic probably considered the most significant one due to its scopes at the global level. This world phenomenon has forcefully evidenced that education has definitively changed; that it needs to change and therefore, it is urgent to innovate. In tune with this situation, this article seeks to reflect on some key concepts that have ruled the global educational policy agenda at the beginning of this new millennium, in light of the current events and the new education scenarios arisen from the pandemic context, characterized by technological mediation.*

**Keywords:** new paradigms, education technology, innovation, competencies, quality, inclusion.

### **Introducción**

Desde hace un tiempo a esta parte venimos hablando de cambio de paradigma. El paso de milenio, en ese tránsito del siglo XX al siglo XXI, nos ha acostumbrado a palabras como "innovación", "competencias", "inclusión", "calidad", y tantas otras, sobre las cuales, aun hoy, seguimos reflexionando. Sin embargo, probablemente no habríamos de imaginar, entonces, que ese proceso hacia nuevos modelos educativos que se venía gestando y que comenzaba a visualizarse con una nitidez cada vez más pronunciada, alcanzaría su punto de ebullición tras el advenimiento de una pandemia sin precedentes; considerada, quizá, la más significativa de la que se tenga memoria,

en virtud de sus alcances a nivel global. Este suceso mundial nos enrostraría con toda la contundencia del caso, que la educación definitivamente necesita cambiar y que, por lo tanto, urge innovar.

En tanto cambio en la forma de representar el entorno, Juan Casassus (2002) identificó un cambio que denominó el pasaje de un paradigma de tipo A "abstracto, determinado, rígido, homogéneo y unidireccional" a un paradigma de tipo B "concreto, indeterminado, flexible, heterogéneo y multidimensional"; y en tanto cambio en la forma de concebir los aprendizajes, el currículum y la evaluación, como el pasaje de una matriz disciplinar conductista a una matriz constructivista. Esta transformación, pues, hacia el paradigma de la incertidumbre y de imperativos constructivistas se ha visto hoy materializada, como nunca, en los nuevos ecosistemas educativos que sostienen y albergan nuevas prácticas pedagógicas y estrategias didácticas mediadas por la tecnología.

En esta línea, el presente artículo pretende realizar un breve recorrido por algunos conceptos clave que han marcado la agenda de las políticas educativas globales en los albores del nuevo milenio, a la luz de los acontecimientos actuales y de los nuevos escenarios educativos en el contexto de pandemia, caracterizados por la mediación tecnológica.

### **La innovación en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología**

Cambiar de paradigma es innovar. Muchos han sido los significados que se le han dado al término innovación. Es por ello que la posición teórica que se adoptará respecto de su concepción es aquella que se alinea a la definición brindada por Aguerro y Xifra (2009) que entiende a la innovación como "cambio de paradigma, salto, nuevas maneras de hacer las cosas".

¿Acaso no hemos dado un gran salto a partir de la pandemia de Covid 19? ¿Acaso no nos hemos hallado haciendo las cosas de una nueva manera? Sin dudas, hemos estado asistiendo a un cambio de paradigma punzante y vertiginoso, pues nuevas formas de enseñar y nuevas formas de aprender han emergido.

En este sentido, podemos observar cómo una situación de emergencia sanitaria global ha desencadenado una sucesión de acontecimientos restrictivos, entre ellos el cese de la escolaridad presencial, que hicieron que la educación a distancia ya no fuera una alternativa sino la única opción posible para sostener los procesos de continuidad pedagógica. El espíritu de innovación se constituyó, entonces, como un

imperativo de los tiempos que corren, donde cualquier intento de preservación de las prácticas pedagógicas propias de la presencialidad pareciera resultar insuficiente, obsoleto y hasta, incluso, ingenuo. En un mundo donde vimos detenerse cientos de actividades, la educación, sin embargo, fue una de las que no se detuvo.

Los procesos de cambios paradigmáticos en términos educativos, en tanto nuevas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje, se aceleraron como nunca antes. La educación y todos sus actores debieron reinventarse, al compás de un canto de incertidumbre, pero, al mismo tiempo, de descubrimiento. Docentes, estudiantes y padres han conocido cómo interactuar en una sala de videoconferencia, han intercambiado códigos de ID, passwords o códigos QR, han participado de webinars, han cambiado las aulas físicas por enlaces de acceso y se han vuelto irresistiblemente tecno dependientes.

Con docentes devenidos en tutores virtuales (algunos capacitados, otros improvisados), estudiantes *prosumidores*<sup>1</sup>, cuadernos que se hicieron pantallas e instituciones educativas que debieron congraciarse con aquellas plataformas digitales que pudieran contenerlas, un salto cualitativo se dio en la historia de la educación más reciente. Mientras el mundo espera la vacuna que permita el regreso a una nueva normalidad, la educación a distancia se sumió en altas dosis de innovación, como único antídoto posible para hacer frente a un escenario emergente que exigía reimaginar el currículum, repensar el espíritu de las prácticas evaluativas y presentar propuestas didácticas mediadas por la tecnología.

### **El desarrollo de competencias en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología**

Como ya hemos señalado, referir a un cambio de paradigma es hablar de nuevas formas de hacer las cosas. Al mismo tiempo, referir a nuevas maneras de hacer las cosas, es referir a nuevos saberes-hacer y, en este sentido, cada una de las herramientas tecnológicas de las que se pueda disponer responden a un nuevo "saber-hacer", esto es, a nuevas competencias. Desarrollar una competencia, señala Jonnaert (2005, p. 674 en Jonnaert, 2006), es "la puesta en marcha de un conjunto diversificado y coordinado de recursos, que la persona moviliza en un contexto determinado". Más allá de la polisemia que el término pueda generar y de las

---

<sup>1</sup> La palabra prosumidor –en inglés, prosumer–, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: "producer" (productor) y "consumer" (consumidor). El concepto "prosumidor" fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. (Islas Carmona, J. Octavio, 2008)

múltiples definiciones que se han brindado en los últimos treinta años, cuando este concepto comienza a tomar fuerza en la arena educativa, pareciera que existe un acuerdo respecto de la presencia de, al menos, cuatro dimensiones de la competencia (Pérez, 2017): 1) la acción, 2) la integración 3) la resolución de problemas y 4) la contextualización.

En ocasión del *Foro de Innovación Educativa* de 2017, el pedagogo canadiense Michael Fullan sostuvo, al ser entrevistado por el periódico *La Diaria*, que el desafío no está centrado en cambiar la currícula sino en cambiar la forma de enseñar y que la forma de enseñar, prosiguió, debe ser por medio de competencias. Expresó, asimismo, que “las competencias cubren mucho más, porque tienen creatividad, colaboración, comunicación y muchas de las seis C<sup>2</sup>”.

Es posible que los diferentes Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje ( en adelante llamados EVEA) promuevan significativamente estas seis C en las que algún tiempo atrás pensó Fullan, ya que estimulan la creatividad tanto por parte de los docentes como de los estudiantes, contienen canales de comunicación que permiten sostener un *feedback* permanente y fomentan el fortalecimiento del carácter individual en tanto los formatos se presentan más personalizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante. Esta dinámica colabora con la consecución de mayores niveles de perseverancia, confianza y tenacidad para el seguimiento de los estudios por parte de los estudiantes. Asimismo, los foros de discusión y trabajos colaborativos, que aprendimos a ver como escenografía incesante de los EVEA, suelen impulsar el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento tanto individual como colectivo. Las comunidades de práctica y de aprendizaje que circulan en los espacios virtuales son una muestra de ello. Los EVEA permiten reunir a docentes y estudiantes más allá de las fronteras geográficas, por lo que también se constituyen como un espacio de encuentro para la ciudadanía global.

La incorporación de actividades gamificadas y colaborativas como propuesta pedagógica y de construcción de aprendizajes colectivos, sin duda, representa un “salto” en la forma de enseñar. En esta línea de análisis, Karl Kapp, en su exposición en una de las mundialmente reconocidas charlas TED, ha desarrollado la idea de que apelar a los videojuegos, como recurso con propósitos educativos, cultiva la creatividad y la capacidad de tomar decisiones competentes, incluso desafiando estándares.

---

<sup>2</sup> Michael Fullan presentó un marco de seis competencias globales a las que denominó “las 6 C”: ciudadanía global, colaboración, carácter, comunicación, creatividad, pensamiento crítico (*critical thinking*) y construcción de conocimiento.

En otro orden, el enfoque metodológico del *flipped classroom*<sup>3</sup>, en tanto anclado en el constructivismo como teoría madre, es un enfoque que pareciera adaptarse a las propuestas de educación mediada por tecnología, inmersa en la cultura digital analizada en los últimos tiempos por Baricco (2019), quien se centra en el advenimiento de una civilización digital o por Fullan (2015), quien hace énfasis en el necesario e inminente cambio en las formas de enseñar. Una clase "flippeada" desafía tanto a estudiantes como a docentes a desplegar todas aquellas competencias consideradas clave para hacer frente a las demandas de esta segunda década del nuevo milenio, dado que el docente se constituirá en un facilitador de contenidos que se espera que el estudiante reciba y elabore para convertirlos en contenidos significativos. A su vez, son los propios estudiantes quienes toman las riendas de su proceso formativo y se tornan sujetos de acción.

En suma, el desarrollo de competencias pocas veces se ha visto mejor logrado que en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología. El estudiante se convierte en un verdadero sujeto de acción. Debe desarrollar habilidades de autogestión e integrar diferentes saberes, destrezas y valores para poder resolver los desafíos que le plantea el aula virtual. El docente, por su parte, "debe ser constructor de significados y conocimiento. Para ello, los contenidos deben estar presentados a través de clases problematizantes, resolución de problemas reales, actividades colaborativas, etc." (Sancho, J. M, 2005).

### **La inclusión en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología**

Una educación inclusiva, dice Valdez (2017) propone transformar la idea de "todos somos iguales" en "todos somos diferentes". En pos de "asumir esa diversidad" se puede pensar el aula virtual como un espacio de aprendizaje, que proponga actividades donde cada estudiante pueda construir a partir de la propia experiencia, que es singular, y a partir de sus particularidades. Tal como indica Elizondo (2017) estos entornos educativos mediados por la tecnología promueven el estilo de comunidad de aprendizaje a partir de herramientas colaborativas y haciendo que cada estudiante se sienta involucrado no solo en la propia

---

<sup>3</sup> El aula invertida consiste básicamente en una propuesta de aprendizaje semi-presencial en la que los estudiantes desarrollan actividades diferentes en el aula y en sus casas. Las actividades para hacer en casa suelen girar en torno a lecciones en video que los profesores graban y suben a alguna plataforma en línea y a ejercicios específicos, por lo general de tipo autoevaluación. En cambio, las actividades que se desarrollan de forma presencial en el aula están vinculadas con la resolución de problemas más complejos y con el desarrollo de proyectos. (Hafner y Sansone, 2018)

problemática a resolver sino tendiendo puentes de cooperación hacia sus compañeros. De esta manera se pretende "romper barreras" tal lo señalado por Valdez (2017) y por Harf (2016) implicando en estos procesos no sólo aspectos intelectuales sino aquellos emocionales y afectivos. El uso de una herramienta tecnológica digital favorece los procesos de interacción, de autogestión y opera como un puente de participación y colaboración.

Rosa Blanco (2019) en el documento ministerial "Fundamentos y prácticas para la inclusión" sostiene que "la educación inclusiva no tiene que ver solo con el acceso de los alumnos con discapacidad a las escuelas comunes sino con eliminar o minimizar barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado". Eso incluye, desde luego, la educación superior. Honrando esta premisa, el trabajo en el aula virtual se orienta a minimizar esas barreras y que todos se sientan motivados y llamados a participar sin temor a equivocarse o, tal lo expresado por Elizondo (2017) visualizando expectativas de progreso con tolerancia a la frustración. En este cometido, la mediación tecnológica no es menor. El uso de gamificación como recurso didáctico, por ejemplo, insta sin dudas, siguiendo la línea de Elizondo, a "romper con lo establecido" orientando las estrategias didácticas hacia la implementación de un currículum flexible que "lleve a la acción y a conseguir que lo inédito sea viable".

Elizondo propone, además, una evaluación auténtica. Los especialistas en el área aseguran que para realizar una valoración global y significativa de los procesos es necesario brindar una ecología donde no existan niveles de desempeño predeterminados. Por tanto, es interesante pensar el aula virtual en términos de una ecología que invite a reflexionar sobre las propias prácticas, problematizándolas y enmarcándolas en conceptualizaciones y clasificaciones teóricas. Al mismo tiempo, se trata de un espacio que permite el feedback permanente con la docente y con los colegas, configurando una estructura que otorga dinamismo y que especialmente, tal lo señala Anijovich (2011), identifica "la retroalimentación como el eje de un círculo virtuoso". Estas dinámicas favorecen la creación de "culturas inclusivas" dentro de la propia aula virtual.

La inclusión en los escenarios emergentes de la educación mediada por tecnología adopta una de las formas más elocuentes y representativas a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) que, afirma Elizondo (2019), "representa el paradigma de la educación del siglo XXI, que se centra en la persona, en sus capacidades y en sus fortalezas, donde no son los niños y niñas quienes deben cambiar, sino que es el contexto el que debe modificarse para que todo el alumnado pueda desarrollar en el aula sus capacidades al máximo". Este modelo de

aprendizaje flexible, que se adapta cómodamente al ecosistema del aula virtual, pareciera ser una alternativa muy prometedora y garante de un verdadero entorno inclusivo, más que integrador, pues en él se ve materializado el componente inclusivo que el aula virtual propone.

### **La calidad en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología**

Solo cuando aquella emblemática meta de *Education for All* (Educación para Todos) pareció verse cumplida, la UNESCO comenzó a bregar por la meta de *Quality Education for All* (Educación de Calidad para Todos). Desde entonces, el tema de la calidad en la educación sigue en el candelero de la agenda educativa global. Este concepto adquiere, con la virtualización de la educación, mayor preponderancia y en él se posan las miradas avizoras y desafiantes de los especialistas en el área. Esta pieza no pretende recuperar los inagotables mares de tinta que se han escrito hasta el momento acerca de la conceptualización de calidad. Máxime cuando esta noción aplicada a la educación a distancia se ha visto cuestionada hasta el cansancio por los detractores de esta modalidad. En líneas generales, y definido como un concepto dinámico, la UNESCO (2008) establece que “la educación de calidad se relaciona con la construcción del conocimiento y la aplicación habilidosa de todas las formas de conocimiento que realizan individuos peculiares, que funcionan tanto de manera independiente, el relación con los demás”.

No obstante, quienes han dedicado tiempo a investigar las bondades que los espacios educativos virtuales pueden ofrecer han logrado construir ciertos consensos en torno a cómo se configura el concepto de calidad en el marco de la educación mediada por la tecnología. La calidad en relación con los aprendizajes y la calidad docente en relación con los procesos de enseñanza se encontrarán, de algún modo, sostenidas por la calidad que pueda garantizar el EVEA.

Castañeda Quintero y López Vicent (2007), al hablar de EVEA refieren al “espacio virtual en el que se agrupan las distintas herramientas y servicios para el aprendizaje y donde interaccionan el personal de gestión institucional, el profesorado y los estudiantes”. Esta definición tan sencilla aplica a un abanico cada vez más frondoso de posibilidades en las que se puede idear una propuesta educativa en un entorno virtual.

Los autores antes mencionados agregan que “el concepto de EVEA, aparece como evolución del concepto de Plataforma de Teleformación, el cual denomina precisamente los entornos de hardware y software diseñados para automatizar y

gestionar el desarrollo de actividades formativas". En este sentido, podríamos pensar que la evolución en la denominación misma de este espacio virtual responde a la propia actualización de los enfoques pedagógicos y didácticos, que han ido corriendo la centralidad del docente al estudiante y de la transmisión lineal de contenidos al desarrollo autogestivo de competencias.

Por ello, la elección del EVEA a utilizar para una propuesta didáctica mediada por tecnología es quizá tan relevante como las herramientas y recursos para el aprendizaje que en él se encuentran contenidos. Esta relevancia se debe, entre otros factores, a que el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje utilizado debe garantizar la real calidad del servicio educativo brindado.

Torres Toro y Ortega Carrillo (2003) han señalado en su trabajo "Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: una aproximación sistemática" que existe una necesidad de buscar indicadores de calidad que aseguren la eficiencia en las acciones formativas de e-learning. Enumeran, de este modo, los diferentes tipos (Ortega, 2001 en Torres Toro, et al., 2003) que deben considerarse al momento de seleccionar un EVEA. Estos han sido clasificados según sean derivados de:

- Dificultades en el funcionamiento de los canales de comunicación digital.
- Dificultades en la calidad tecnológico-educativa de la información.
- Dificultades en el diseño metodológico y organizativo de la acción formativa.

Asimismo, se propone poner el foco en cuatro aspectos de la calidad de la propuesta, a saber (Zieberg, 2001 en Torres Toro, et al, 2003):

- Calidad Técnica
- Calidad organizativa y creativa
- Calidad Comunicacional
- Calidad Didáctica de lo virtual

El escenario que acontece en este nuevo paradigma es de constante movimiento, flexible y de permanente acción. No es de extrañar, por consiguiente, que los EVEA revistan características que puedan satisfacer esas premisas de incertidumbre, movimiento y acción permanente con plataformas que ofrezcan espacios colaborativos, de permanente retroalimentación, de actividades autogestivas, de inmediatez en cuanto a la receptividad, de accesibilidad en cuanto a facilitadores intuitivos, amigables a todo tipo de usuario y que promuevan comunidades de aprendizaje. Estas características responden a criterios de calidad sobre la base de indicadores respecto de las cuestiones técnicas, organizativas, comunicacionales y didácticas, en términos de la consecución de objetivos de enseñanza y aprendizaje efectivos.

Por lo tanto, los estándares de calidad en los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología, se encuadran dentro de un nuevo paradigma de cultura digital que apela al principio ausubeliano de significatividad de los aprendizajes, a la generación de comunidades de aprendizaje que trabajen de forma cooperativa y colaborativa, que se aparten de la sobreexposición al texto lineal y que promuevan formas más creativas y motivadoras de enseñar y de aprender. En definitiva, como ha dicho Fullan, no se trata de cambiar el currículum sino de hallar nuevas formas de enseñar, también en formatos digitales.

### **Reflexiones finales: Una resignificación de la educación a distancia**

Cuando uno se propone acompañar un proceso de innovación -algo de algún modo emparentado con aquello que Joseph Blase (2002) llamará "re-estructuración"- en donde es preciso romper con el status quo imperante, es posible que existan diferentes elementos que puedan entrar en tensión al presentarse resistencias por parte de docentes, de estudiantes y de todos aquellos actores que componen la escena educativa. Esto suele suceder cuando los paradigmas cambian. No obstante, al mismo tiempo, y a partir de una situación de emergencia o de crisis, se abre una gran ventana de oportunidades que nos interpela como educadores hacia una resignificación de nuestras prácticas y de nuestras propuestas didácticas.

En un contexto de completa incertidumbre, hemos asistido a un proceso acelerado y vertiginoso de cambio en las prácticas pedagógicas en general, que debieron estar mediadas por la tecnología; pero también de cambio en las prácticas y propuestas de la educación a distancia, que se han visto robustecidas y vigorizadas al ritmo de las demandas de una sociedad global en pandemia y de la introducción de elementos innovadores que nos han hecho reflexionar acerca del espíritu mismo de los procesos de enseñanza, de aprendizaje, de la evaluación y del vínculo entre estudiante y docente tutor.

En este sentido, podemos advertir que la tecnología aplicada a la educación puede ser una herramienta muy poderosa que nos permite realzar la calidad de los saberes y habilidades adquiridos en el aula virtual, donde las propuestas didácticas aun en la educación a distancia tradicional se han visto *aggiornadas* por los diversos recursos y herramientas digitales que han ido aflorando con el devenir de la pandemia. Muchos docentes y estudiantes se han permitido, en muchos casos forzados por las circunstancias, explorar y descubrir un nuevo lenguaje respecto de las formas de enseñar y de aprender.

En suma, las aulas virtuales tienen sin duda alguna, el potencial de convertirse en ecosistemas inclusivos, fuentes de innovación sostenida, espacios para el desarrollo de verdaderas competencias y resortes para el aseguramiento de la calidad en términos tanto institucionales como de aprendizaje.

### **Referencias bibliográficas**

Aguerrondo, I. y Xifra, S. (2006). La escuela del futuro 1 ¿Cómo piensan las escuelas que innovan? Buenos Aires, Argentina: Papers Editores.

Anijovich, Rebeca y González, Carlos (2011). Evaluar para aprender: conceptos e instrumentos. Aique Grupo Editor. Buenos Aires.

Baricco, A. (2019) The Game. Buenos Aires. Anagrama.

Blanco, Rosa (2019) Educación inclusiva: Fundamentos y Prácticas para la inclusión. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Consultado el 1 de diciembre en <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006578.pdf>

Blase, Joseph. Las Micropolíticas del Cambio Educativo. Revista del Curriculum y formación de Profesorado. Vol. 6, Nº 1-2, 2002. Universidad de Granada. Granada, España.

Casassus, Juan. Problemas de la gestión educativa en América Latina (la tensión entre los paradigmas de tipo A y el tipo B). Versión preliminar 1 de octubre 2000. Consultado el 1 de mayo de 2020 en: <http://www.lie.upn.mx/docs/Especializacion/Gestion/Lec2%20.pdf>

Castañeda Quintero, L. & López Vicent, P. (2007) Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje Libres: MOODLE". En PRENDES ESPINOSA, M. P. Herramientas Telemáticas Para La Enseñanza Universitaria En El Marco Del Espacio Europeo De Educación Superior. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa. Universidad de Murcia. CD – ROM. ISBN: 978-84-611-7947-3

Castro, L. (2017 Mayo, 12), Michael Fullan: hay que "cambiar la forma de enseñar" antes de modificar planes de estudio, *La Diaria*, consultado el 1 de diciembre de 2020 en <https://ladiaria.com.uy/articulo/2017/5/michael-fullan-hay-que-cambiar-la-forma-de-ensenar-antes-de-modificar-planes-de-estudio/>

Charla TED consultada el 14 de julio en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/charlas-ted-gamificacion/>

- Coral Elizondo: "La educación del siglo XXI debe ser inclusiva" (2019, noviembre, 19). Educación 3.0. Consultado el 30 de noviembre de 2020 en <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/coral-elizondo-la-educacion-siglo-xxi-debe-ser-inclusiva/>
- Elizondo, C. (2017) Hacia la inclusión educativa en la universidad: diseño universal para el aprendizaje y la educación de calidad. Octaedro. Consultado el 1 de diciembre de 2020 en <https://es.scribd.com/read/454413077/Hacia-la-inclusion-educativa-en-la-Universidad-Diseno-universal-para-el-aprendizaje-y-la-educacion-de-calidad>
- Fullan, M. (2015) Leadership from the middle: as system strategy. Education Canada. Canadian Education Association.
- Fullan, M. (2018) Comentarios sobre próximos pasos en Uruguay en "Pensar fuera de la caja. Experiencias educativas innovadoras". Red global de Aprendizajes, disponible el 8 de diciembre de 2020 en [https://redglobal.edu.uy/storage/app/media/recursos/pensar fuera de la caja web.pdf](https://redglobal.edu.uy/storage/app/media/recursos/pensar_fuera_de_la_caja_web.pdf)
- Hafner y Sansone (2019) Tendencias en Educación. Recuperando Prácticas Tradicionales. Consultado el 1 de diciembre de 2020 en <https://p3.usal.edu.ar/index.php/signos/article/viewFile/4943/6493>
- Harf, Ruth (2017, septiembre). "Pensar la diversidad en las escuelas: barreras para el aprendizaje y la participación" en Conferencia Escuelas inclusivas: propuestas y desafíos. Consultado el 30 de noviembre de 2020 en [https://www.youtube.com/watch?v=7FhK70Bvq7o&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=7FhK70Bvq7o&feature=emb_logo)
- Jonnaert, Philippe, Johanne Barrette, Domenico Masciotra, Mane Yaya y Denise Morel (2006), *Revisiting the concept of competence as an organizing principle for programmes of study*, Montréal, ORÉ/UQÀM/ IBE-UNESCO. Consultado el 1 de diciembre de 2020 desde [http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/COPs/Pages\\_documents/Competencias/ORE\\_Spanish.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/COPs/Pages_documents/Competencias/ORE_Spanish.pdf)
- Pérez, Leticia (2017). "El discurso global del enfoque por competencias en aulas universitarias argentinas". Tesis de maestría. Universidad de San Andrés, Escuela de Educación. Buenos aires. Argentina. Consultada el 1 de diciembre de 2020 en <http://repositorio.udes.edu.ar/jspui/handle/10908/16678>
- Sancho Gil, Juana M. (2005). "La formación del profesorado en la era de la información: entre lo conveniente, lo deseable y lo posible". En: II Congreso

Iberoamericano de EducaRed. "Educación y Nuevas Tecnologías". Buenos Aires, 30 de junio, 1 y 2 de julio de 2005.

Torres Toro, S. y Ortega Carrillo, J. (2003). Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: una aproximación sistemática. N°1 ISSN: 1695-324X. Granada, España.

UNESCO-OIE (2008). Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular. Las 10 dimensiones de la calidad en educación. Consultado el 20 de noviembre de 2020 en [http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/COPs/Pages\\_documents/Resource\\_Packs/TTCD/sitemap/resources/1\\_1\\_2\\_P\\_SPA.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/COPs/Pages_documents/Resource_Packs/TTCD/sitemap/resources/1_1_2_P_SPA.pdf)

Valdez, Daniel. (2017) "Educación inclusiva" en Seda, J.A (2017): *La convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*, Eudeba, Universidad del Buenos Aires. Consultado el 1 de diciembre en [https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/la\\_convencion\\_sobre\\_los\\_derechos\\_de\\_las\\_personas\\_con\\_discapacidad.pdf](https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/la_convencion_sobre_los_derechos_de_las_personas_con_discapacidad.pdf)

[Subir](#)

### **Leticia Pérez**

Especialista y Magister en Educación c/o en gestión educativa por la Universidad de San Andrés. Profesora y Traductora pública Inglés-Español. Prosecretaria Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social (USAL). Directora de la Maestría en Dirección de Instituciones Educativas y Coordinadora del Postítulo de Especialización Superior en Dirección de Instituciones Educativas.

[Subir](#)

**Cómo citar este artículo:** Pérez, L. "Reflexiones acerca de algunos conceptos clave de los nuevos paradigmas educativos a la luz de los escenarios emergentes de la educación mediada por la tecnología". SIGNOS EAD, marzo 2021 URL <https://p3.usal.edu.ar/index.php/ead/article/view/5317/7116> ISSN: 1852-3536, 1-13 págs.