



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional

Apoyo para el bienestar del alumnado en un entorno de aprendizaje digital

Oportunidades basadas en pruebas para la innovación en el aprendizaje y la enseñanza durante los cierres de colegios por la pandemia de la COVID-19 y en el futuro

Magdalena Balica
Responsable sénior de investigación sobre políticas educativas
Departamento de investigación del IB
Organización del Bachillerato Internacional



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Oportunidades basadas en pruebas para la innovación en el aprendizaje y la enseñanza durante los cierres de colegios por la pandemia de la COVID-19 y en el futuro

Magdalena Balica

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

- **Definición:** La participación del alumno(a) se determina por la interacción entre el tiempo, el esfuerzo y otros recursos pertinentes invertidos para optimizar la experiencia y los resultados del aprendizaje del alumno(a).
- ¿Qué sabemos sobre el efecto de la participación del alumnado en el aprendizaje y el bienestar?
 - Un robusto conjunto de publicaciones ha permitido establecer firmes conexiones entre la participación de los alumnos(as) y los resultados del aprendizaje positivos, incluidos la satisfacción, la persistencia, los logros académicos y el compromiso social.

PROMOVER LA PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE

Estrategia 4: Ludificación del aprendizaje

Estrategia 5: Historias digitales

Estrategia 6: Participación y resiliencia digitales

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 4: Ludificación del aprendizaje

¿Qué es la ludificación?

- La ludificación en el contexto del aprendizaje es un proceso de diseño que consiste en incorporar elementos de juego para modificar procesos de aprendizaje existentes (Sailer y Homner, 2020). La ludificación no es lo mismo que el aprendizaje basado en el juego. El aprendizaje basado en el juego implica el diseño de juegos (serios) propiamente dichos (Deterding *et al.*, 2011), mientras que el aprendizaje ludificado apunta a ampliar o alterar el proceso de aprendizaje existente. En este caso, la intención es revisar el proceso, para que los usuarios lo vivan como si fuera un juego (Landers *et al.*, 2017).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 4: Ludificación del aprendizaje

- ¿Qué ha demostrado la investigación?

SÓLIDO	La ludificación tiene efectos pequeños significativos en los resultados del aprendizaje en cuanto a la cognición, la motivación y el comportamiento. El efecto de la ludificación en los resultados cognitivos del aprendizaje parecía mantenerse estable, con un nivel de heterogeneidad en el tamaño del efecto en los resultados del aprendizaje en cuanto a la cognición y el comportamiento.
SÓLIDO	La inclusión de la ficción en el juego (historias inventadas) y la interacción social fueron moderadores significativos del efecto de la ludificación en los resultados del aprendizaje en cuanto al comportamiento (Sailer y Homner, 2020).
SÓLIDO	La ludificación con combinaciones de competencia y colaboración demostró tener un efecto de tamaño mediano en los resultados del aprendizaje en cuanto a la motivación, y superó los resultados de los entornos de ludificación que solo utilizaban la competencia (Sailer y Homner, 2020).
LIMITADO	La ludificación puede tener un impacto positivo en la salud y el bienestar, especialmente en los comportamientos que afectan a la salud (Johnson <i>et al.</i> , 2016).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 4: Ludificación del aprendizaje

- **Ideas para los colegios**

- Antes de comenzar un proceso de ludificación del aprendizaje, considerar qué enfoques pedagógicos influirían en el diseño general y en la secuenciación de las interacciones de aprendizaje críticas, y cuáles serían los resultados del aprendizaje previstos.
- Ofrecer opciones para que el alumnado elija entre la ludificación y los métodos tradicionales con el fin de reducir las posibilidades de sufrir ansiedad y asegurar un nivel positivo de participación.
- Involucrar al alumnado de forma continua a realizar una autoevaluación y reflexión de su participación en las experiencias de ludificación del aprendizaje.

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 5: Historias digitales

- **¿Qué son las historias digitales?**
- Las historias digitales son videos o presentaciones breves que combinan discursos independientes y en primera persona con el uso de recursos multimedia (Gladstone y Stasiulis, 2019). Hay diferentes tipos de historias digitales, por ejemplo: discursos personales (historias que contienen relatos de episodios importantes de la vida de un persona), documentales históricos (historias que tratan sobre acontecimientos destacados que nos ayudan a comprender el pasado), o historias que enseñan o informan al espectador sobre un concepto o una práctica en particular (Robin, 2006).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 5: Historias digitales

- ¿Qué ha demostrado la investigación?

MODERADO	La narrativa digital fortalece la motivación, las habilidades de pensamiento crítico y creativo, y las habilidades de resolución de problemas de los alumnos. Un estudio casi experimental sugiere que al cabo de 20 semanas de enseñanza de narrativa digital, los alumnos de los últimos años de secundaria demostraron una mejora significativa en el dominio del inglés, el pensamiento crítico, la motivación para aprender (especialmente en las habilidades de comprensión auditiva, lectura y escritura en inglés), la interpretación y evaluación de argumentos, el valor que dan a las tareas, y la autoeficacia (Yang, 2012).
MODERADO	La narrativa digital es un método eficaz en la salud mental y la terapia para tratar traumas (De Vecchi <i>et al.</i> , 2016).
LIMITADO	La narración digital puede ayudar a los alumnos a mejorar su confianza en sí mismos, y puede contribuir a mejorar las habilidades sociales y psicológicas (Smeda <i>et al.</i> , 2014).
LIMITADO	La narración digital puede utilizarse en la salud mental y la terapia para tratar traumas, y puede emplearse con alumnos de diferentes edades (Demirbas y Sahin, 2020).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 5: Historias digitales

- **Ideas para los colegios**

- Hay varios recursos disponibles para ayudar al personal docente a diseñar una tarea pedagógicamente adecuada para la creación de una historia digital. Se recomienda definir de manera explícita el aspecto del bienestar que desea abordar a través de las historias digitales y proporcionar al alumnado información suficiente sobre el proceso.
- Hay que asegurarse de que los alumnos(as) tengan suficiente competencia digital para poder utilizar las herramientas adecuadas en el proceso del desarrollo de una historia digital.

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 6: Desarrollo de la participación y resiliencia digitales

- **¿En qué consiste el desarrollo de la participación y resiliencia digitales?**
- La participación digital implica la participación activa en la sociedad digital a través del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) modernas, como Internet. Esta participación incluye no solo el acceso a Internet, sino también a diversos servicios y contenidos en línea (Seifert y Rössel, 2019). La resiliencia digital representa las habilidades técnicas, emocionales y de pensamiento crítico que el alumnado (y el personal docente) necesitan para disfrutar de los beneficios de Internet, y también para identificar los peligros y saber afrontar los riesgos (Young Minds, 2016).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 6: Desarrollo de la participación y resiliencia digitales

- **¿Qué ha demostrado la investigación?**

SÓLIDO	El uso moderado de tecnología digital suele ser beneficioso para el bienestar mental de los niños con efectos positivos pequeños significativos; sin embargo, el no uso o el uso excesivo puede tener un impacto negativo pequeño (Kardefelt-Winther, 2017).
SÓLIDO	Los adolescentes de entre 14 y 16 años pasan el doble de tiempo en entornos digitales que los niños de 9 y 10 años (Smahel <i>et al.</i> , 2020).
SÓLIDO	Los niños que participan en un rango más amplio de actividades digitales están, por lo general, expuestos a más riesgos digitales. No obstante, también pueden ser más capaces de manejar estas situaciones de riesgo, y por ende sufrir menos consecuencias perjudiciales (Smahel <i>et al.</i> , 2020).
MODERADO	La no participación en el mundo digital puede conducir a una sensación de exclusión social, mientras que tener acceso a Internet, y la predisposición y las herramientas para usarla, puede generar a una sensación de inclusión social (Seifert y Rössel, 2019).

Promover la participación en el aprendizaje en un entorno digital

Estrategia 6: Desarrollo de la participación y resiliencia digitales

Ideas para los colegios

- Varias evaluaciones del impacto han demostrado que la prevención del riesgo digital y los programas de intervención pueden ser eficaces. Los componentes de intervención utilizados más frecuentemente son: educación sobre el ciberacoso, habilidades para enfrentar problemas, desarrollo de la empatía, habilidades sociales y de comunicación, ciudadanía digital, y educación sobre el ciberacoso para las familias (Hutson *et al.*, 2018).

Ideas principales extraídas de las conclusiones y consideraciones para el desarrollo de políticas

- **El bienestar es un aspecto fundamental para el diseño de un entorno de aprendizaje digital eficaz.** Debido a la falta de una conexión directa con sus docentes y sus compañeros, muchos estudiantes pueden sentir aislamiento y soledad, perder interés en el aprendizaje, o tener dificultades para realizar las tareas. Sin embargo, otros estudiantes pueden beneficiarse del aprendizaje remoto si han desarrollado habilidades para el aprendizaje autónomo. Una menor interacción social directa también puede reducir el nivel de comportamiento negativo, como el acoso escolar o la presión negativa de los compañeros. El presente documento ha incluido varias estrategias que podrían ayudar al personal docente a promover el bienestar de todo el alumnado.
- **A fin de beneficiarse del aprendizaje digital, el alumnado debe contar con una serie de habilidades y sistemas de apoyo adecuados.** Antes de implementar un sistema de aprendizaje digital, se debe evaluar si el alumnado tiene preparación para el aprendizaje en línea. El presente documento ha incluido una serie de habilidades que pueden mejorar el bienestar del alumnado y a la vez promover la participación digital, la alfabetización mediática, la metacognición y la capacidad de afrontar diversos riesgos que pueden presentarse en línea, como el ciberacoso.
- **Es importante que el personal docente diseñe una infraestructura para el bienestar en todos los entornos de aprendizaje digital para fortalecer los resultados del aprendizaje y el bienestar.** La relación entre la tecnología, el bienestar y los resultados del aprendizaje es compleja. Sin embargo, los colegios deberían considerar como principio de diseño el bienestar de todo el alumnado. Si no hay una justificación clara que apoye las medidas de promoción del bienestar y su implementación, es mucho menos probable que el uso de tecnología tenga un impacto positivo en el aprendizaje.
- **El personal docente necesita capacitación y apoyo adecuados para realizar un seguimiento y una evaluación del bienestar del alumnado en un entorno digital.** Además, el bienestar del personal docente debe ser una prioridad fundamental al planificar un entorno de aprendizaje digital.

Conclusiones y consideraciones para el desarrollo de políticas

- **Poner el bienestar y la pedagogía en primer lugar** El uso eficaz de la tecnología de aprendizaje digital debe estar impulsado por los objetivos de aprendizaje, enseñanza y bienestar, más que por una tecnología específica.
- **Hacer una evaluación crítica del impacto de las diversas herramientas y tecnologías en el bienestar antes de implementarlas** Se deben analizar los beneficios, las limitaciones y las estrategias para superar los riesgos que podrían surgir para las distintas categorías de estudiantes.
- **Utilizar pruebas para hacer un seguimiento del bienestar del alumnado en entornos de aprendizaje digital, así como también para evaluarlo y mejorarlo** Aún se desconocen muchos de los aspectos del bienestar del alumnado en entornos de aprendizaje digital. Por lo tanto, esta es una oportunidad para que los colegios y el personal docente tomen parte en una cuidadosa labor de innovación y experimentación en esta área.



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional