

## PLE: Aprendizaje conectado en red



### Bloque 1. PLE: Entornos Personales de Aprendizaje

#### Autores

David Álvarez Jiménez

## Índice

PLE: Entornos Personales de Aprendizaje ( <i>Personal Learning Environments</i> ) .....	2
Objetivos.....	2
Índice de contenidos .....	3
Información y Conocimiento.....	4
De la sociedad de la Información a la sociedad del Conocimiento .....	4
El Aprendizaje Permanente .....	5
Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente.....	5
Desde la Unión Europea .....	5
Aprender a Aprender y Competencia Digital .....	6
Modelo europeo de Competencias Digitales .....	7
Aprendizajes fuera del aula.....	8
El aprendizaje más allá de las instituciones educativas.....	8
Aprendizajes formales y no formales .....	8
Aprendizaje Informal.....	9
El Conectivismo .....	10
Principios del Conectivismo .....	11
PLE: ¿qué?, ¿por qué? y ¿para qué?.....	12
PLE y desarrollo profesional .....	13
PLE y conectivismo .....	14
PLE en el contexto conectivista.....	14

## PLE: Entornos Personales de Aprendizaje (*Personal Learning Environments*)

La incorporación de las nuevas tecnologías e Internet en los distintos ámbitos de actividad humana, entre ellos la educación, está introduciendo modificaciones en nuestros hábitos y prácticas.

Internet es la mayor fuente de información, conocimiento y comunicación que jamás ha tenido el ser humano y supone, por tanto, un recurso que no debemos desaprovechar, tanto en la práctica docente en el aula como en nuestro desarrollo como profesionales de la educación.

Aún más, veremos que Internet nos ofrece oportunidades de aprendizaje en red, haciendo que el aprendizaje y la educación escapen a los espacios institucionalizados, brindando al aprendiz la posibilidad de ejercer un alto nivel de autonomía en la gestión de su aprendizaje.

En la segunda parte de esta unidad profundizaremos en una de las ideas claves en la creación y desarrollo de un PLE y la que da auténtico sentido desde una perspectiva conectivista a este constructo tecno-pedagógico, nos referimos al concepto de Red Personal de Aprendizaje, así como la relación teórica y práctica entre ambos conceptos.

El concepto de red implica la gestión de nuestra presencia en Internet, y por tanto reflexionar sobre el concepto de Identidad Digital y de otros conceptos próximos como el de reputación digital o los de privacidad y seguridad digitales.

Finalmente, en la búsqueda de mecanismos para ampliar nuestra Red de Aprendizaje nos acercaremos a los conceptos de Comunidad de Aprendizaje y Comunidad de Práctica.



imagen con licencia [CC-by-nc-sa](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) por [Emilio Quintana](#)

### Objetivos

- Valorar el papel que pueden jugar las TIC en el cambio de modelo educativo
- Conocer el papel que las competencias básicas para el aprendizaje permanente juegan en el desarrollo de la ciudadanía del siglo XXI
- Identificar nuevos escenarios de aprendizaje centrados en el aprendiz
- Distinguir entre aprendizajes formales, no formales e informales
- Descubrir el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje bajo el enfoque del Aprendizaje Permanente

- Conocer el concepto de identidad digital y asumir los valores y actitudes asociados a este concepto.
- Distinguir entre los conceptos de Entorno Personal de Aprendizaje y Red Personal de Aprendizaje.
- Adquirir o desarrollar las destrezas para mejorar la identidad digital y la Red Personal de Aprendizaje.
- Analizar el potencial formativo de las Comunidades de Aprendizaje y de las Comunidades de Práctica, identificando los espacios donde desarrollar o promover cada uno de estos tipos de espacios de aprendizaje.
- Conocer y participar en comunidades docentes en la red.



imagen con licencia [\(CC-by\)](#) por [ogimogi](#)

## Indice de contenidos

### BLOQUE 1: ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE

1. De la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento
2. Aprendizaje Permanente y Competencias Básicas
  - Aprender a Aprender y Competencia Digital
  - Modelo europeo de competencias digitales
3. El aprendizaje más allá de las instituciones educativas: Internet como espacio de aprendizaje
  - Aprendizajes formales y no formales
  - Aprendizaje informal
4. Modelos emergentes de aprendizaje: el Conectivismo
  - Principios del Conectivismo
5. Entornos Personales de Aprendizajes: ¿qué?, ¿por qué? y ¿para qué?
  - Entornos Personales de Aprendizaje y desarrollo profesional
  - PLE en el contexto conectivista

### BLOQUE 2: REDES PERSONALES DE APRENDIZAJE

6. Identidad Digital
  - Seguridad y Privacidad
  - Avatares y Nicks

7. Redes Personales de Aprendizaje
  - ¿Por qué debería tener una Red Personal de Aprendizaje?
  - PLE y PLN
  - Evolución de la Red Personal de Aprendizaje
8. Construyendo mi Red Personal de Aprendizaje
  - Twitter
    - Algunas sugerencias para comenzar en twitter
  - Comunidades de Aprendizaje
    - Liderazgo y participación
    - Los lurkers
  - Las Comunidades de Práctica

## Información y Conocimiento

### De la sociedad de la Información a la sociedad del Conocimiento

La universalización de las [Tecnologías de la Información y la Comunicación](#) (en adelante TIC) ha acelerado el paso de la [Sociedad Industrial](#) a la llamada [Sociedad de la Información](#) de tal manera que aún estamos adaptando nuestros procedimientos, prácticas y usos.

El concepto de *Sociedad de la Información* hace referencia al uso de las TIC para la creación, distribución y gestión de la información para el desarrollo social, económico y cultural de las comunidades.

Paralelamente ha surgido un nuevo concepto, la **Sociedad del Conocimiento**, que se utiliza frecuentemente como sinónimo del anterior, aunque en realidad se refiere a la apropiación crítica y selectiva de la información por la ciudadanía con el objeto de generar conocimiento.

Evidentemente la información por si sola no es capaz de generar conocimiento, esta identificación entre información y conocimiento procede de la década de los años cuarenta del pasado siglo y de las teorías de la información y la cibernética. Así es que mientras que el concepto de *Sociedad de la Información* es una realidad, gracias a la universalización del acceso a las nuevas tecnologías y especialmente de Internet, la *Sociedad del Conocimiento* es más bien una utopía relacionada con el empoderamiento de las tecnologías por parte de la ciudadanía.



imagen con licencia [\(CC-by-nc-sa\)](#) por [iNyar](#)

## El Aprendizaje Permanente

### Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente

El Aprendizaje Permanente se ha convertido en una de las prioridades de los gobiernos con el fin de que suponga un valor añadido en el mercado laboral, en el ámbito de la cohesión social y de la ciudadanía activa en la Sociedad de la Información y el Conocimiento, favoreciendo tanto el crecimiento personal como colectivo.

### Desde la Unión Europea

El **Parlamento Europeo**, a través de la decisión 1720/2006/CE, estableció un programa de acción en el ámbito del aprendizaje permanente a desarrollar durante el periodo 2007/2013, es el [Lifelong Learning Program](#) (LLP). La recomendación del **Parlamento Europeo** y del **Consejo**, de diciembre de 2006, contempla [ocho competencias clave](#):

1. Comunicación en la lengua materna
2. Comunicación en lenguas extranjeras
3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
4. Competencia digital
5. Aprender a aprender
6. Competencias sociales y cívicas
7. Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa
8. Conciencia y expresión culturales

Cada una de estas competencias son una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que capacitan al individuo para desarrollar tareas específicas y afrontar problemas. De este modelo de competencias emanan los modelos de competencias básicas para las enseñanzas regladas, tal y como se recogen en el caso de España tanto el currículo de Educación Primaria (*Anexo I* del [Real Decreto 1513/2006](#)) como el de Educación Secundaria Obligatoria (*Anexo I* del [Real Decreto 1631/2006](#)).

Los modelos de formación basados en competencias implican una nueva forma de entender el sentido de los aprendizajes, cómo aplicar el conocimiento y qué significa evaluar el aprendizaje.

Dos de las competencias básicas para el aprendizaje permanente juegan un papel clave a la hora de acercarnos al concepto de Entorno Personal de Aprendizaje: la competencia **aprender a aprender** y la competencia **digital**.



imagen con licencia [\(CC-by\)](#) por [Pylon757](#)

## Aprender a Aprender y Competencia Digital

Veamos la descripción de ambas competencias:

- **Aprender a aprender:** competencia vinculada al aprendizaje, a la capacidad de emprender y organizar un aprendizaje ya sea individualmente o en grupos, según las necesidades propias del individuo, así como a ser conscientes de los métodos y determinar las oportunidades disponibles.

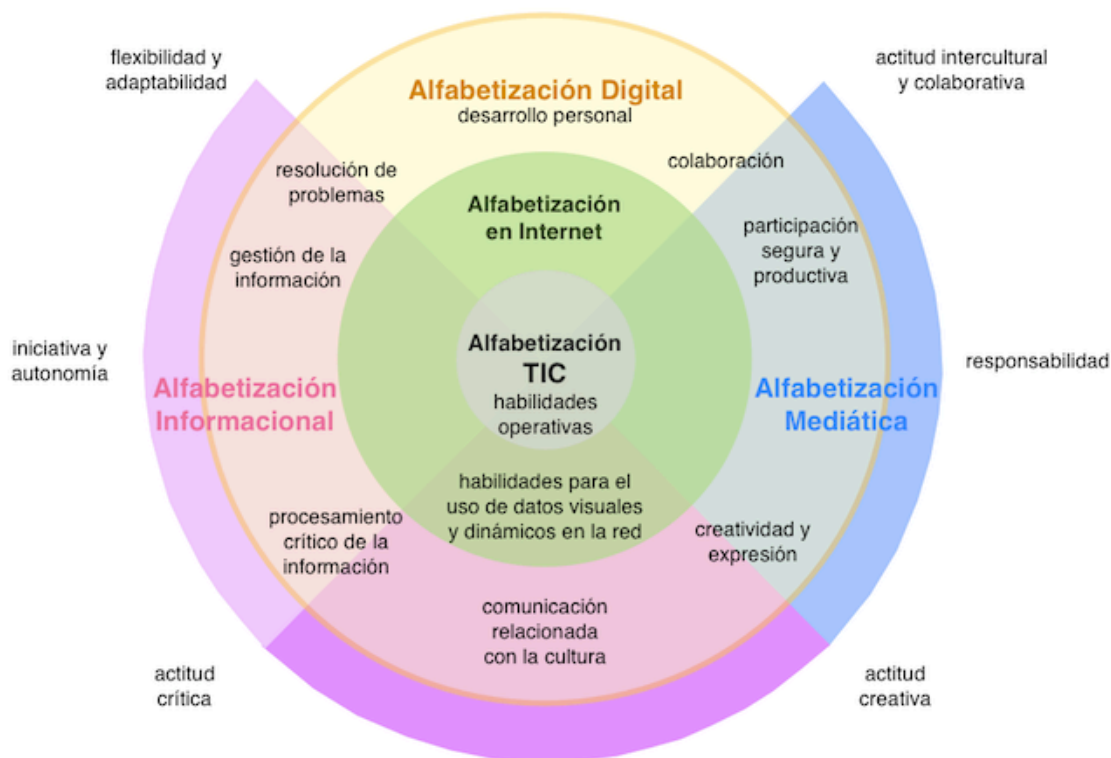
Esta competencia hace referencia a aspectos clave como la autonomía, el aprendizaje autodirigido y el aprendizaje centrado en el aprendiz, en sus necesidades y motivaciones, aspectos que en muchos casos quedan fuera de los diseños instruccionales y metodológicos de las enseñanzas regladas.

Por lo que respecta a la segunda competencia:

- **Competencia digital:** conlleva un uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información y, por tanto, el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Desde un punto de vista amplio, más allá del ámbito educativo, una persona con un nivel insuficiente de competencia digital estará en riesgo de quedar excluida de distintas actividades, perderá importantes oportunidades e, incluso, puede ponerse en riesgo al usar de forma inadecuada las tecnologías.

La competencia digital se muestra por tanto como una competencia fundamental para relacionarse y gestionar información en contextos digitales, una competencia que se solapa con las competencias informacional y mediática, entre otras.



Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding, Kirsti Ala-Mutka [iaps, 2011]  
 traducido/adaptado por David Álvarez [<http://e-aprendizaje.es>]

## Modelo europeo de Competencias Digitales

Durante la última década se han desarrollado diferentes modelos que intentan explicar y organizar la competencia digital, algunos de ellos específicos para profesorado (como los [estándares en competencia TIC para docentes de la UNESCO](#)) o para alumnos de primaria (como el modelo del [e-safety kid](#) del [Safer Internet Programme](#) y la *Comisión Europea*), pero no se había afrontado el tema desde una perspectiva global.

Sin embargo a finales de 2011 el [Institute for Prospective Technological Studies](#) (ipts), por encargo de la Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión Europea, viene desarrollando el [Proyecto de Competencias Digitales](#) (DIGCOMP) con el objetivo de definir un modelo de competencias digitales para la ciudadanía europea del siglo XXI, con un enfoque centrado en el uso de las tecnologías para el desarrollo personal, social y profesional.

Uno de los informes del proyecto, [Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding](#), propone un mapa de competencias digitales donde en el grado más avanzado de habilidades y conocimientos, que hace referencia a la integración de los entornos digitales en nuestra vida diaria, aparecen varias ideas que nos apuntan hacia los conceptos de Entorno Personal de Aprendizaje y Red Personal de Aprendizaje (que veremos en la siguiente unidad):

- En el área de Comunicación y Colaboración se habla de ‘construir un sistema personal para beneficiarse de las redes de personas relevantes’.
- En el área de Gestión de la Información se propone ‘crear una estrategia de información personal con filtros y agentes’.
- En Aprendizaje y Resolución de Problemas encontramos ‘Crear un sistema de recursos en red para el aprendizaje y la resolución de problemas’.
- Finalmente, en Participación Significativa, el modelo propone ‘Integrar las herramientas digitales de forma productiva en el trabajo, el ocio y otras actividades’, una dimensión más ambiciosa del Entorno Personal de Aprendizaje que se conoce como [PKE](#), [Personal Knowledge Environment](#) o Entorno Personal de Conocimiento.



Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding, Kirsti Ala-Mutka [ipts, 2011] traducido/adaptado por David Álvarez [http://e-aprendizaje.es]



## Aprendizajes fuera del aula

### El aprendizaje más allá de las instituciones educativas

El aprendizaje permanente no solo tiene una dimensión social y de desarrollo personal sino que además responde a una necesidad laboral a consecuencia de la presencia de productos con un ciclo de vida más corto [sobre esto te recomendamos que veas el documental [La Obsolescencia Programada](#)], la acelerada adopción y aplicación de nuevas tecnologías en el puesto de trabajo y la creciente inestabilidad del empleo.

¿Que implicaciones tiene este nuevo enfoque del aprendizaje permanente como actitud vital de las personas y las organizaciones, junto a la irrupción de las tecnologías e Internet, desde el punto de vista de la escuela? Veamos algunas ideas:

1. El aprendizaje no acaba cuando salimos de la escuela.
2. El aprendizaje nos acompañará a lo largo de toda nuestra vida.
3. Las demandas actuales del mercado laboral no son las mismas que las de hace 30 años.
4. Las TIC son herramientas indispensables en casi cada puesto de trabajo.
5. La transmisión del conocimiento ya no está solo en las manos de las instituciones educativas

### Aprendizajes formales y no formales

El nacimiento de las grandes empresas durante la Revolución Industrial trajo consigo la necesidad de formar a sus futuros trabajadores, un hecho que se materializó en un modelo de capacitación cuyas metodologías didácticas, organización de los centros, la arquitectura y disposición de las aulas, las jornadas escolares,... aún se mantienen a grandes rasgos en nuestros sistemas educativos. En cierta forma todas estas décadas de educación institucionalizada han extendido la asociación entre los conceptos de aprendizaje y de educación (formal).

Si desligamos los conceptos educación y aprendizaje, acordando que el primero hace referencia a un hecho en el que participa un educador y un educando, y la acción del verbo recae sobre el primero, y el segundo se refiere a un acto individual, personal, con o sin participación de terceras personas, podemos acercarnos a tres enfoques del aprendizaje: el *aprendizaje formal*, el *aprendizaje no formal* y el *aprendizaje informal*.

El **aprendizaje formal** se refiere al aprendizaje que se lleva a cabo dentro de un proceso institucionalizado, secuencial y estandarizado, llevado a cabo desde las escuelas, institutos o universidades, atendiendo a unos objetivos didácticos, con una duración determinada y que concluye con un proceso de evaluación y certificación. El aprendizaje formal es intencional desde la perspectiva del aprendiz.

El **aprendizaje no formal** es el que se lleva a cabo en cualquier actividad educativa organizada y sistemática realizada fuera del *sistema educativo reglado*, y sin que haya una voluntad certificadora expresa. La educación de adultos o las actividades desarrolladas por los museos o las bibliotecas estarían incluidas en este ámbito. De nuevo, existe una intencionalidad por parte del aprendiz.



Imagen con licencia [\(CC-by\)](#) por [Raquel Abe](#)

## Aprendizaje Informal

El tercer tipo de aprendizaje, que recibe el nombre de **aprendizaje informal**, es aquel que se adquiere en las actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio. No es un aprendizaje estructurado (carece de objetivos didácticos, no tiene una duración determinada ni un soporte concreto), no se evalúa y, evidentemente, no conlleva ninguna certificación. Aunque el aprendizaje informal puede ser intencional en la mayoría de los casos el individuo no es consciente de que se está produciendo.

Son aprendizajes que se producen de manera fortuita, inesperada,... aprendizajes que no responden a ningún tipo de planificación o diseño, y que emergen especialmente en lo que [Teemu Arina](#) y otros teóricos llaman los '[terceros lugares](#)' (entornos sociales diferentes del hogar y la escuela/trabajo).

En los aprendizajes informales encontramos al menos alguno de estos elementos reactivos: la resolución de un problema, los intereses personales o la interacción con los pares. Son aprendizajes, por tanto, muy vinculados a las necesidades e intereses del aprendiz.

La gran sorpresa, que nos llega desde el ámbito de la capacitación organizacional, es que el impacto de este tipo de aprendizajes es mucho mayor que el de la formación dirigida por las propias organizaciones, la cual supone una inversión en recursos para las mismas. [Jay Cross](#) se refiere a esta situación como la [Paradoja Inversión-Resultados](#).

Este autor utiliza una metáfora muy descriptiva para explicar el aprendizaje formal frente al informal, refiriéndose al primero como al recorrido que hacemos utilizando un bus urbano (donde casi todo está definido por 'la organización') y al segundo como al que podríamos hacer si vamos en bicicleta, nosotros elegimos el recorrido, el tiempo que dedicamos al mismo, con quien lo hacemos,...



### Aprendizaje Formal vs. Aprendizaje Informal, según Jay Cross

imagenes con licencias ([CC-by-nc](#)) y ([CC-by](#)) por [Thomas Hawk](#) y [Nicki Varkevisser](#)

## El Conectivismo

La primera década del siglo XXI ha estado marcada por la revisión, a la luz de las nuevas tecnologías, de teorías y corrientes pedagógicas que nacieron durante el siglo pasado: desde la corriente racionalista personalizada en las figuras de Piaget y Chomsky, hasta la renovación constructivista, con todas sus variantes epistemológicas.

No podemos obviar el papel que ha jugado la neurobiología y el estudio de las [redes neuronales](#) a la hora de comprender como se construye el conocimiento, y los argumentarios científicos que a las teorías cognitivas han ofrecido los modelos computacionales.

Sin embargo han sido las corrientes más transgresoras, como la pedagogía liberadora de [Paulo Freire](#) o las propuestas vinculadas a la des-institucionalización de la educación [que defendieron [Illich](#) y [Goodman](#) entre otros], las que han tenido mayor eco, generando toda una nube semántica en la que encontramos conceptos como educación expandida, aprendizaje ubicuo, aprendizaje invisible,...

Nuevos paradigmas educativos nacen bajo la alargada sombra de las tecnologías compartiendo, además de la presencia de las tecnologías, puntos de vista en común en referencia al aprendizaje durante toda la vida, la necesidad de 'aprender a desaprender', la necesidad de desarrollar competencias básicas para el auto-aprendizaje o la puesta en valor de los aprendizajes informales frente a los aprendizajes formal y no formal.

En este contexto aparece una nueva corriente de pensamiento pedagógico, el [conectivismo](#), que intenta organizar todo lo anterior en base a la influencia que sobre nuestra forma de aprender tienen las tecnologías como elemento cohesionador. De esta forma constructivismo, cognitivismo y otras corrientes contemporáneas se unifican en un todo, más o menos armónico, donde el aprendiz, su entorno y las conexiones que se generan en los procesos de interacción de aquel con este son los elementos en torno a los cuales giran los aprendizajes en la Sociedad del Conocimiento.

Los principales impulsores de esta teoría son los profesores e investigadores canadienses [George Siemens](#) y [Stephen Downes](#). El primero, en el artículo [Age of External Knowledge](#), manifestaba lo siguiente: "To know means to be positioned in a network in such a way as to have ready access to what we need in varying contexts". Es decir, "*Conocer significa estar posicionado en una red de tal forma que se tenga fácil acceso a aquello que necesitamos en diferentes contextos*". Por su parte, Downes indica que "*el conocimiento es un estado de la red*,

y que el aprendizaje es la creación de una red" ([Sustainability and MOOCs in Historical Perspective](#)).

Conocimiento, aprendizaje y redes están, por tanto, estrechamente ligadas según este nuevo paradigma educativo para el siglo XXI.



**George Siemens y Stephen Downes**

(las imágenes tienen licencias CC-by y proceden de wikipedia)

([fuente imagen George Siemens](#))

([fuente imagen Stephen Downes](#))

## Principios del Conectivismo

En el artículo [Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age](#), publicado en 2004, *George Siemens* recogía los principios del conectivismo en los siguientes puntos:

1.
  1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
  2. El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
  3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
  4. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
  5. La alimentación y el mantenimiento de las conexiones son necesarios para facilitar el aprendizaje continuo.
  6. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
  7. La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
  8. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

**nota:** Existe una [versión en castellano](#) de este documento traducida por [Diego Leal](#).



imagen con licencia [\(CC-by-nc-sa\)](#) por [Julio Albarrán](#)

## PLE: ¿qué?, ¿por qué? y ¿para qué?

El *Conectivismo* nos plantea una serie de cuestiones a las que debemos dar respuesta para mejorar nuestras oportunidades de aprendizaje autónomo. La primera es precisamente esta que comentamos, los procesos de aprendizaje a lo largo de la vida solo tienen sentido bajo un enfoque personal, como una responsabilidad del individuo.

*Roger Schank*, un experto en inteligencia artificial y uno de los reformadores de la educación desde la perspectiva del aprendizaje experiencial, [señalaba en un reciente artículo](#) que "*el aprendizaje ocurre cuando alguien quiere aprender, no cuando alguien quiere enseñar*". Es clave, por tanto, mirar hacia los procesos de aprendizaje como procesos liderados por el individuo, que conoce sus necesidades, sus limitaciones, y que hace uso habilmente de los recursos a su disposición.

También nos habla el Conectivismo de gestión de la información y del conocimiento, de redes personales, del uso de dispositivos que amplíen nuestra capacidad y de pensar en clave de competencias antes que en clave de conocimientos ("*la capacidad de saber es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado*").

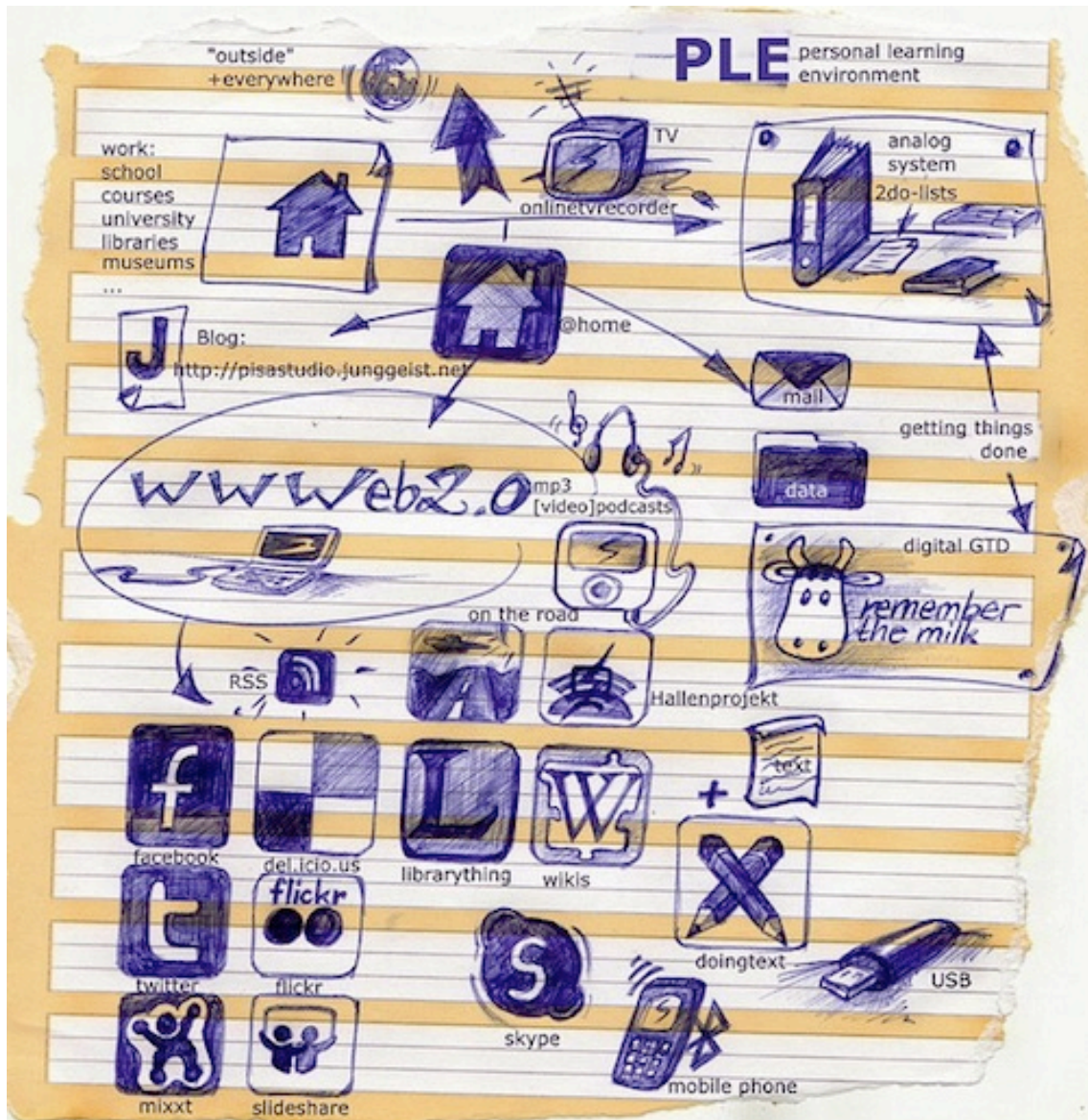
Si metemos todo esto en una coctelera y lo agitamos con habilidad obtenemos un concepto emergente, el de **Entorno Personal de Aprendizaje** (o **PLE**, acrónimo de la expresión original *Personal Learning Environment*), que hoy por hoy ha trascendido el ámbito de la educación formal para llegar hasta terrenos relacionados con el desarrollo profesional o la capacitación en el puesto de trabajo.

Como todo concepto emergente aún no hay una definición canónica del mismo, pero una buena y sencilla aproximación podría ser la [siguiente](#):

*Un Entorno Personal de Aprendizaje es la combinación híbrida de dispositivos, aplicaciones, servicios y redes personales que empleamos para adquirir de forma autónoma nuevas competencias para la resolución de problemas*

En esta definición aparece el elemento tecnológico, como uno de los factores claves para el aprendizaje en la Sociedad de la Información, el concepto de red personal, la idea de aprendizaje autónomo y, finalmente, el enfoque del aprendizaje ligado a un acto no fortuito sino de tipo volitivo por parte del individuo: la resolución de problemas.

Como vimos anteriormente la *resolución de problemas* es uno de los [motores del aprendizaje informal](#), y está íntimamente ligado a la Innovación Social, probablemente uno de los territorios donde mayor papel juegue en el futuro el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje.



Representación gráfica de un Entorno Personal de Aprendizaje

Imagen con licencia ([CC-by-nc-sa](#)) por [GretchensFrage](#)

## PLE y desarrollo profesional

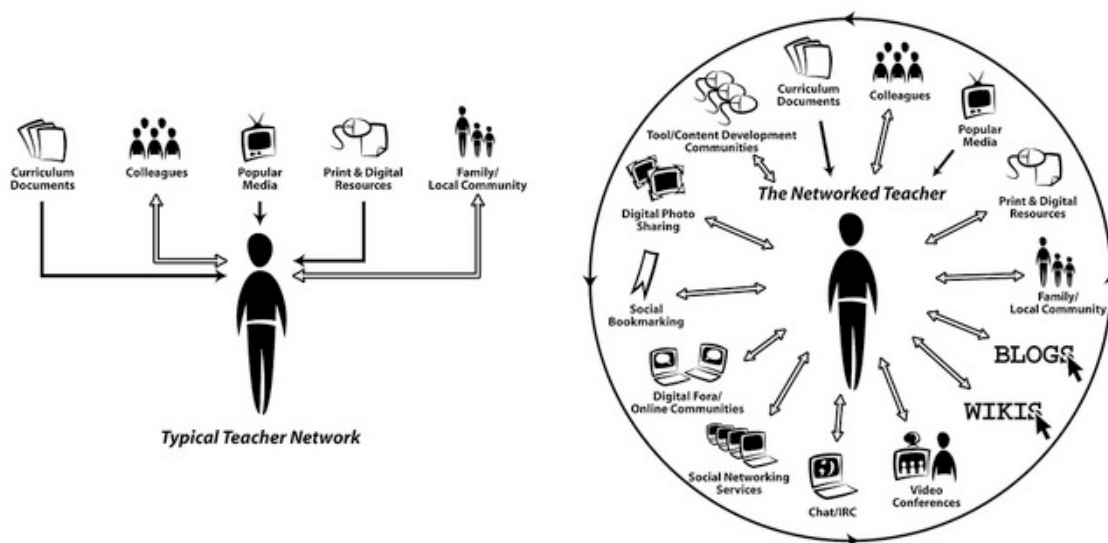
Volviendo atrás en esta unidad, hacia las competencias clave para el *Aprendizaje Permanente* y la importancia de este para el desarrollo social, cultural y económico de las personas, las comunidades y los países, podemos contextualizar el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje como una forma de dar sentido a la competencia digital y a la competencia aprender a aprender.

Aún más, el desarrollo del concepto del PLE nos ofrece un marco holístico para integrar las tecnologías tanto en los procesos de aprendizaje formales como en los no formales. El desarrollo de la competencia digital se convierte por tanto en el desarrollo del Entorno Personal de Aprendizaje del aprendiz.

En particular, al examinar el modelo de competencias sobre el que está trabajando la *Comisión Europea* a través del proyecto [DIGCOMP](#), y teniendo en cuenta que las actitudes (intercultural, crítica, creativa, además de la autonomía y la responsabilidad) aparecen ligadas a un mayor grado de adquisición y aplicación de conocimientos y habilidades avanzadas, podemos concluir que esta propuesta implica que el individuo que haya alcanzado el nivel más alto de competencia digital será aquel que sea consciente y gestione de forma más efectiva su **Entorno Personal de Aprendizaje**.

Desde el punto de vista del desarrollo profesional, como educadores, tenemos la oportunidad a través de nuestro Entorno Personal de Aprendizaje de seguir capacitándonos para el ejercicio de nuestra actividad, teniendo en cuenta que nos enfrentamos al reto de educar a los ciudadanos del siglo XXI, un siglo en el que muchas de las profesiones que ejercerán nuestro alumnado aún no existen.

Para finalizar este apartado, puedes ver a través de los siguientes dos gráficos desarrollados por el profesor [Alec Couros](#) como el 'PLE tradicional' de un docente (documentos curriculares, colegas, mass-media, recursos digitales e impresos y la comunidad local y la familia), tal y como se muestra en el gráfico de la izquierda, se ha visto potencialmente expandida gracias a Internet a través de una infinidad de nuevos recursos y redes (gráfico de la derecha).



Imágenes con licencia ([CC-by-nc-sa](#)) por Alec Couros ([imag1](#)) ([imag2](#))

## PLE y conectivismo

### PLE en el contexto conectivista

*Wendy y Alex Drexler* crearon hace un par de años un vídeo para explicar, atendiendo a las bases del conectivismo, las habilidades que un/a estudiante del siglo XXI debería tener. *Wendy Drexler* formó parte de uno de los primeros cursos masivos dirigidos por [Siemens](#) y [Downes](#), más concretamente el CCK08, y tras su participación en el mismo decidió elaborar un vídeo sobre los nuevos aprendizajes en red.

El protagonista del vídeo es un estudiante de secundaria que estudia sobre psicología estadounidense. Este estudiante no usa un libro de texto para seguir el curso y su profesora no es partidaria de las clases magistrales, ya que es una defensora del *conectivismo*.

Lo primero que hace este estudiante es dedicar un tiempo a construir su **Entorno Personal de Aprendizaje**, aprende a evaluar y validar la información para asegurar su fiabilidad, a buscar información y a guardarla en su cuenta de *marcadores sociales*, a la vista de cualquier otra persona interesada en el tema. Busca en *blogs* y comenta en los mismos, organiza sus fuentes de información suscribiéndose a los blogs más interesantes mediante *RSS*. Cuando ha avanzado suficiente abre su propio blog y publica en él sus avances.

Este estudiante, además de música, en su reproductor de mp3/mp4 tiene podcasts o videocasts sobre los temas que le interesa: virtualmente tiene acceso al mejor profesorado del mundo.

Su proyecto de aprendizaje culmina con un producto digital de su elección: tal vez un vídeo, una wiki o un podcast, que comparte en la red y a partir de la cual aprenderán los estudiantes del próximo grupo.

¿Cuál es el papel de su profesora en todo este proceso?

- Le enseña a construir su red y a sacar el máximo partido de las oportunidades de aprendizaje que se le plantean.
- Le guía cuando se bloquea.
- Le muestra cómo comunicarse de forma adecuada y a pedir ayuda.
- Le ayuda a descubrir y organizar la mejor información entre montañas de datos y artículos.



Formación en Red del INTEF

Licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).