

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

El aprendizaje móvil como recurso para el diseño de
Experiencias Formativas Auténticas

Carolina Alburquenque Campos

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formación**ib**)))

El aprendizaje móvil como recurso para el diseño de Experiencias Formativas Auténticas

Carolina Alburquenque Campos

Universidad de Playa Ancha, Chile

carolina.alburquenque@upla.cl

Resumen

Frente a la necesidad que ha representado la implementación del cambio de paradigma en educación basado en el desarrollo de competencias en nuestros estudiantes, específicamente, a nuestros futuros profesionales y técnicos profesionales, es que las acciones pedagógicas tradicionales de los académicos universitarios (planificaciones, implementaciones de actividades en aula, procesos evaluativos), se han visto obligadas a actualizarse integrando nuevas tecnologías que permitan desarrollar de manera más integral los procesos formativos de los estudiantes en la universidad. De esta forma es que surge la necesidad de que la formación continua para los profesores universitarios tenga como eje la preparación en nuevas estrategias para el diseño instruccional del proceso de enseñanza que permea hacia los estudiantes con la finalidad de lograr aprendizajes significativos a partir de situaciones que impliquen circunstancias reales (conocimiento, actitudes, aptitudes y desarrollo de habilidades). Esto involucra a las metodologías activas y las estrategias de aprendizaje basado en problemas, retos, aprendizaje y servicio, aprendizaje por proyectos, entre otros. Así surge el concepto que abordaré en este trabajo bajo el nombre de Experiencia Formativa Auténtica (EFA). Para incorporar esta serie de innovaciones en el ámbito de la planificación curricular es necesario integrar tecnologías y, para ello las herramientas móviles (teléfonos móviles y tablet, principalmente) como recursos de aprendizaje en este diseño de actividades curriculares que los docente son ideales para ser implementadas en el aula y fuera de ella, estas planificaciones que pueden ser a nivel micro (de una actividad determinada) o macro (a nivel de curso completo o unidad temáticas de aprendizaje).

Conceptos Claves: Experiencia Formativa Auténtica, Aprendizaje móvil, desarrollo de competencias.

El punto de partida para que entender la necesidad de establecer estrategias pedagógicas en torno al uso de tecnologías móviles en las aulas universitarias nos traslada a informes internacionales que estudian el fenómeno de la injerencia de las tecnologías en contextos educativos, señalando incluso que “la integración de los aprendizajes online, móvil y blended es inevitable” (NMC Horizon Report, 2017) dando como plazo de implementación en centros de educación superior, en un estadio ideal, máximo un año para que sea de uso masivo en estas instituciones. Esto se avala en estudios realizados por StatCounter, en el mismo informe, que señala que en el 2016 la navegación a través de móviles ha superado por primera vez a la de escritorio con un 51,3% y que esto irá al alza; para responder a este fenómeno, los gigantes motores de búsqueda están generando estrategias de mejora para potenciar esta área de negocios. Entonces, frente a esta realidad en desarrollo, es importante que la institución más importante en la formación de personas tome cartas en el asunto y se involucre en este proceso que ya es parte del entramado social.

Desde esta perspectiva el trabajo que los académicos universitarios realizan en la formación de profesionales es una instancia perfecta para la educación en el uso de esta alternativa de aprendizaje que en buen pie puede transformar el desarrollo de características de dependencia entre estudiante u profesor en la forma de aprendizaje autónomo en nuestros estudiantes. En este punto es necesario mencionar las seis dimensiones en que se puede entender el aprendizaje ubicuo (relacionado con la inmediatez y la cantidad de información de fácil acceso a través de tecnología móvil), según Burbules (2014); el autor menciona seis dimensiones del aprendizaje ubicuo: la ubicuidad espacial, vinculada a la conectividad constante y el acceso permanente a la información; la portabilidad o el hecho de que los dispositivos móviles son de fácil acceso, uso cotidiano y siempre o casi siempre “nos acompañan”; en tercer lugar encontramos la interconectividad que hace referencia a la conexión permanente y, por tanto, acceso permanente a información y conocimiento; luego, el autor menciona la ubicuidad en un sentido práctico, que puede abstraerse al uso de entornos virtuales de aprendizaje como “espacios” donde los estudiantes pueden adquirir, desarrollar y ejercitar competencias para la vida (trabajo colaborativo, resolución de problemas, etc., que podría vincularse con la práctica en instancias reales); podemos aprender en el momento en que queramos además de contar con datos de manera permanente, sin ajustarnos a instancias tradicionales y predeterminadas, a esto hace referencia la conceptualización de ubicuidad temporal; la ubicuidad como una oportunidad de estar en muchos lugares a la vez a través de la activación de redes “transnacionales”.

A partir de todo esto es que los procesos formativos actuales la planificación del aprendizaje toma una importancia particular, debido a que busca desarrollar actividades que respondan a varios factores dentro de las aulas, no solo universitarias. Entre estos factores se encuentra la heterogeneidad que tenemos en nuestras aulas. Bajo esta premisa e intentando responder a todos los aspectos que deben considerarse al momento de planificar es que he desarrollado el concepto de Experiencia Formativa Auténtica, esta idea se puede definir como una planificación de diseño instruccional que permite determinar acciones en torno a varios ámbitos de acción al momento de diseñar una experiencia de aprendizaje, vinculada al aprendizaje significativo.

Para entender el concepto de Experiencia Formativa Auténtica, es importante poder determinar algunas ideas que engloba este concepto. En primer lugar la idea de Experiencia implica la participación activa de los estudiantes en su proceso formativo, experimentar determina que la práctica pedagógica que propongamos debe responder a técnicas de aprendizaje activo por ejemplo el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, aprendizaje y servicio, etc. En segundo lugar, cuando hablamos de que esta experimentación sea formativa, estamos circunscribiendo esta idea a ámbitos formativo, formales o no, donde la idea es que las personas aprendan. Esto unido al último concepto nos da a entender la imagen de auténtica es análoga al de significativa y que se vincula con el concepto de Ausubel de Aprendizaje Significativo.

Bajo estas ideas preconcebidas de la práctica docente es que la noción de Experiencia Formativa Auténtica (EFA) puede ser acogida como una herramienta de planificación que une los aspectos curriculares predeterminados desde instancias superiores (entiéndanse estos como Ministerios de Educación o los lineamientos que cada Organismo propone como sello institucional), y las propuestas pedagógicas que el profesor pueda hacer al momento de proyectar las instancias de aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Entre los aspectos que consideramos fundamentales al momento que planear esta EFA bajo los criterios del diseño instruccional, sólo mencionaremos los que nos permiten contextualizar nuestra idea de que las aplicaciones móviles podrían ser herramientas

enriquecedoras de nuestra idea de proyección de una práctica de aprendizaje. Como en toda planeación de procesos formativos debemos tener en consideración aspectos que den sustento pedagógico a las decisiones que tomaremos en este proceso reflexivo que involucra el inicio de este proceso de trabajo. Lo primero es determinar el objetivo de trabajo y a qué contenido, competencia o habilidad busca responder. Este paso puede darse a través de preguntas como “el qué, quién, cómo, cuándo, para qué y por qué de la idea pedagógica que tenemos” (Alburquenque, 2018). Sólo a partir de estas determinaciones podemos elegir incorporar recursos para enriquecer nuestro proceso de enseñanza y, así el de aprendizaje de nuestros estudiantes.

En síntesis, entenderemos por experiencias de aprendizaje al diseño de situaciones de aprendizaje de carácter flexible que permite organizar experiencias significativas, con base en los hitos más importantes que conforman la competencia de una asignatura, que, en su cumplimiento haga posible evidenciar los logros de aprendizaje estructurantes de la asignatura.

Para lograr el desarrollo de estas competencias que son transversales al trabajo de los estudiantes es importante desarrollar una planificación que considere elementos contextuales, curriculares y los objetivos que tiene el profesor respecto a estas actividades y los estudiantes respecto al curso.

Las experiencias de aprendizaje deben expresar el modo en cómo habilitan el proceso formativo, con cierta intencionalidad. Recordemos que no se trata de la tecnología por la tecnología, “El uso de las TIC no debe planificarse como una acción paralela al proceso de enseñanza habitual; se debe integrar” (Graells, 2000) y que mejor que realizar este proceso, para que resulte motivante a partir de la utilización de dispositivo móviles tan populares y masivos hoy en día, definida como

A este respecto es importante mencionar “definir el Mobile Learning como la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables” (Brazuelo F. y Gallego D., 2011).

En este momento que proponemos que el aprendizaje móvil sea una alternativa para complementar los procesos de aprendizaje contextualizados. En este aspecto el uso que hagamos de estos recursos dependerá del objetivo que persigamos, en este aspecto es importante resaltar que el aprendizaje con dispositivos móviles es parte de una experiencia de aprendizaje que responde a un proceso formativo contextualizado e ideado por el profesor.

Este proceso formativo debe responder necesariamente a la heterogeneidad que tenemos en el aula. Es aquí donde el aprendizaje móvil nos permite entregar herramientas a todos nuestros estudiantes a través de juegos (gamificación) o través de espacios de aprendizaje personales (PLE del inglés Personal Learning Environment). Así el aprendizaje móvil puede lograr la innovación en el aula o como menciona Ramírez- Montoya y García Peñalvo, la transformación de la enseñanza (2017), a través de formas distintas a las tradicionales e interconectando a la escuela con espacios fue de ella en tiempo y espacio.

Cabe destacar la necesidad de no abusar de las tecnologías dentro del plano de aprendizaje y recordar que estas son herramientas que pueden facilitar el aprendizaje, vincular a los estudiantes con recursos que después utilizarán en la vida profesional. Para lograr resultados positivos no es necesario volcar todos nuestros recursos al uso de estas herramientas, sino que puedan ser parte de nuestra idea de transformación, no negarse a ella, pero tampoco abusar, no podemos depender de estas. Recordemos

que también es parte de la formación integral, la parte más importante, la formación personal del futuro profesional, la integración en el sistema social a través de una visión progresista y cooperativa, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo que también se pueden trabajar, en parte, con dispositivos tecnológicos, pero que no debe ser la única forma.

Así, el uso de dispositivos móviles nos puede ayudar a trabajar en contextos que nos permitan realizar asociaciones entre el contenido y las competencias que buscan desarrollarse con instancias reales, situaciones verídicas o simuladas para lograr reflexiones y el desarrollo de habilidades de orden superior en los estudiantes a través de la resolución de problemas.

Desde que los dispositivos móviles han ingresado a las aulas, las aplicaciones gratuitas para estos aparatos han logrado gran popularidad, dejando de lado a los softwares educativos que en muchas ocasiones restringían los momentos de aprendizaje a espacios físicamente determinados y limitados. Debemos tener claro que casi todas las aplicaciones de las que disponemos pueden ser orientadas a fines educativos, desde aquellas en que podremos aprender un idioma, hasta aquellas que nos permitan tener conversas con otros; pasando por los GPS para buscar lugares que nos pueden ayudar, por ejemplo, a crear rutas histórico-literarias.

En este momento, donde las aplicaciones móviles nos permiten acceder a información desde innumerables puntos, en cualquier momento, sólo con dispositivo y conexión de internet (cada vez más masivos en la vía pública); la educación no puede restarse de esta posibilidad y, debiese proponer a los estudiantes el uso de los dispositivos para aprender de manera guiada, en un primer momento, y posteriormente autónoma o autodidacta. Esta tarea se vuelve más trascendente cuando de quien estamos hablando es la Universidad, aquí los estudiantes tienen acceso masivo a dispositivos móviles y, el uso que ellos hacen es fluido, por lo tanto, el desafío para los profesores universitarios es poder incorporar estos instrumentos en procesos formativos de manera formal, para que no sean una distracción, sino una contribución al proceso de enseñanza que el profesor diseña y un elemento familiar para quienes aprende.

Casi todas las aplicaciones de las que disponemos para nuestros dispositivos tienen versiones gratuitas y pagas. Las áreas de desarrollo de estas aplicaciones son variadas y responden a casi todas las áreas de conocimiento. Humanidades, enciclopedias, idiomas, Arte, ciencias, matemáticas, geografía, aplicaciones para niños que puede servir para la formación inicial de profesores, etc.

De hecho, en un intento de poder actualizar los procesos educativos en cuanto al desarrollo de capacidades diseñado por Bloom en la década de los 50, bajo la óptica de la prosecución de objetivos de aprendizaje. En el año 2013 el profesor Puentedura ha definido el modelo SAMR: que incluye las etapas de sustitución y ampliación en un paso inicial de mejora; para posteriormente señalar en un momento más avanzado denominado transformación, las fases de modificación y redefinición donde, si queremos relacionarlo con las ideas de Bloom, lo podemos relacionar con el desarrollo de habilidades de orden superior, como aplicación, análisis, evaluación y creación.

La incorporación concreta de la que se llamaron “nuevas tecnologías” y que hoy ya son parte de nuestra rutina, se traducirá en una verdadera transformación cuando además de incorporarlas como instrumentos de aprendizaje a través de los dispositivos móviles y la infinidad de posibilidades que nos da (como en las etapas de sustitución y aumentación señaladas por Puentedura), sean vistas como recursos que otorguen oportunidades metodológicas para el diseño instruccional de las EFA o, lo que menciona

Puentedura, sean el camino para llegar a los estadios de modificación y redefinición (García, 2014).

Como nuestro cometido es dar visibilidad al cambio que debe existir en el proceso formativo en que estamos involucrados, las herramientas de aprendizaje móvil pueden tomar un rol preponderante para la formación de profesores en el uso de TIC; como herramientas de uso cotidiano en instancias de aprendizaje, como parte de la capacitación en cuanto a funcionalidades, criterios de selección, uso y evaluación de las aplicaciones a utilizar. Atendiendo a esto es que si una EFA es bien diseñada con la integración de dispositivos móviles los estudiantes pueden acceder a varias tecnologías en un solo aparato, por lo que la generación y gestión del conocimiento se hace evidente, permite desarrollar competencias cognitivas, personales, por ejemplo el trabajo colaborativo y cooperativo, el pensamiento crítico. Por otra parte, la formación adecuada frente al uso de estas tecnologías permite que el estudiante desarrolle una identidad digital constructiva.

Pero para que esta amplia gama de beneficios pueda desarrollarse es necesario que los profesores universitarios tengan una preparación en cuanto a la planeación de experiencias formativas para que estas sean realmente auténticas y se traduzcan en una verdadera transformación de las prácticas educativas y en la educación para con los ciudadanos digitales que estamos formando. Entendiendo que las aplicaciones móviles podrían partir como recursos de motivación a través de la gamificación, pero que puede ser herramientas realmente útiles como espacios de aprendizaje personal que responda a la diversidad en el aula y fuera de ella.

Referencias Bibliográficas

ADAMS BECKER, S. et al. (2017). NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Fecha de consulta [27 de julio de 2018] En <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2017-higher-education-edition-spanish/resumen-ejecutivo/>

ALBURQUENQUE CAMPOS, Carolina (2018). Decálogo para la Creación de una secuencia Didáctica Básica. En Roig-Vila, Rosabel (coord.), Redes-Innovaestic 2018. Libro de Actas (pp.271). España: Universidad de Alicante.

BRAZUELO GRUND, Francisco y DOMINGO J. GALLEGRO Gil (2011). Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: Editorial MAD, S.L.

BURBULES, N. C. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 22(104). En línea <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>. Artículo publicado originalmente en: Revista de Política Educativa, Año 4, Número 4, UdeSA-Prometeo, Buenos Aires, 2013.

GARCÍA UTRERA, L et al (2014). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones. En Esquivel-Gómez (Coord.), Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI (pp. 205-220). México: DSAE-Universidad Veracruzana.

RAMÍREZ-MONTOYA, María Soledad; GARCÍA-PEÑALVO, Francisco José. La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia [en línea] 2017, 20 [Fecha de

consulta: 27 de julio de 2018] Disponible
en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331453132002>>

TORRES, J.C., INFANTE, A. y TORRES, P.V. (2015). Aprendizaje móvil: perspectivas. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1). págs. 38-49. [Fecha de consulta 27 de julio de 2018] Disponible en <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i1.1944>