

Módulo 2. Ecosistema m/u-learning

UD4.- Proyectos de aprendizaje móvil y ubicuo: Planificación

Profesora.- Dra. Clara M^a Vizoso Martín



Aprendizaje móvil y ubicuo. Apps educativas
Máster en TIC para la Educación y Aprendizaje Digital
Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Objetivos de la unidad

Conocer alguno de los modelos de enseñanza de aprendizaje que sin ser específicos para, los dispositivos móviles nos pueden ayudar, para sacar más partido a estos dispositivos.

Concienciar sobre la importancia que tienen estos modelos de aprendizaje para entender cómo llevar a la práctica el aprendizaje móvil y ubicuo.

Analizar cuáles son los pasos a seguir en la implementación de un proyecto de aprendizaje móvil y ubicuo, analizando cada una de sus fases.

Dar a conocer la importancia de por qué el paso de evaluar el proyecto y la experiencia es fundamental.

Explicar la experiencia BYOD “Trae tu propio dispositivo”, valorando las posibilidades reales para su implantación.



Introducción



Para llevar a cabo este aprendizaje móvil y ubicuo, no solo se necesitan recursos en las escuelas, no sólo los alumnos deben tener acceso a estos dispositivos, sino algo más importante y es *el saber cómo debemos planificar los proyectos inmersos en este nuevo tipo de aprendizaje*, para mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos en todos sus sentidos.

En esta última unidad del 2º módulo “Ecosistema m/u-learning”, vamos a tratar de resolver estas dos necesidades, la planificación de los proyectos y la presencia de dispositivos móviles en las aulas.



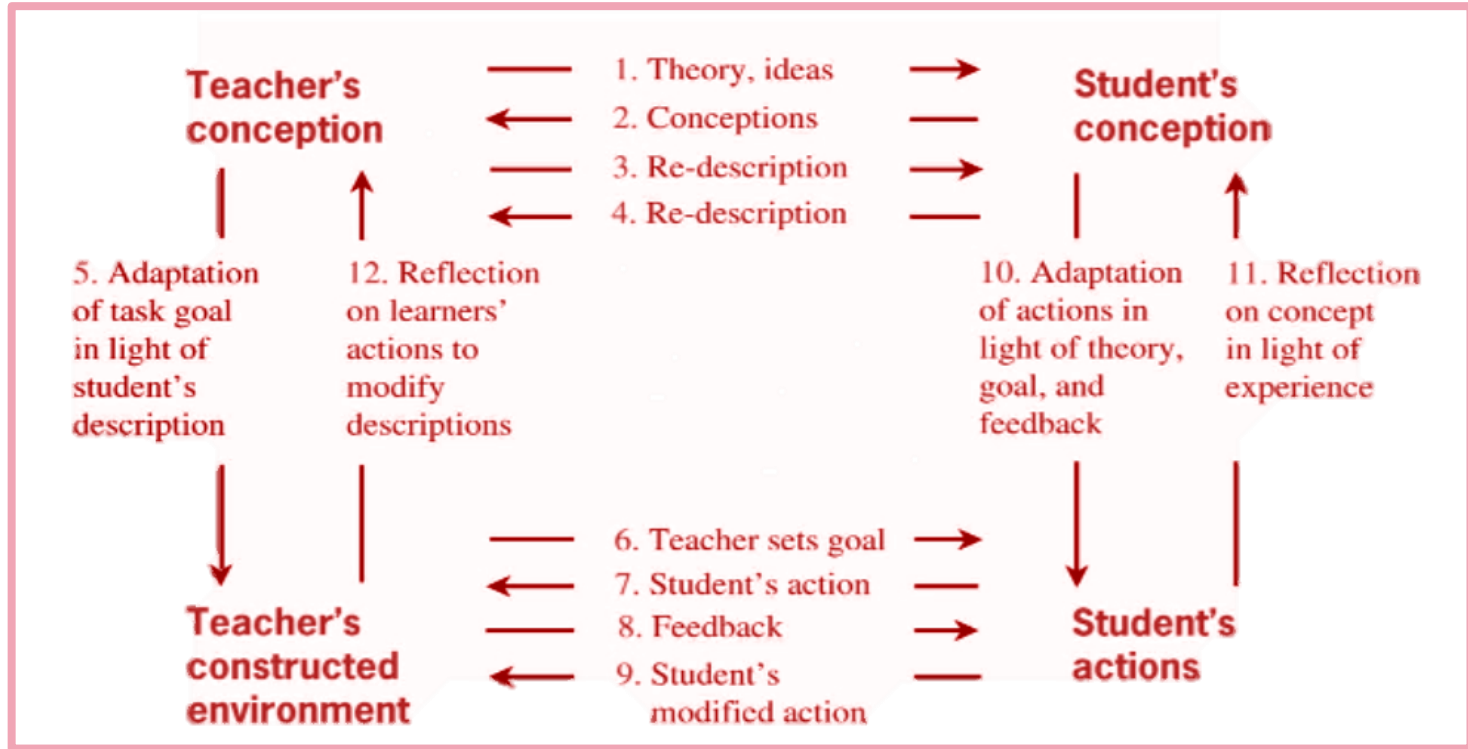
Marcos de referencia para el m-u learning

Contenidos

- » Marco Conversacional de Laurillard
- » Modelo FRAME de Koole
- » Modelo Pedagógico de Park



Marco conversacional de Laurillard (2002)



Fuente: (Laurillard, 2002)

https://www.researchgate.net/publication/253043738_Rethinking_Teaching_for_the_Knowledge_Society



Marco conversacional de Laurillard (2007)

Marco Conversacional para el soporte en el proceso de aprendizaje formal en dispositivos móviles



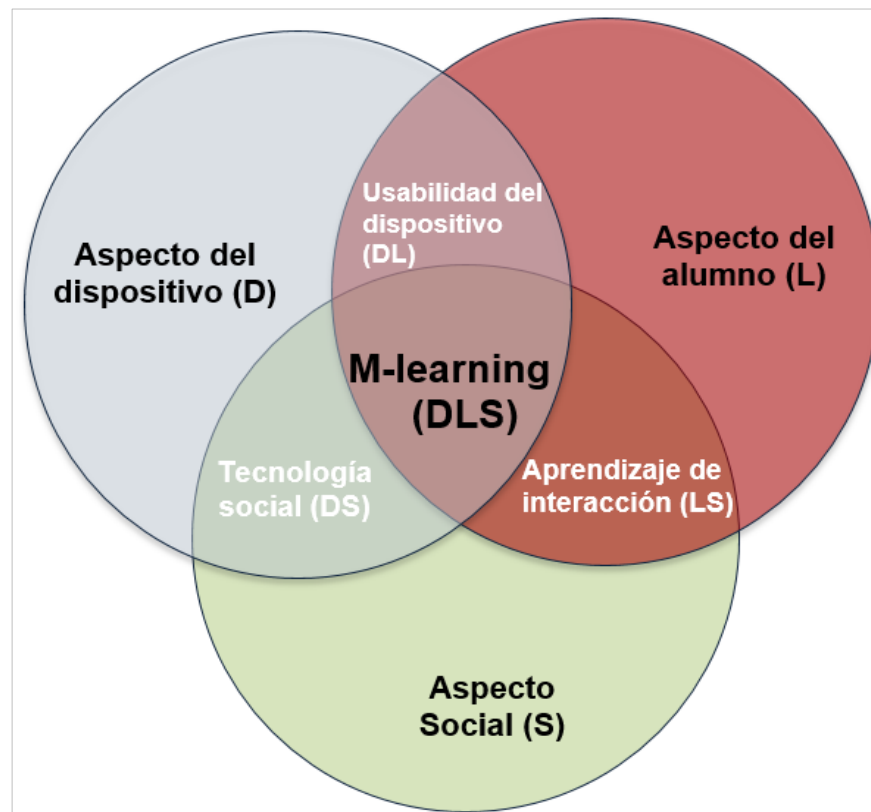
[Fuente: https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/46665/1/Tesis%20Doctoral_Alfredo%20Jose%20Ramon%20Verdu.pdf]



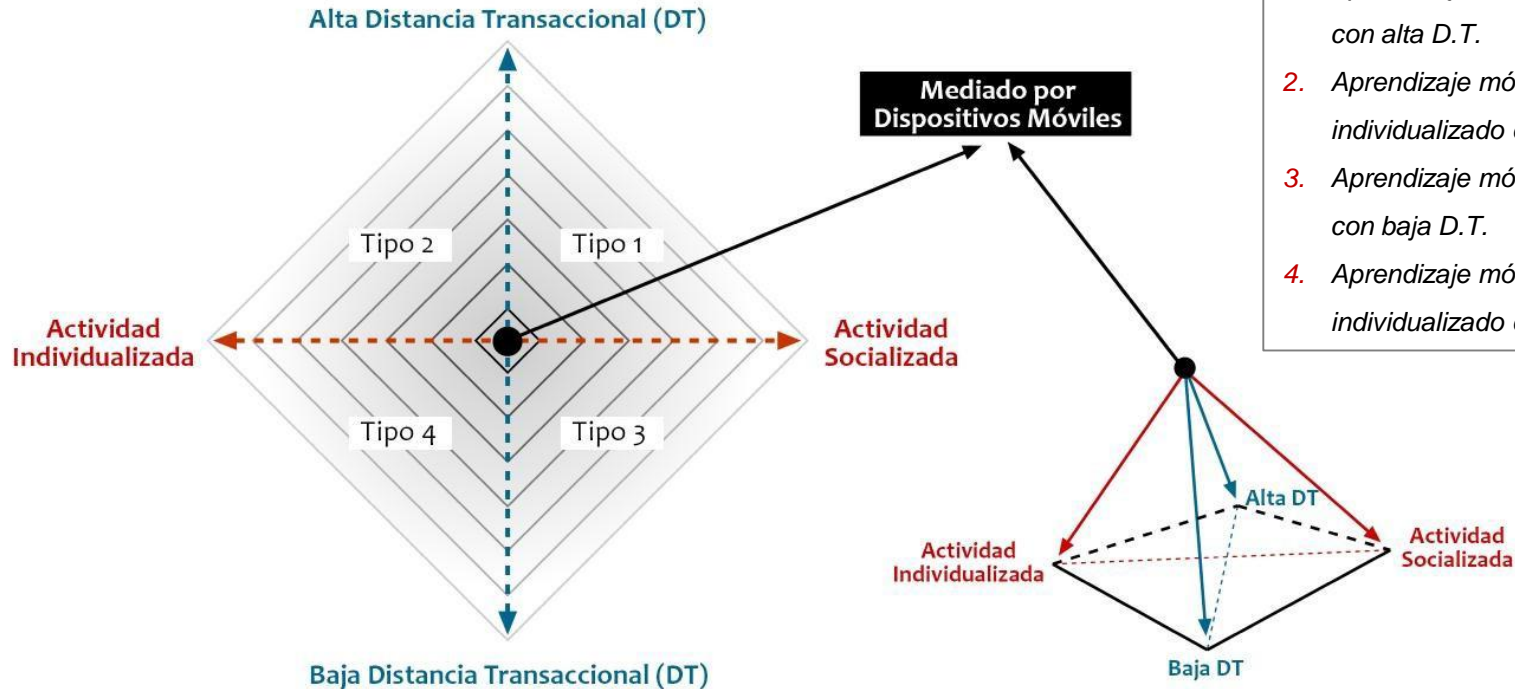
Modelo Frame de Koole

”El aprendizaje móvil proporciona una mejor colaboración entre los alumnos, acceso a la información y una contextualización más profunda del aprendizaje. Hipotéticamente, el aprendizaje móvil efectivo puede empoderar a los alumnos al permitirles evaluar y seleccionar mejor la información relevante, redefinir sus objetivos y reconsiderar su comprensión de los conceptos dentro de un marco de referencia cambiante y creciente (el contexto de la información)”.

Koole (2009.)



Modelo Pedagógico de Park



1. Aprendizaje móvil socializado con alta D.T.
2. Aprendizaje móvil individualizado con alta D.T.
3. Aprendizaje móvil socializado con baja D.T.
4. Aprendizaje móvil individualizado con baja D.T.



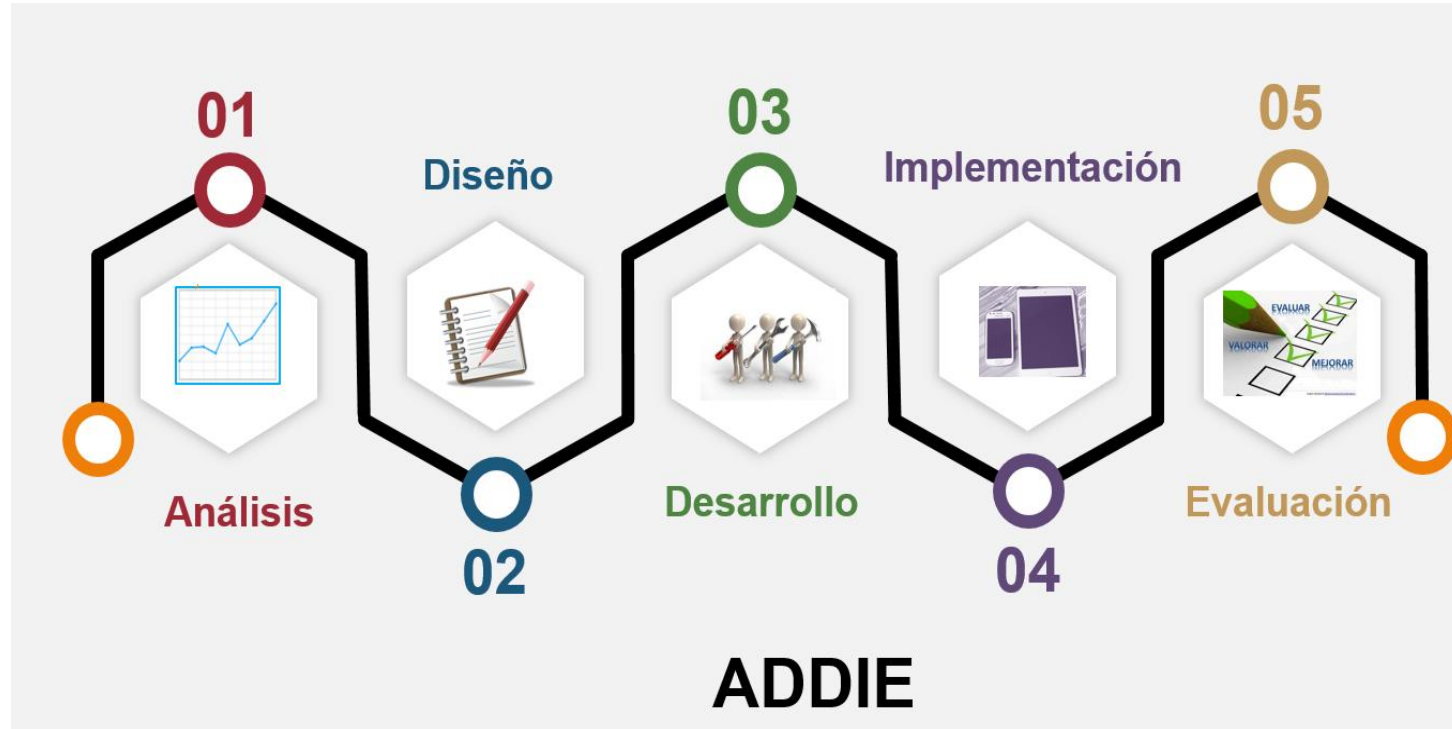
Elaboración de proyectos de aprendizaje móvil y ubicuo

Contenidos

- » Diseño Tecnopedagógico: Modelo ADDIE
- » Fases para la implantación de un m/u- learning
- » Decálogo para desarrollar un proyecto m/u - learning
- » Recomendaciones



Diseño Tecnopedagógico: Modelo ADDIE



Fuente: elaboración propia según ADDIE (Aldoobie, 2015)



Fases para la implantación de un m/u- learning



Como observación recordemos que en la puesta en marcha de un proyecto de aprendizaje móvil y ubicuo es importante tener en cuenta que se trata de un proyecto educativo y que, por lo tanto, deben primar los criterios pedagógicos a los tecnológicos.

Fase de Análisis

- Análisis de la situación
- Análisis de recursos

Fase de Diseño

- Diseño del proyecto
- Diseño del aprendizaje a realizar

Fase de Desarrollo

- Desarrollo y/o selección de aplicaciones, guías
- Cronograma de implantación

Fase de Implementación

- Presentación a la comunidad educativa
- Puesta en funcionamiento

Fase de Evaluación

- Evaluación final del proyecto
- Realización del informe final



Decálogo para desarrollar un proyecto m/u - learning



Fuente: Elaboración propia 2021, basado en el modelo de planificación de ADDIE.



Recomendaciones para los proyectos

Se recomienda que se tengan en cuenta estos 10 puntos como base para realizar un buen proyecto y para crear contenidos se siga las reglas siguientes:

Crear, modificar contenidos

Los bloques de contenido deben ser de menos de 5 minutos

Simplicidad para acelerar la carga de la aplicación y evitar distracciones

Incluir elementos multimedia y web

Los contenidos no deben ser estáticos

El trato debe ser coloquial, para el alumno su móvil es algo de índole personal

Usar la nube

Incluir elementos para la colaboración

Incluir aplicaciones

Utilizar estándares

(Universidad Politécnica de Madrid, 2013)



Bring your own device (BYOD)

Trae tu propio dispositivo

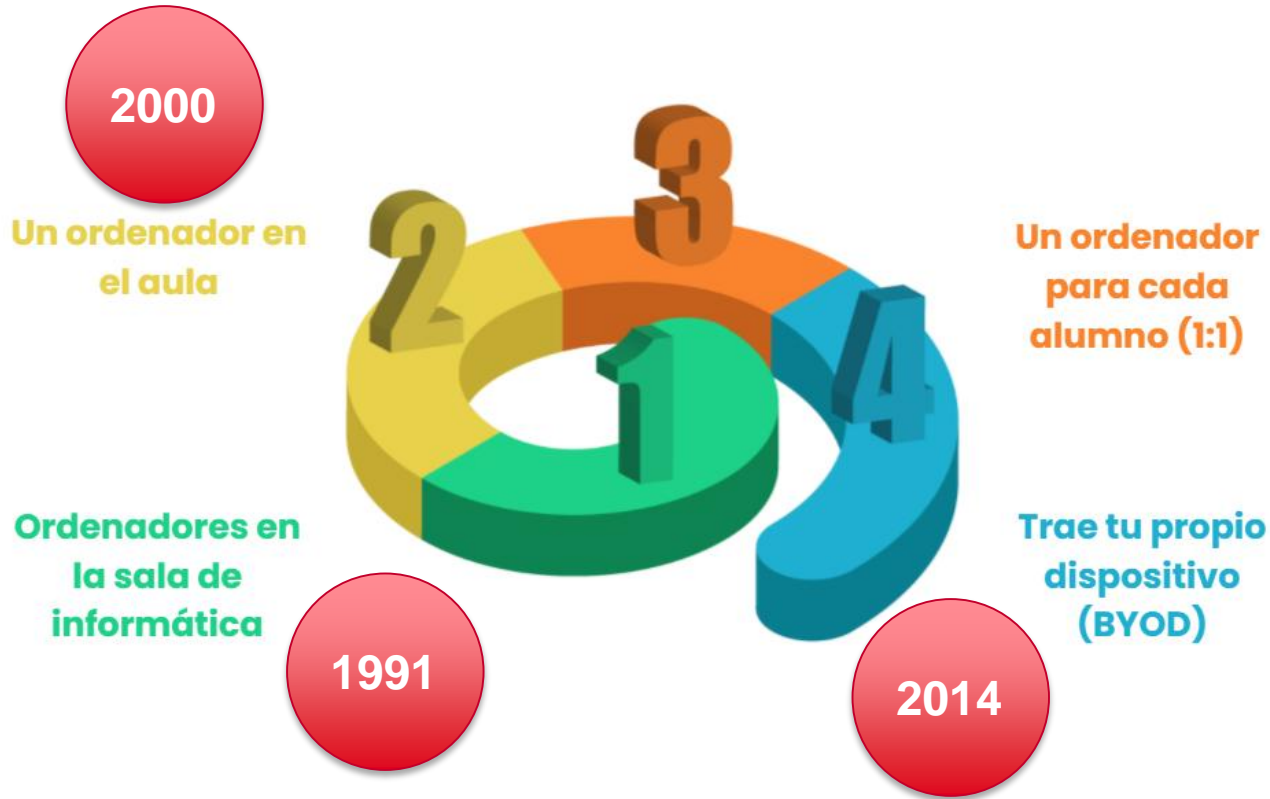
Contenidos

- » Antecedentes del BYOD
- » Concepto
- » Beneficios y desventajas
- » Posibles escenarios para la implantación
- » Cambios según la taxonomía de SAMR en la implantación
- » Problemas y solución



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Antecedentes del BYOD



Trae tu propio dispositivo: concepto

NO ES UN MOVIMIENTO EXCLUSIVO DE LA EDUCACIÓN



- Venimos de un entorno escolar en el que se ha promovido el modelo 1:1 en los centros escolares
- La crisis económica hace que los Gobiernos emprendan recortes educativos, entre otros, los programas TIC
- El precio de los recursos tecnológicos se ha reducido mucho en los últimos años por lo que muchos de los estudiantes disponen de dispositivos electrónicos en casa.

Fuente: <https://www.nubit.es/6-mejores-practicas-para-gestionar-tu-tecnologia-byod/>.

(Nubit Consulting, 2016)



Trae tu propio dispositivo: concepto

BYOD es solo una regulación del uso pedagógico de estos dispositivos, “sacarle partido” a una realidad.

Confluyen por tanto todos los elementos necesarios para promover una política de uso de recursos que permita que los estudiantes traigan su propio dispositivo portátil (ordenador, tablet, Smartphone o cualquier otro elemento tecnológico) a clase.



<https://edtech4beginners.com.files.wordpress.com/2016/07/byod-privacy.png?crop>



Trae tu propio dispositivo: concepto



1 ordenador/tableta por cada alumno. (Escuelas 2.0).
Los Gobiernos como proveedores
Problemas con el sistema:

Altos costes
Centrado en la tecnología
más que en la pedagogía

VS



1 dispositivo por alumno
Dispositivos propios
(financiados por las familias, a
través de acuerdos con
empresas, subvenciones...)
El tipo de dispositivo se
acuerda con el centro
POLÍTICA DE USO



BYOD y educación: elementos clave

1. La tecnología por si sola tendrá poco o ningún impacto en el desafío intelectual de las clases del profesorado.

2. Simplemente proporcionando ordenadores no es suficiente para aumentar los logros y para cambiar la naturaleza de la enseñanza y el aprendizaje.

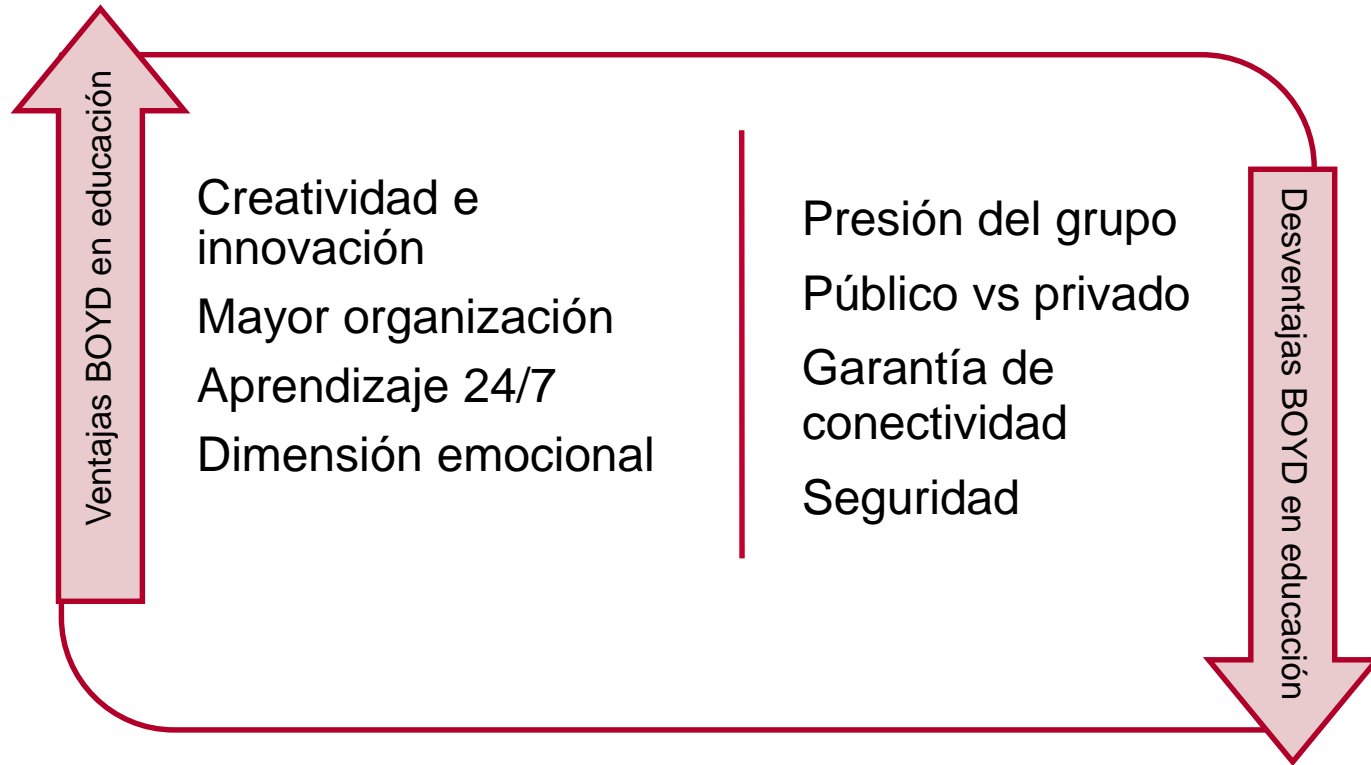
El desarrollo profesional y el apoyo técnico determinan el nivel del uso de las TIC por parte del profesorado y cómo se benefician de este cambio educativo.

Alguno de los apoyos más efectivos al profesorado:

1. Formación formal por especialistas en TIC que se centran en su materia.
2. Aprendizaje informal de igual a igual.
3. Formadores que promuevan una pedagogía más “centrada en el estudiante”.



Ventajas y desventajas del programa BOYD



Traer un mismo dispositivo: ventajas

Traer un

Simplificación del soporte técnico.

mismo

Reducir la cantidad de formación que necesita el profesorado

dispositivo

Permitir que los maestros planifiquen la enseñanza con una gama más amplia de recursos (incluyendo aplicaciones, recursos de Internet, etc.) pero con menos complejidad durante las clases.

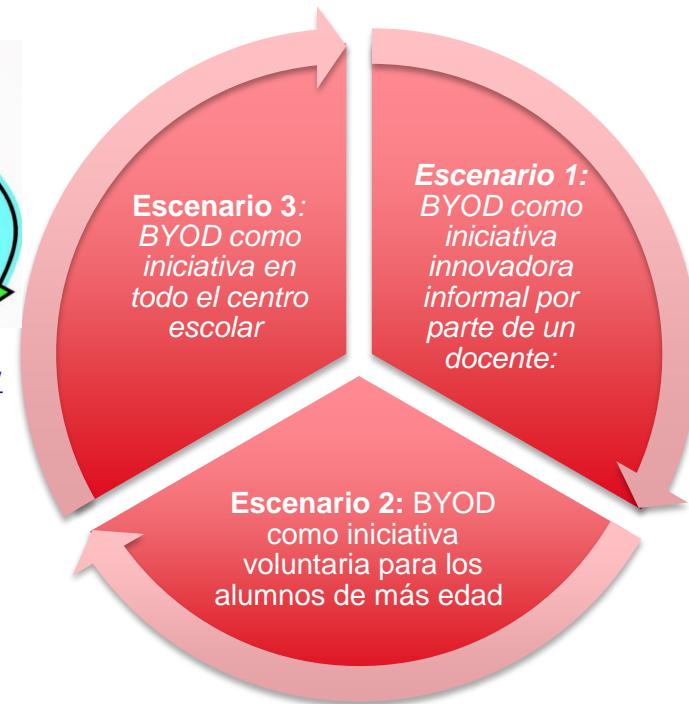
Evitar la creación de una brecha digital entre los estudiantes cuyas familias pueden pagar los aparatos más caros y sus pares menos privilegiados, en particular los estudiantes de contextos desfavorecidos. Por supuesto, al introducir cualquier método BYOD es necesario que las escuelas o las autoridades educativas tomen medidas para garantizar que los estudiantes cuyas familias no puedan pagar puedan acceder a la misma tecnología.



Posibles escenarios para la implantación



Fuente: http://3.bp.blogspot.com/-yrzzTiL5WaY/UysdAdk0mHI/AAAAAAAAAFKU/cGf5Wr4pZy4/w1200-h630-p-k-no-nu/pre_school_1.jpg



Fuente: <https://gesvin.files.wordpress.com/2015/10/90aplicacionesmc3b3vilesprofesores-artc3adculo-bloggesvin.jpg>

Fuente: <https://s.hdnux.com/photos/01/05/71/30/18322982/3/rawImage.jpg>



La taxonomía de SAMR en la implantación

Transformación

Redefinir

Las Tic permiten crear nuevas actividades de aprendizaje, antes inconcebibles

Modificar

Las Tic permiten rediseñar significativamente las actividades de aprendizaje

Mejora

Aumentar

Las Tic actúan como herramienta sustituta directa, pero con mejora funcional

Sustituir

Las TIC actúan como herramienta sustituta directa, sin cambio funcional



Problemas y solución

Problemas

- seguridad (virus...)
- equidad
- ciber acoso

Necesidad de
establecer un
código de uso



Muchas gracias por
vuestra atención



