

## **PEDAGOGIA MOVIL Y ENTORNO COLABORATIVO: UNA ALTERNATIVA A LOS PROCESOS DE ENSEÑAR Y APRENDER**

Investigador USAL:  
Bruno, Oscar Ricardo (oscar.bruno@usal.edu.ar)

### **Resumen**

El proyecto se centra en explorar estrategias didácticas innovadoras desde una visión sintética de teorías y enfoques pedagógicos, especialmente focalizados en el dictado de asignaturas del primer año de la carrera Ingeniería, en un contexto de aprendizaje ubicuo, con la orientación y guía permanente, sincrónica y asincrónica, posibilitando el acceso al conocimiento por medio de construcciones ágiles y cooperativas. Ese aprendizaje, en colaboración con los pares y docentes, permite adquirir la competencia de “aprender a aprender” a partir de “enseñar a aprender”, por lo que se requiere “aprender a enseñar”, en este nuevo contexto.

Se han implementado guías prácticas interactivas que vinculan texto con videos tutoriales presentados en formatos múltiples y disponibles en un blog. Los alumnos valoran positivamente la posibilidad de contar con la “teoría en la casa y cuando la necesitan”.

Los estudiantes se comunican mediante mensajes instantáneos, comparten videos e imágenes, se vinculan a través de las redes sociales. El uso de tecnologías facilita la comunicación, el trabajo en equipo, la distribución de material, la integración de diferentes formatos. Se constituye un aprendizaje en contextos informales con los pares sin restricciones de tiempo o ubicación. La tecnología brinda libertad para explorar caminos nuevos y permite establecer relaciones y vínculos entre los estudiantes, sin fronteras.

La línea actual de investigación se centra en las evaluaciones y en el diseño y desarrollo del material. Cambiar la forma de enseñanza requiere cambiar la forma de evaluación. La evaluación debe ser del proceso, no solo del producto. Permitir que la evaluación formativa incluya distintas instancias, escritas, orales, con apoyo de material multimedia, con documentos interactivos y utilizando los teléfonos celulares. La próxima etapa del proyecto estará centrada en la definición de las formas más apropiadas de evaluación usando las nuevas tecnologías y en cómo evaluar en los contextos virtuales.

**Palabras clave:** m\_learning; Aprendizaje Ubicuo; u-learning.

### **Abstract**

The project focuses on exploring innovative teaching strategies from a synthesis of theories and pedagogical approaches especially focused on the issuance of subjects in the first year of studying engineering in the context of ubiquitous learning with orientation and ongoing guidance synchronous and asynchronous enabling access to knowledge through streamlined structures and cooperatives. This collaborative learning with peers and teachers can acquire the competence “learning to learn” from “teach to learn” so it requires “learning to teach” in this new context.

Interactive guides have been implemented practices that link text with video tutorials presented in multiple formats available and on a blog. Students valued positively the possibility of having “theory in the house and when they need it.”

Students communicate using instant messages and share videos and images are linked through social networks. The use of technology facilitates communication teamwork material distribution and integration of different formats. It is learning in informal settings with peers without restrictions of time or location. The technology provides freedom to explore new paths and can establish relationships and links between students without borders.

The current line of research focuses on the assessments and in the design and development of the material. Change the way of teaching, requires changing the evaluation form. The evaluation process should be not just the product. Allow formative evaluation includes various oral and written instances support interactive multimedia documents and using cell phones. The next stage of the project will focus on the definition of the most appropriate forms of assessment using new technologies and how to evaluate virtual contexts.

**Keywords:** m\_learning; Ubiquitous learning; u\_learning.