
Móviles para la producción de conocimiento en colegios de Bogotá

Mobile for production of knowledge in Bogotá Schools

Lorena Rey Henao

Magister en Comunicación y Educación –
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
lorena.rey.henao@gmail.com

Fecha de recepción:
Fecha de aprobación:

Resumen

Buscando una alternativa diferente ante el uso de dispositivos móviles y el aprendizaje en el Colegio de Venecia del Norte*, perteneciente a los colegios adscritos al distrito de Bogotá, para la clase de español de los grados 9°, 10° y 11, se propuso un ejercicio en el cual los estudiantes, por medio de sus dispositivos móviles, hicieran un producto audiovisual que representara los temas vistos en la clase de español. Esta propuesta buscó el aprendizaje cooperativo, colaborativo e interactivo, lo cual posibilita que el alumno no sea un individuo pasivo ante el conocimiento, sino que desempeñe un papel activo en la construcción y la transformación de la información y del saber, convirtiéndose en un sujeto activo que puede construir conocimiento mediante la interacción social, mediada por herramientas audiovisuales.

Palabras clave: aprendizaje con dispositivos móviles, trabajo colaborativo, educación, tecnología

Abstract

Looking for a different alternative in the use of mobile devices and learning in Venecia del Norte School * which belong to the schools of Bogota,

for the Spanish class of grades 9, 10 and 11, it is proposed an exercise where students, through their mobile devices, made an audiovisual product that represented the subjects seen in the Spanish class. This proposal looked for a cooperative, collaborative and interactive learning, which will make students not being passive to knowledge, playing an active role in the construction and transformation of information and knowledge, becoming an active subject that can build knowledge through social interaction mediated by audiovisual tools.

Kew words: *mobile learning, Collaborative work, technology. education*

Introducción

En Colombia, se han hecho grandes esfuerzos en términos de reforma educativa; pocos han sido finalizados y muchos han quedado incompletos dentro de protocolarios actos políticos. Las necesidades de la educación colombiana son grandes, no obstante, el gobierno actual del presidente Juan Manuel Santos, junto con el Ministerio de Educación y el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC) con su política de Vive Digital están equipando a colegios de todo el país de computadores y tabletas. Sin embargo, la falta de

contexto y conciencia hacia los estudiantes y los docentes sobre estos implementos es inmensa, dado que reciben los artefactos sin saber ni cómo, ni para qué, ni por qué utilizarlos, es así como, contradictoriamente, algunos colegios del distrito de Bogotá aún prohíben el uso de dispositivos móviles.

Por lo tanto, se busca una alternativa diferente en el Colegio de Venecia del Norte*, perteneciente a los colegios adscritos al distrito de Bogotá (Colombia) para la clase de español de los grados 9°, 10° y 11. Para lo anterior se propuso un ejercicio en el cual los estudiantes, por medio de sus dispositivos móviles o tabletas hicieran un producto audiovisual que representara los temas vistos en clase. El desarrollo del ejercicio debía ser con recursos propios, dentro de un espacio escolar y el cual correspondería al trabajo final del trimestre.

Esta propuesta se basó en el apoyo del aprendizaje mediante instrumentos móviles, los cuales son una manera distinta de estar en las aulas, y que conlleva a un aprendizaje cooperativo, colaborativo e interactivo, teniendo en cuenta el contexto, que no posee la enseñanza tradicional. Está enfocado en las apreciaciones de la Unesco sobre el M-learning (aprendizaje con móviles) y la visión de Ganem y Ragasol (2010) quienes plantean el constructivismo desde Piaget y Vygotsky, como una alternativa docente.

Actualmente, es fundamental que con los nuevos medios se creen nuevas escenografías para el aprendizaje en Bogotá, las cuales son necesarias para la transformación del rol del estudiante y del maestro. Lo anterior posibilita que el estudiante no sea un individuo pasivo ante el conocimiento, sino que desempeñe un papel activo en la construcción y la transformación de la información y del saber, convirtiéndose en un

sujeto activo que puede construir conocimiento mediante la interacción social. Por eso, en esta actividad, el trabajo colaborativo fue fundamental para el desarrollo de cada proyecto.

En consecuencia, el desarrollo práctico de la experiencia se hizo por medio de cuatro sesiones de 2 horas cada una brindadas por el docente en un colegio distrital de Bogotá, quien explicó los temas, referidos a: mitología griega, literatura clásica, literatura precolombina, Edad Media, Renacimiento, entre otros. Al finalizar las sesiones, los estudiantes escogieron un aspecto relacionado a un tema visto, que enriqueciera el proceso de aprendizaje a nivel colectivo. Fue así como se hicieron 20 grupos en total entre 9°, 10° y 11; los estudiantes no tuvieron restricciones sobre el número de personas dentro del grupo, lo cual hizo que se sintieran libres a la hora del desarrollo experiencial. No se esperaban los temas escogidos por ellos, como por ejemplo, para la Edad Media, un grupo escogió las torturas de la época.

Los resultados que se evidenciaron después de la experiencia fueron muy valiosos, porque fue claro que los estudiantes cambiaron su actitud ante la clase, mejoraron su desempeño académico en el curso, se evidenciaron las ganas y la iniciativa para querer hacer más cosas innovadoras; de igual manera, las directivas de colegio empezaron a replantear el tema sobre la utilización de dispositivos móviles dentro del aula.

Incentivar y empoderar

Esta actividad surge de la necesidad de incentivar en los estudiantes mayor interés, nuevas formas de participación y empoderamiento de los temas del proyecto curricular de cada clase, puesto que su apatía en las aulas se evidencia en su escasa participación y bajas calificaciones. Ellos mismos manifiestan, abiertamente, sobre el tedio de las

clases y la poca creatividad que muestran los docentes en el aula. Esta experiencia se dio en un contexto escolar en el cual se prohíbe el uso y porte de elementos tecnológicos como celulares, *tablet*, videojuegos o computadores portátiles. Cualquier evidencia de estos aparatos es sancionada, a pesar de los lineamientos de la propuesta de Vive Digital del gobierno actual. La prohibición está establecida tanto para estudiantes como para docentes, ya que si un maestro emplea “demasiado” la sala de audiovisuales o sistemas, o es sorprendido en clase utilizando su dispositivo móvil, es merecedor de llamados de atención públicos y administrativos. Sin embargo, la mayor parte de estudiantes los posee y les dan uso de forma clandestina dentro de las clases, no obstante, por medio de estos desarrollan sus tareas y actividades, aun teniendo a mano sus libros de texto y cartillas.

La actividad se planteó como evaluación final sobre los temas vistos en la clase de español, y la cual reemplazó la evaluación escrita estipulada por el colegio. Se hicieron veinte videos en total: en el grado noveno; se hicieron seis grupos de cinco personas cada uno, para un total de seis videos. En el grado 10°, se hicieron seis grupos, cinco de cinco personas y uno de siete personas. En el grado 11 hubo seis grupos de tres personas, uno de seis y otro de ocho (ver anexo 4).

Después de la presentación de las temáticas por parte del docente en cuatro sesiones de 2 horas cada una, los estudiantes formularon sus propias inquietudes e intereses al respecto, las cuales fundamentaron el tema del proyecto de cada grupo. Luego, estos jóvenes hicieron exposiciones cortas y sencillas en formatos *Power point* y *prezi*, acerca de los temas que ellos escogieron. Después se organizaron grupos para la creación audiovisual con dispositivos propios, tales como: celulares, tabletas y computadores

portátiles, en grupos entre cuatro o cinco personas, en los que se representaron los temas escogidos.

Para la producción de estos videos, los estudiantes desarrollaron sus primeros intentos de grabación e identificaron las dificultades en sonido, luz, movimientos y edición de sus videos, dando como resultado final una producción audiovisual con escenografías montadas y guiones escritos de 3 a 4 minutos aproximadamente.

Entre los dos cursos se realizaron, en total, cincuenta videos; sin embargo, para este artículo se escogieron los tres más representativos, uno de cada curso, en los cuales los estudiantes desbordaron las expectativas de la actividad, en términos de creatividad, trabajo colaborativo y manejo de diferentes medios. Los contenidos literarios enseñados, junto con la libertad de escoger un tema de interés sobre alguno de ellos, les permitieron a los estudiantes profundizar sobre diferentes épocas de la historia, dándole una re significación a cada contexto.

Los tres productos audiovisuales escogidos, fueron los siguientes: *mitología de los huevos*: representación de la Mitología Griega mediante personajes hechos en cascaras de huevo, con manejo de luz y guion. Este proyecto fue realizado por un grupo de 11 grado de 10 integrantes. Véase en anexo 1. Grado 11, grupo de 8 personas.

/Musical Edad Media: representación de la historia medieval, por medio de una canción y baile representativo. Las 3 estudiantes, de grado 11 que conformaron este grupo, escribieron la letra de la canción acorde con el tema visto en clase, bajo el ritmo de una canción del género *tropi-pop*. Véase anexo 2. Grado 10, grupo de 3 personas.

Torturas Medievales en cucharas: representación del tipo de torturas en la Edad Media; los

estudiantes de este grupo lograron a través de cucharas de plástico representar los momentos de terror cuando las mujeres eran acusadas por hechicería. Este grupo fue conformado por 5 estudiantes de grado 10. Véase anexo 3. Grado 9, grupo de 5 personas.

Mobile Learning una herramienta efectiva para el aprendizaje

A propósito de los dispositivos móviles utilizados en la actividad, la Unesco (2010) plantea que el apoyo del aprendizaje mediante los instrumentos móviles es una manera moderna de estar en las aulas, el cual conlleva a un aprendizaje cooperativo e interactivo, que teniendo en cuenta el contexto, no posee la enseñanza tradicional, ni la basada en el *E-Learning*. El *Mobile Learning* (aprendizaje con móviles) propone una solución a los problemas del sector educativo, por su facilidad de uso.

El *M-Learning* da paso a una nueva perspectiva, en la cual el aprendizaje es posible con pequeños dispositivos que tienen las mismas funcionalidades que un computador. Aunque este concepto viene del *E-Learning*, se fundamenta en la posibilidad de utilizar la movilidad geográfica con lo virtual, lo cual permite que se aprenda dentro de un contexto en el momento en el que se necesita. Este tipo de aprendizaje es una forma que nunca termina, un modelo tecnológico pedagógico que propone una nueva dimensión en los procesos de educación, atendiendo a necesidades de aprendizaje y posibilitando mayor interactividad en estos procesos.

Los dispositivos móviles o teléfonos inteligentes, permiten a los estudiantes, pensar en otras alternativas alrededor de su aprendizaje para la construcción de conocimiento, de esta manera y siguiendo con la línea constructivista, se hace

fundamental que los estudiantes disfruten más las aulas de clase, conviviendo con la tecnología para labores cotidianas, en donde se motive a la investigación y al autoaprendizaje.

La colaboración, una forma de aprender

De acuerdo con los planteamientos anteriores y la importancia del *M-Learning*, es fundamental analizarla importancia del trabajo colaborativo que se dio en esta actividad. El portal Wikipedia, el cual es un espacio de conocimiento colaborativo, define:

El trabajo colaborativo se define como aquellos procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, más herramientas de dar soporte y facilitar el trabajo. Un ejemplo de esto son las llamadas tecnologías de la información y la comunicación. Para un buen trabajo colaborativo se destacan cinco aspectos de gran importancia: (1) confianza; (2) compromiso; (3) comunicación; (4) coordinación; y (5) complementariedad. (Wikipedia, 2014)

Este proyecto presenta los cinco aspectos mencionados del trabajo colaborativo. El docente brindó confianza absoluta en sus alumnos, estuvo seguro de que ellos aprovecharían la libertad del uso de los dispositivos móviles para su aprendizaje. El compromiso de los estudiantes se evidenció en los resultados de los videos, que fueron mucho más de lo que se esperaba. La comunicación fue fundamental entre el grupo para desarrollar los guiones, las ediciones y las grabaciones. La coordinación para el desarrollo de cada video fue importante para la presentación del trabajo. Finalmente, la complementariedad fue demostrada en el uso de los temas vistos, el uso de programas de edición y sus celulares. “La educación tiene la misión de permitir a todos sin

excepción hacer fructificar todos sus talentos y todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal” (DELORS, 1996).

Se puede ver cómo las referencias de Wikipedia(2014) y DELORS (1996) muestran la importancia de entender que los centros educativos deben ir al mismo paso de los avances de la sociedad, lo que genera espacios de creatividad para los estudiantes. Por eso, esta experiencia propone una interacción del maestro con sus estudiantes, y estos a su vez con su grupo de trabajo, quienes generan productos para compartir conocimiento. En este caso, se experimentó el trabajo colaborativo, en donde se generaron ideas y participación, se utilizaron herramientas para la edición y montaje, para finalmente compartirlo con sus demás compañeros y muy seguramente en sus redes sociales.

Finalmente...

Mediante la actividad desarrollada en esta institución escolar donde priman las figuras tradicionales de poder, centradas en el maestro como individuo que domina, controla, aprueba o censura los saberes, se logró poner en evidencia las posibilidades de enseñanza y aprendizaje que las tecnologías digitales suponen como herramientas y cómo los jóvenes las reciben con gusto e interés por ser de su contexto social.

Dichas herramientas y la utilización de diferentes programas de edición audiovisual, generaron un empoderamiento de los temas por parte de los estudiantes, propiciando propuestas alternas de desarrollo de la clase y nuevas dinámicas de aprendizaje que enriquecieron el transcurrir de la asignatura en aquellas sesiones. Cada grupo de

trabajo identificó múltiples alternativas, con las cuales podrían desarrollar sus ideas en relación con el tema de la clase de español, generándoles un gran interés al poseer la libertad de aventurarse y descubrir, por medio de la creatividad, nuevos usos y formas del vivir, entender, participar, construir dentro de la clase.

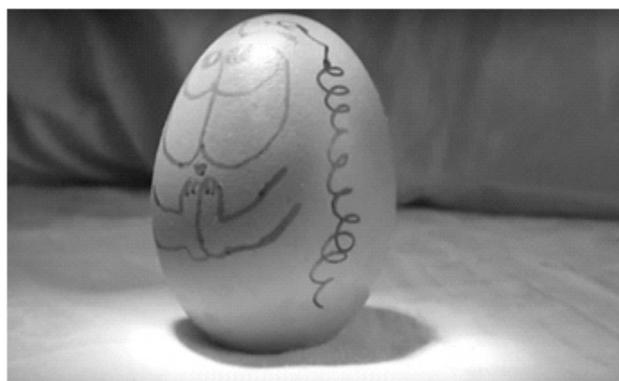
Durante la realización de la actividad y en la presentación final se evidenció una ruptura entre la forma tradicional de relacionarse maestro-alumno, puesto que los estudiantes querían investigar el tema propuesto y además profundizar en temas relacionados, que ni siquiera el docente había pensado, a su vez. La autonomía fue tal, que cada día la clase la hacían los estudiantes, preguntando e indagando por los diferentes contenidos del curso, poniendo al docente como un guía, es allí donde —según Vygotsky— el aprendizaje debe ser una relación social multilateral.

El interés de los estudiantes de profundizar en temas anexos conllevó a la discusión de diferentes temas, donde la participación del docente era cada vez menos indispensable, pues la mediación de las intervenciones y la resolución de inquietudes se hacían por parte del grupo expositor con gran solvencia y confianza, reflejando la buena preparación tanto en el aspecto técnico, como el conceptual y didáctico de su proyecto. Esta dinámica integradora de saberes hizo más agradable y ambicioso el alcance de los objetivos, resultando en una actividad intertextual en la que se derivaron diferentes temáticas no lineales en el discurso.

El análisis de esta práctica ayuda a comprender las nuevas formas de aprendizaje en estas generaciones, entender las inquietudes de docentes y estudiantes en torno a un tema presentando de forma tradicional (mediados por

un texto escolar, uso del tablero, etc.), en contraste con el uso de nuevas metodologías, (uso de dispositivos móviles, trabajo colaborativo, analogías, teatralidad, etc.) contribuyendo en forma decisiva a poner un énfasis cada vez mayor en un nuevo planteamiento de la pedagogía, la cual busque alcanzar mejores índices de aprendizaje en los alumnos y nuevas maneras de enseñanza en los profesores.

Como resultado de esta experiencia el Colegio de Venecia del Norte* está replanteando estas buenas prácticas para otras asignaturas, puesto que los estudiantes de otros cursos, están motivados a utilizar diferentes y nuevos medios como herramientas para la clase, de forma organizada y propositiva. El ejercicio impulsa al estudiante, a indagar, investigar y producir conocimiento.



ANEXOS

1. Mitología de los huevos



i Se denomina aprendizaje electrónico (conocido también por el anglicismo e-learning) a la [educación distancia](#) completamente virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos (las nuevas redes de comunicación, en especial [Internet](#)), utilizando para ello herramientas o aplicaciones de hipertexto ([correo electrónico](#), [páginas web](#), [foros de discusión](#), [mensajería instantánea](#), plataformas de formación que aúnan varios de los anteriores ejemplos de aplicaciones, entre otras) como soporte de los procesos de enseñanza- aprendizaje. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_electr%C3%B3nico

ii http://www.iseamcc.net/e/SEA/Vigilancia_tecnologica/informe_4.pdf



Véase en :

<https://www.youtube.com/watch?v=WVNHUoc-P6M>

Por motivos seguridad y privacidad este video está publicado en Youtube con acceso restringido.

2. Musical Edad Media



Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=bz-HQnhKy7w&feature=youtu.be>

Por motivos seguridad y privacidad este video está publicado en Youtube con acceso restringido.

3. Torturas Medievales en cucharas





4.Trabajo en clase



Véase en:

<https://www.youtube.com/watch?v=USPaPIbs1Ec>

Por motivos seguridad y privacidad este video está publicado en Youtube con acceso restringido.



BIBLIOGRAFÍA

- Barbero Jesús Martín. 2009. Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Revista electrónica teoría de la educación y cultura en la sociedad de la información*. Vol. 10. N° 1. Disponible en línea: http://campus.u.sal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_martin_barbero.pdf
- Barbero Jesús Martín. 2002. La educación desde la comunicación. Bogotá. Editorial Norma.
- Cabrero Almenara Julio (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Revista electrónica Tecnología y Comunicación Educativas* Año 21, No. 45. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/images/stories/jca51.pdf>
- Ganem P. y Ragasol M. 2010. Piaget y Vygotski, en el aula, el constructivismo como alternativa docente. México, Editorial Limusa.
- García Canclini Nestor. 2007. “Lectores, espectadores e internautas”. Barcelona. Gedisa
- LeCompte, M.D. (1995). Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas. *RELIEVE*, vol. 1, n. 1. Consultado en: www.uv.es/RELIEVE/v1/RELIEVEv1n1.htm
- ISEA S. Coop., dentro del marco de la iniciativa e-ISEA para el lanzamiento de un Centro de Experimentación Avanzada en materia de Servicios Electrónicos. (Enero 2009)
- MOBILE LEARNING, Análisis prospectivo de las potencialidades asociadas al Mobile Learning. (en línea) Disponible en: http://www.iseamcc.net/eiSEA/Vigilancia_tecnologica/informe4.pdf