

Apertura / Vol. 1, núm. 1, octubre de 2009

Universidad de Guadalajara

apertura@udgvirtual.udg.mx

ISSN (versión impresa): 1665-6180

ISSN (versión electrónica): en trámite

Número de reserva (versión electrónica):

04-2009-080712102200-203

México

Sección: tic

Elementos instruccionales para el diseño y la producción de materiales educativos móviles

Josefina Contreras Arriaga*

José Alberto Herrera Bernal**

María Soledad Ramírez Montoya***

* Licenciada en Mercadotecnia. Docente y miembro de la Academia de Comunicación del Cetis 147 DGETI. Avenida Iturbide, sin número, Jalpa, Zacatecas, México. Correos electrónicos:

A01055266@itesm.mx/yulery@hotmail.com

** Maestro en Tecnología Educativa. Director regional de México en el proyecto BBVA en la División de Proyectos Globales de la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey. Avenida Garza Sada 2501 sur, colonia Tecnológico, Monterrey, Nuevo León, México. Correo electrónico: jalberto.herrera@itesm.mx

***Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesora titular de la Escuela de Graduados en Educación e investigadora titular de la cátedra de Investigación de Innovación en Tecnología y Educación del Tecnológico de Monterrey. Avenida Garza Sada 2501 sur, colonia Tecnológico, Monterrey, Nuevo León, México. Correo electrónico: solramirez@itesm.mx.

Fecha de recepción del artículo: 02/07/2009

Fecha de aceptación para su publicación: 19/09/2009

Contenido del artículo

[Resumen](#)

[Abstract](#)

[Introducción. El proyecto “Aprendizaje móvil”](#)

[Planteamiento del problema](#)

[Revisión de literatura y variables de estudio](#)

[Metodología](#)

[Resultados](#)

[Conclusiones](#)

[Recomendaciones y futuros retos](#)

[Referencias bibliográficas](#)

RESUMEN

El gran entusiasmo que tiene el uso del celular en la actualidad ha llamado la atención del ámbito educativo. Llevar al aula esa motivación de aprender y convivir mediante dispositivos móviles en todo momento originó la búsqueda de los elementos instruccionales necesarios para el diseño y la producción de materiales educativos móviles. El análisis del proceso de producción de dichos materiales en dos casos mediante sesiones grupales, observación y encuestas, ha concluido que los objetivos pedagógicos determinan los materiales y su diseño para generar conocimientos. Gracias a las aplicaciones que el celular soporta para la comunicación, fue posible extender su uso más allá de lo planeado, y evolucionar el diseño concebido por los desarrolladores cimentados en la educación en línea para pronosticar nuevas estructuras, aprendizajes y producciones para los diversos materiales móviles.

Palabras clave:

Aprendizaje móvil, diseño, dispositivos móviles, pedagógicos, materiales móviles, redes, sistemas informáticos, virtual.

[volver a contenido](#)

Instructional elements for the design and production of “moving” learning materials

Abstract

The big enthusiasm about using mobile devices now days has caught the attention of the educational field. A Mexican educational institution took mobile devices into the classroom for a formative purpose. That situation began the search of the necessary elements to design and produce educational mobile materials. The case study of two campuses through focus group, observation and surveys, concluded that pedagogical objectives establish the materials and its design to generate knowledge. Also, thanks to mobile applications, it was possible to extend the impact beyond, evolving the on line designed materials to predict new structures, learning and mobile materials.

Keywords:

M-learning, design, mobile devices, pedagogical, mobile materials, networks, software, virtual.

[volver a contenido](#)

INTRODUCCIÓN. EL PROYECTO “APRENDIZAJE MÓVIL”

El incremento de las potencialidades de las tecnologías de información y comunicación ha permitido al ámbito académico enriquecer los ambientes de aprendizaje con recursos de apoyo a los procesos educativos. En general, algunos de estos recursos son los que se pueden ofrecer a través de los dispositivos móviles y, en forma particular, el celular. Entre los factores que se pueden considerar para emplear celulares en los ambientes de aprendizaje se encuentran: su creciente distribución; la adaptación de los celulares en la sociedad sin distinción de edades; estatus socioeconómico o actividades a las que se dedique el ser humano; y la posibilidad de impactar la educación de los estudiantes sin límites de espacio, lugar o tiempo.

Los teléfonos celulares son herramientas digitales que permiten realizar la mayor cantidad de actividades multisensoriales a través de un dispositivo de portabilidad extrema, que incluso “cabe en el bolsillo” (Keegan, 2005, p. 3). Por eso, los jóvenes los utilizan de forma cotidiana,

los adaptan a su personalidad y a sus necesidades, y combinan el plano virtual en sus propios contextos con una facilidad impresionante, casi innata, aprendiendo en todo momento.

El entusiasmo con el que se ha difundido esta herramienta ha llamado la atención de una institución educativa mexicana, que a través del desarrollo de un proyecto que nombró “Aprendizaje móvil” (*m-learning*, en inglés), decidió aprovechar esa motivación abstracta del aula para darle un enfoque pedagógico, que complementara el ciclo de aprendizaje de alumnos de primer ingreso a nivel licenciatura en su forma presencial. Para lograr esa ecuación, fueron otorgados a alumnos y docentes celulares Blackberry Pearl y una contraseña de acceso. Con ellos se podían visualizar los materiales móviles desarrollados, en sus versiones de video, audio y exámenes de opciones múltiples almacenados en una página de Internet especialmente diseñada con este propósito.

Con base en ese proyecto, se han estado realizando varios estudios por parte de la Cátedra de Innovación en Tecnología y Educación (<http://www.ruv.itesm.mx/convenio/catedra/homedoc.htm>) y uno de ellos es el que se presenta en este escrito. El artículo tiene por objetivo dar a conocer los resultados de una investigación que analizó el proceso de producción de recursos para dispositivos *m-learning* en los dos campus donde se lanzó el proyecto a gran escala (más de tres mil estudiantes participantes), a fin de identificar los elementos que los componen y poder aportar conocimientos del tema a la comunidad educativa y a los desarrolladores de tecnología móvil.

[volver a contenido](#)

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La incursión del uso de dispositivos móviles en los ámbitos educativos no ha sido un proceso sencillo, ni fácil de llevar. Si bien se podía tener la ventaja de que los alumnos universitarios contarán con muchas habilidades para el uso de estos dispositivos, el utilizar este medio como una herramienta para lograr aprendizajes significativos no resultaba ser una actividad ordinaria en el

ámbito académico. Ramírez (2008, p. 95) mencionó que el “trabajar con dispositivos móviles tiene implicaciones en la forma de ver el diseño con un pensamiento diferente, más amplio”, que involucraba los conocimientos previos (y nuevos) de varios perfiles profesionales: programadores, diseñadores gráficos e instruccionales, administrativos y, por supuesto, docentes.

El Tecnológico de Monterrey, institución de educación superior donde se desarrolló el estudio que aquí se expone, incursiona en un proyecto de tecnología educativa denominado “Aprendizaje móvil” (*m-learning*) en los programas de su universidad virtual y en los presenciales, en sus cursos de posgrado, licenciatura y educación media. En este proyecto se involucra a la comunidad académica en el desarrollo de contenidos que pudieran ser transmitidos a través de teléfonos celulares, aprovechando la red de tercera generación (3G) y convenios con la industria telefónica. Si bien el proyecto inició en los programas de la Universidad Virtual, fue al lanzarlo a gran escala en dos campus de la institución, con más de tres mil alumnos de nuevo ingreso, cuando se identificó el impulso en el proyecto a nivel macro-. Como todo proyecto que incursiona en campos nuevos de tecnología, éste ha traído consigo varias implicaciones; una de ellas es la relacionada con la producción de los contenidos, con los aspectos que habría que considerar en el diseño y con las formas de su producción. Fue así como se planteó la pregunta de estudio: ¿cuáles son los elementos pedagógicos, tecnológicos y de diseño que deben ser considerados en la producción de materiales adecuados para dispositivos móviles?

Cuando los profesores de los dos campus de la institución diseñaron los contenidos de los recursos que se transmitirían a través de los celulares, fue necesario iniciar con una formación por parte del área de tecnología educativa (compuesta por programadores, diseñadores gráficos e instruccionales), para analizar una gran diversidad de características didácticas y tecnológicas que se podían emplear en los celulares. El propósito de esta investigación fue analizar el proceso de producción de recursos para dispositivos móviles, a fin de identificar los elementos instruccionales (tecnológicos, pedagógicos y de diseño) que los componen y

poder generar información que pudiera ser considerada de utilidad sobre el tema de *m-learning*.

Entre las acciones generadas en el estudio se encuentra el reconocimiento de las aplicaciones, servicios y herramientas que los celulares soportaban, para correlacionarlos con el material generado por los profesores. También se identificaron las teorías de aprendizaje, los objetivos pedagógicos, los contextos de interacción, las actividades y la evaluación, que, en conjunto, sustentaban los procesos de enseñanza a través de este medio. Finalmente, el diseño audiovisual, estructural e instruccional de los recursos móviles para establecer el espacio virtual y del camino que debía recorrer el estudiante para adquirir el conocimiento.

[volver a contenido](#)

REVISIÓN DE LITERATURA Y VARIABLES DE ESTUDIO

Para situar el amplio campo del aprendizaje móvil, fue necesario definir su concepto desde la institución que lo estaba promoviendo (Ramírez, 2008, p. 87) como una forma de entender la guía de su aplicación a través del proyecto de *m-learning*. El aprendizaje móvil es el uso de telecomunicaciones para acceder y generar conocimiento mediante dispositivos como el celular o los asistentes personales digitales (PDA's). En esta investigación fueron tres las variables a estudiar en *m-learning*: elementos tecnológicos, pedagógicos y de diseño.

Elementos tecnológicos. Kukulska-Hulme y Traxler (2007) han relacionado las aplicaciones y los servicios que ofrecen los dispositivos móviles para hacer posible el adecuarlos a actividades educativas que puedan soportar estas herramientas. Algunas aplicaciones son los videos, audios y juegos, y los servicios son el correo electrónico, el navegador, el reproductor, entre otros. No obstante, existen varios requisitos que se deben considerar para la selección de las aplicaciones; por ejemplo, a) analizar qué sistema informático puede reproducir esas aplicaciones y posibilitar su uso en diversos dispositivos (esto es lo

denominado compatibilidad); b) se necesita una red que transmita una señal y la convierta en datos o imágenes (topologías); y c) el tamaño de la pantalla es determinante, ya que se requiere adecuar las imágenes a la medida del dispositivo (Baker, Krull y Mallinson, 2005).

Elementos pedagógicos. Es sustancial enmarcar la teoría pedagógica de la que se parte. El constructivismo social, o individual, ha sido relacionado con este tipo de enseñanza-aprendizaje por permitir la comunicación interactiva entre el estudiante y el dispositivo, y formar nuevas estructuras y conocimientos. La orientación de la teoría pedagógica que se esté siguiendo puede analizarse a través de la interacción entre el estudiante con otras personas o con el espacio virtual. Underhill (2006) menciona que se diferencia según la interacción en el uso de estas aplicaciones en el ámbito del aprendizaje. Cruz y López (2007) indican que existen varias estrategias de aprendizaje que se pueden aplicar para adecuar la teoría base y orientarla a un ambiente situacional (incluye contexto del alumno), a uno asistido (guiar al alumno en los pasos a seguir), o a uno conductista (orientado a la solución de un problema y a la rápida retroalimentación). Low y O'Connell (2006) añaden que sin importar cuál sea la estructura cognoscitiva, se debe prever el manejo de información con dispositivos digitales por medio de las cuatro R (por sus iniciales en inglés): grabar, reinterpretar, recordar y relacionar. También, cada actividad incluida en un recurso debe tener relevancia y coherencia para el alumno, y que, a su vez, permita la forma de medir el proceso cognitivo (Delacôte, 1998). Por ende, el contenido ha de estar en función del conocimiento que se pretende transmitir y evaluar, y plantear varios tipos adaptables al terreno móvil como exámenes de opciones múltiples, pasar niveles en juegos, rúbricas, entre otros (Valenzuela, 2007).

Elementos de diseño. Casarini (2007) indica que el diseño es una estructura con carácter anticipador que ordena una actividad para producirla efectivamente, y permite flexibilidad en su uso. Para implementar un modelo educativo móvil, Cruz y López (2007) argumentan la necesidad de considerar tres aspectos de forma complementaria: los pedagógicos, basados en las teorías de aprendizaje; los técnicos, que hacen posible la distribución del material o su

reutilización y la comunicación por medio de redes; y su convergencia para la creación del diseño educativo. Además, existen varios elementos de diseño para la producción de materiales audiovisuales que logran un recurso virtual de calidad. Dichos elementos son la resolución¹ de los videos, tomas de cámara, letras de buen tamaño, color y fondo que contrasten, audio con buen volumen, iconos² de control representativo y funcional, duración entre cinco y veinte minutos, imágenes de apoyo claras y acordes con el tema, y organizadores de la información. Conjuntamente, la estructura de una plataforma o portal se puede complementar con servicios móviles como ligas, materiales en línea, costos, seguridad, entre otros (Cabero, 2000 y 2001; De León, 2007; Rekkedal y Dye, 2007). En vista de la extensa variedad de elementos que pueden ser tomados en cuenta al elaborar un material móvil, De León (2007) menciona que se requiere el compromiso de un equipo multidisciplinario y de trabajo colaborativo entre varios tipos de especialistas (diseñadores y docentes), a fin de realizar un recurso audiovisual mediante un esquema de producción.

[volver a contenido](#)

METODOLOGÍA

El método de investigación fue estudio de casos múltiples. Se analizaron dos casos en profundidad: la aplicación del proyecto en el campus A y en el campus B (denominados A y B sólo para efectos de investigación). La selección de los dos casos fue intencional, porque constituían el esfuerzo más grande en el que se aplicaría el proyecto de “Aprendizaje móvil”: 2 400 estudiantes de nuevo ingreso en el semestre agosto-diciembre 2008, a quienes la institución dio un celular para que trabajaran con los recursos móviles en sus cursos; 120 profesores formados durante los meses de junio y julio de 2008 en el desarrollo de recursos móviles y que integraron los recursos en las clases del semestre agosto-diciembre de 2008; 207 recursos móviles elaborados; dos portales para administrar los recursos móviles (la distribución en cada campus era homogénea) y un equipo de tecnología educativa integrado por diseñadores

gráficos, instruccionales y programadores. El equipo de tecnología y los profesores trabajaron como desarrolladores en lo que llamaron “celdas de producción” para los recursos móviles.

Ahora bien, con la imposibilidad de examinar la totalidad de las unidades de análisis, sobre todo por la población tan amplia que se tenía, se determinaron varias muestras. La muestra de los estudios de casos requiere que tengan una alta probabilidad de contener la mezcla de los procesos, personas, programas, interacciones y estructuras que ayude a la comprensión del suceso (Erlandson, Harris, Skipper y Allen, 1993). Por lo tanto, se utilizó muestreo no probabilístico, debido a que los grupos analizados de alumnos, recursos y docentes ya estaban formados antes de la investigación. Siendo así, la muestra se desglosa conforme al campus al que corresponden:

- a. Campus A: 267 alumnos, 3 materias, 63 materiales móviles y 1 portal.
- b. Campus B: 49 alumnos, 8 docentes, 3 materias, 74 materiales móviles y 1 portal.

En el caso de los desarrolladores y los dispositivos móviles, la muestra fue propositiva: a) para estudiar los procesos de los desarrolladores se seleccionaron a los cuatro integrantes de una celda de producción (compuesto por el experto en el tema, el diseñador instruccional, el responsable de la producción y el coordinador de la celda), para comprender y describir el proceso de elaboración de los recursos móviles; y b) en el caso de los dispositivos se seleccionaron seis con base en la revisión de literatura: el BlackBerry Pearl 8130, Apple iPhone 3G, Apple Clasic 120 GB, MP3 Player Zune, PDA Palm Treo 750 y PDA HTC S620.

La muestra para una sesión de *focus group* fue extraída de la selección de alumnos previamente establecida, ya que se pudo formar el grupo una vez iniciada la recolección de datos, gracias a la participación voluntaria de tres alumnos. Según Giroux y Tremblay (2004), este tipo de muestreo no se basa en el juicio del investigador, sino en la disponibilidad de los sujetos para contribuir con el proyecto.

Se puede decir que las muestras se determinaron con base en los objetivos de la investigación, la

teoría y los participantes del proyecto (ver tabla 1).

Tabla 1. Muestra para recolección de datos

Campus portal	Alumnos	Docentes	Desarrolladores	Materias	Materiales móviles	Dispositivos móviles
A	267	No aplica	No aplica	Arte y cultura contemporánea, Física I y Administración	63	6 (los mismos para los dos campus)
B	49, de los cuales 3 fueron para la sesión grupal	8	4	Introducción a la Carrera y Matemáticas para Ingeniería y Administración	95	6 (los mismos para los dos campus)

Se aplicaron seis instrumentos para la recolección de datos con enfoque cualitativo y cuantitativo: 1) *focus group* a través de videoconferencia a los desarrolladores y 2) alumnos; 3) encuestas autoadministradas para alumnos y 4) docentes; 5) análisis de recursos en los portales y 6) dispositivos móviles.

Al ser un estudio de casos con instrumentos mixtos, se analizó la información emanada de cada instrumento según su enfoque metodológico: para las sesiones grupales y las observaciones se realizó una matriz de datos determinada por las categorías tecnológica, pedagógica y de diseño, y se emplearon porcentajes de las incidencias. En la encuesta se fabricaron dos manuales de codificación (uno de alumnos y otro de profesores) y sus correspondientes matrices de datos para su captura. Después se utilizó la estadística descriptiva con promedio, media, desviación estándar, máximo y mínimo. Finalmente, se analizó la información en subunidades de cada instrumento y después se integró como un todo; mediante la triangulación, se confrontaron los datos emanados de diversas fuentes y se cotejaron con el marco teórico, lo que permitió la confiabilidad de los hallazgos y las conclusiones.

[volver a contenido](#)

RESULTADOS

Tecnológicos. Interfaz. Está delimitada en dos planos: el dispositivo y las aplicaciones móviles.

Los celulares y los asistentes personales brindaron una interfaz virtual completa, esto mediante recursos o aplicaciones como el uso del reproductor de video en 79%; el navegador de Internet en 15% (test);³ y el reproductor de audio en 6%. Las aplicaciones móviles más populares para los alumnos y los docentes incluyen el uso de correo electrónico y Messenger. 75% de los alumnos y 76% de los profesores consideran a la Blackberry como buena herramienta para apoyar las actividades de aprendizaje y fomenta la disponibilidad de información y movilidad.

Compatibilidad. Los materiales de audio y video, teniendo presente en su elaboración la compatibilidad que debe existir entre recurso y dispositivo, pueden ser reproducidos por el software Windows Media Audio o Video que utiliza el *streaming*⁴ para transmitir el recurso mediante un enlace continuo a un navegador de Internet. Esto hace necesario contar con ese sistema informático o un adaptador que adecue los contenidos al dispositivo móvil, además de la conexión constante a la red que transmita la señal 3G (Tercera Generación)⁵ u otra red adaptable conocida como Wi-Fi.⁶ Sin embargo, los recursos no se diseñaron para ser compatibles o reutilizables de forma indiscriminada; por el contrario, parte fundamental del contenido es la inclusión del contexto para el cual es generado, de tal forma que cause un impacto que complemente un ciclo de aprendizaje. Por ejemplo, en una materia (Introducción a la Carrera) se tenían diez temas compartidos como base y se desarrollaron 39 recursos, los cuales fueron utilizados en la misma disciplina, pero en diferentes contextos.

Protocolos. Éstos son determinados por las redes móviles necesarias para entrar al portal donde se alojan los recursos que pueden ser Wi-Fi o 3G. Se estableció la seguridad al limitar el acceso a alumnos, docentes, administradores y al referenciar autorías o avisos legales. Se pudo verificar en la observación que, para acceder, es necesario utilizar un navegador, teclear una matrícula y contraseña. Una vez empleados los recursos, se reportó un promedio de 66% de facilidad de acceso con razones como amigable y entendible; mientras 34% de los usuarios (docentes y alumnos) indicaron dificultad por la mala señal, teclado difícil de manejar, entre otras

causas.

Pedagógicos. Objetivos de aprendizaje. Se encontró que el objetivo de los recursos es explicar conceptos con ejemplos reales; crear un contexto de aprendizaje ligado al de la clase, que complemente lo presencial con los materiales móviles. Se pudo observar que 100% de los contenidos de los materiales logran ese precepto y que los objetivos incluidos son 69% de tipo conceptual, 15%, evaluativo y 9%, analítico. Los contenidos manejados en los materiales son explicaciones del tema, conceptos, test, entrevistas, guías de estudio, entre otros. Sobresalen las actividades individualizadas, seguidas de las que indican procesos y evaluaciones (figura 1).

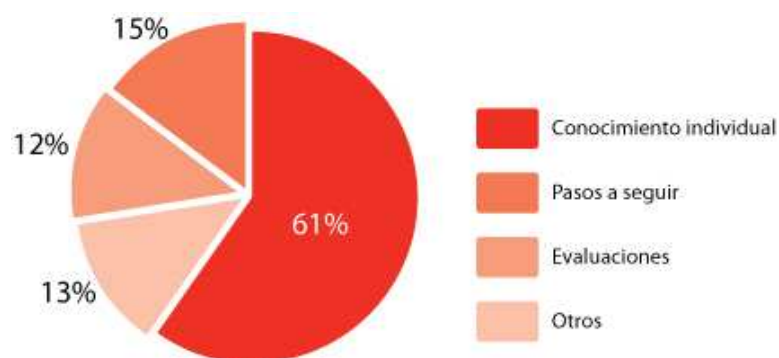


Figura 1. Porcentaje representativo de la orientación dada a las actividades para el proyecto

Contexto de interacción. El uso de los recursos fue ubicado por los docentes y alumnos en las materias de Introducción a la Carrera con 52%; Física I, 19%; Administración, 17%; Matemáticas para Ingeniería I, 11%; y Arte y Cultura Contemporánea, 1%. También se pudo verificar que el alumno se instruye mediante el uso de los materiales móviles y la plataforma, lo que genera un autoaprendizaje. Se mencionó en las encuestas que la Blackberry es utilizada para distintos tipos de interacción, y reporta interacciones en los alumnos de autoaprendizaje con 71%; entre compañeros, 70%; alumno-profesor, 57%; alumno con otras personas, 60%; alumno-curso, 66%; y alumno-interfaz, 62%. (Nota: los porcentajes se refieren a cada tipo de interacción.)

Tipos de actividades. Las actividades fomentadas con los recursos son: 60.5% construcción del conocimiento individual; 12.6%

pasos a seguir; 12% evaluaciones; 6.5% solución de problemas. Más allá de las actividades predestinadas en los materiales móviles, los usuarios reportan que les gustaría que estuvieran disponibles en su celular el intercambio de trabajos, foros, planear actividades, entre otras.

Evaluación. Se consideró dentro de los materiales como la medición del avance individual del alumno respecto a un tema. Se encontraron dos tipos de cuestionarios de opciones múltiples; el primero se puede enviar al sistema por medio de una matrícula y el segundo da retroalimentación inmediata fomentando el autoaprendizaje. Se pudo comprobar que de 60 temas incluidos en los recursos, 33.3% tienen evaluación posterior al tema abordado en los materiales móviles y sólo 3.3% cuentan con retroalimentación inmediata (figura 2). Las calificaciones reportadas se muestran como parte de los servicios ofrecidos al alumno dentro del portal del campus, sin indicar cómo, cuándo o por qué se obtiene esa calificación (figura 2).

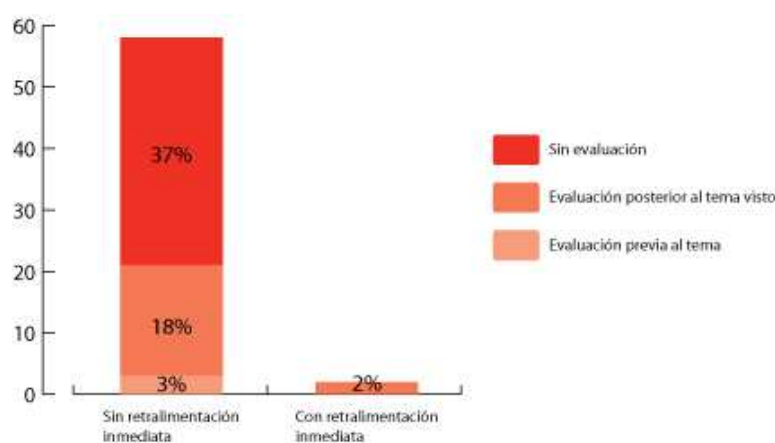


Figura 2. Cantidad de temas con/sin materiales móviles de autoevaluación



Figura 3. Materiales móviles empleados en el semestre

Diseño. Proceso de producción. En la capacitación ofrecida se encontró que 62% de los docentes encuestados indicaron que recibieron la capacitación necesaria en su campus y 13%, en el campus central de la institución. Así se formó la celda de producción y, a través del coordinador, un profesor como experto en el tema y los diseñadores, siguieron un proceso paulatino y ordenado de once pasos para realizar el material con la mejor calidad posible. Después del uso de los materiales móviles en el aula, se obtuvo que 75% de los profesores que imparten las materias, aún no reconocen los pasos para la creación de los recursos móviles.

Diseño audiovisual. Aquí se consideraron diversos lineamientos audiovisuales de la educación en línea, como la presentación de la información (letras, el fondo y colores contrastantes, subtítulos e imágenes de apoyo); al analizar los recursos, 87% de ellos mantuvieron los lineamientos audiovisuales que se les habían solicitado a los desarrolladores. Otro lineamiento fue la duración del material, que en promedio fue de seis minutos y cuarenta y nueve segundos. Uno más que se solicitaba fue la facilidad de descarga; los materiales de audio y video reportan un porcentaje de 80 con una descarga rápida (una resolución de 240x180kps).⁷ Los celulares y los asistentes personales brindaron una interfaz virtual completa mediante el uso del reproductor de video (en mayor medida, 78%), el navegador de Internet (16%) para las evaluaciones y el reproductor de audio (en menor medida, 6%) (figura 3). Los profesores manifestaron que es fácil acceder al recurso, con 37%, y difícil, 25%. En el caso de los alumnos, se reportó un acceso fácil, con 58%, y difícil, 30%. Finalmente, el uso de iconos de apoyo en los portales se encontró redundante y sin funciones interactivas.

Diseño estructural. En la parte de la estructura diseñada, existen cuatro niveles en cada portal que alberga los recursos móviles. Para que el alumno pueda visualizar los materiales, primeramente ingresa una contraseña. Después, se deben dar clics en las ligas (títulos) según el tema abordado en las materias hasta que se seleccione el material solicitado. Entre los servicios incluidos en el portal, la estructura incluyó organización de

temas, índice, títulos, artículos en línea, referencias, imágenes, seguridad (contraseñas y autorías), noticias, canal en vivo, calificaciones, iconos, descarga rápida, entre otros. No incluyó animación, envío de archivos, foros, costos, mensajería, correo electrónico o descargas. Los usuarios mencionaron los servicios que les gustaría estuvieran disponibles en el portal: las rutas de transporte, impresión de documentos, trámites escolares, consulta de calificaciones, estados de cuenta, entre otros.

En forma adicional, se emplearon aplicaciones móviles que no fueron diseñadas por la institución durante el semestre indagado, pero que resultaron populares entre los jóvenes, algunas de ellas fueron: el uso de correo electrónico, mensajería, mapas, podcast,⁸ entre otros. En consecuencia, los estudiantes utilizaron los celulares para realizar trabajos en equipo, analizar problemáticas, enviar tareas y actividades, las cuales no estaban previstas en el proyecto (figura 4).

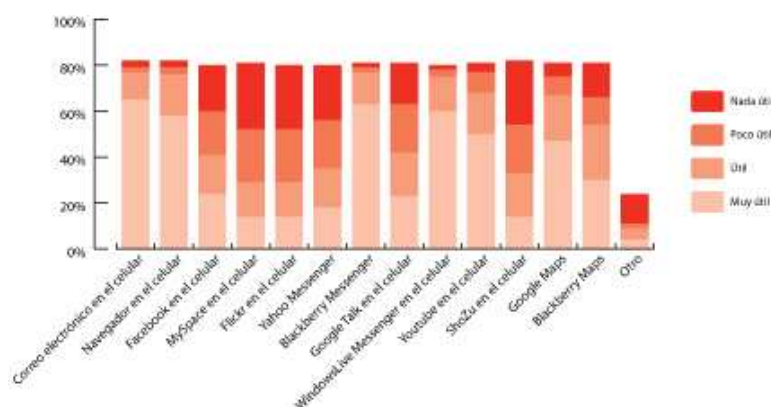


Figura 4. Uso de aplicaciones móviles distintas a las generadas para el proyecto

Según los desarrolladores, las implicaciones para el alumno fueron que ejerció un sentido de autonomía al ingresar a los recursos conforme a sus necesidades y ritmo de aprendizaje. Los celulares se utilizaron tanto dentro como fuera de clases, a pesar de que el proyecto indicaba su uso fuera del aula. Además, si bien se pudo verificar que el alumno se instruye mediante el uso de los materiales móviles y el portal y genera un autoaprendizaje (uno-solo), se encontraron interacciones independientes al proyecto, como la

comunicación entre alumnos, alumno–profesor u otras personas. Finalmente, 75% de los profesores y 71% de los alumnos reportaron que les gustaría continuar con el uso de dispositivos móviles en su labor educativa por ser útil, vanguardista, por la comunicación, la innovación y su portabilidad.

Las ventajas de uso mencionadas por los usuarios reposan en la flexibilidad, el intercambio y almacenamiento de información. En contraparte, las áreas de oportunidad referentes a los elementos que se pueden perfeccionar son el formato, la estructura, los aspectos técnicos, el contenido y el diseño.

[volver a contenido](#)

CONCLUSIONES

El proyecto de aprendizaje móvil fue logrado con éxito, pero, al ser innovador, ocasionó nuevos retos y adaptaciones. Para incluir el aprendizaje móvil en la institución educativa se debe tener la infraestructura tecnológica que sea capaz de soportar una interfaz virtual amigable y eficaz como la que requiere el *m-learning* (ancho de banda, varios accesos a Internet, etcétera). Por eso, el sistema informático seleccionado en el proyecto ocasionó diversos tipos de dificultades, en virtud de la necesidad de estar conectado continuamente a la red, lo que derivó en el lento acceso a los recursos. Así pues, el diseño del recurso debe considerar varias opciones, como los archivos de descarga que permitan almacenar la información en el dispositivo para no necesitar la red. Por otro lado, al delimitar que los materiales móviles tuvieran contenidos ligados a ciertas materias, restringió su empleo y, por lo tanto, su posible reutilización en diferentes disciplinas. Al mismo tiempo, para poder determinar el diseño, es necesario definir el objetivo cognitivo que se pretende lograr.

En el proyecto de la institución, el objetivo fue que el alumno relacionara ideas previas con conceptos ligados a la clase, adquiridos mediante la exploración y el uso de símbolos representativos de los materiales móviles en forma individual. Por lo tanto, la teoría de construcción individual y las

diversas estrategias lograron converger los objetivos pedagógicos, los contenidos, las actividades y parte del contexto del alumno (Underhill, 2006). Sin embargo, existió una falta de guía que fuese incluida en los materiales. La cantidad de temas que no cuentan con evaluación en los recursos móviles es mayor que la evaluada. Conjuntamente, las evaluaciones de los materiales se limitaron a los exámenes de opciones múltiples, no obstante que existen muchos otros tipos de medición del conocimiento. De igual forma, faltó especificar dónde y cómo se obtendrían las calificaciones en cada recurso. Entonces, el diseño debe ser más específico con el seguimiento del aprendizaje, su evaluación y el otorgamiento de calificaciones, si no el alumno se pierde en una instrucción ambigua.

Como resultado de las funciones comunicativas del celular, el contexto de interacción traspasó el aula y los materiales diseñados, según el empleo de los dispositivos para su aprendizaje, la motivación del alumno y las necesidades de los profesores en el transcurso del semestre. Así pues, es más fácil que se aproveche una tecnología que ya es popular entre los usuarios (Keegan, 2002). Los celulares inteligentes cuentan con los accesorios y las aplicaciones más empleados por el público en general para realizar muchas más actividades que las desarrolladas en el proyecto, como el correo electrónico, mensajería (mensajes cortos y multimedia), transferencia de archivos (vía Bluetooth o infrarrojo), entre otros.

Por tanto, si se incluyen estas aplicaciones al aprendizaje móvil, es posible que se incremente el alcance y las habilidades fomentadas por otras vertientes del constructivismo enriquecidas por la interacción social: el aprendizaje en conjunto (Underhill, 2006). Al ampliarse la comunicación entre sujetos con dispositivos portátiles se estipula un contexto de nuevo, con motivaciones personales o grupales, como la curiosidad, la satisfacción personal y la indagación, según el tiempo disponible que se tenga (Cabero, 2000).

Estas visiones de progreso educativo las ofrece el aprendizaje móvil. Se pueden aprovechar al máximo las aplicaciones existentes y, con el tiempo, diseñar aplicaciones nuevas con propósitos pedagógicos que capten la motivación del estudiante e incluso lo involucren en el proceso. Hay que recordar que se ha originado una

evolución en el diseño pedagógico virtual en el que la disponibilidad del material y portabilidad hacen la diferencia. El utilizar los lineamientos audiovisuales de la enseñanza en línea fue un buen comienzo; ahora es posible desarrollar nuevos diseños adecuados a los dispositivos móviles y a los requerimientos socioculturales y tecnológicos actuales, que tengan más comunicación, menos texto, más representatividad, más participación interactiva del usuario, en recursos didácticos que movilicen al alumno en todos los aspectos. Todo lo anterior señala la posibilidad de una nueva corriente educativa, no de adaptación o extensión del constructivismo o de la enseñanza en línea, sino de nuevos trazos educativos que prevean el ambiente real del educando, uno sin límites de espacio y con diversas interrupciones donde estudia, con la exigencia de un material didáctico interactivo que cautive al alumno lo suficiente para aprender en cualquier parte y momento.

Así pues, los elementos de instrucción que fueron considerados en el diseño y la producción de materiales móviles se engloban en tres categorías (figura 5):

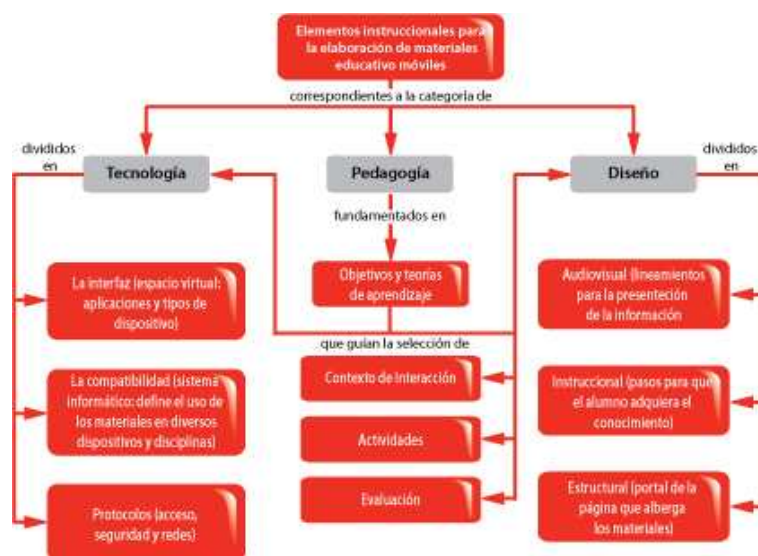


Figura 5. Elementos instruccionales para la elaboración de materiales educativos móviles

a) Los elementos pedagógicos: objetivos pedagógicos definidos en cada materia, y guiados en este caso por la teoría constructivista. De ahí se desglosaron los otros tres: el contexto de interacción, las actividades y la evaluación, que deben estar en relación con la teoría y los objetivos seleccionados.

b) Los elementos tecnológicos fueron tres: la interfaz, la compatibilidad y los protocolos. Una vez definido que el celular fuera el dispositivo móvil a utilizar, éste se convirtió en la interfaz virtual. Se analizaron las aplicaciones, las redes de acceso y las herramientas necesarias para poder soportar el aprendizaje móvil. Sin embargo, el diseño que los desarrolladores elaboraron para los materiales especificó la infraestructura tecnológica, la compatibilidad, las herramientas para desplegar los contenidos, el acceso, la seguridad y los tipos de redes para que se pudiera otorgar una interfaz amigable y funcional, que sirviera como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

c) Los elementos de diseño fueron cuatro: los materiales elaborados, los pasos para su producción, la estructura del portal y la instrucción del aprendizaje. Los desarrolladores deben seguir una serie de pasos para crear un material de calidad con base en los objetivos pedagógicos, el tipo de instrucción y las aplicaciones móviles que causen mayor impacto en los estudiantes.

[volver a contenido](#)

Recomendaciones y futuros retos

Como toda nueva tecnología educativa, se encuentran áreas de oportunidad que permiten su mejora continua, y enriquecen el aprendizaje móvil en la institución indagada y a quienes empleen dicha disciplina. Por ello, se sugiere considerar todos los elementos conforme a un espacio educativo completo y global; esto, sin importar si el aprendizaje móvil institucional es complementario o único, y otorgando las herramientas para que el docente cuente con un control de su enseñanza y el alumno sea más autónomo y responsable de su propio aprendizaje.

Otro aspecto a cuidar son las “necesidades humanas tales como realizar intercambios de conocimiento y de ocio, necesidades de tipo social” (González y Hernández, 2008, p. 17). Lo que faltó desde el inicio del proyecto fue naturalmente complementado con aplicaciones de comunicación durante el semestre.

El considerar otro tipo de materiales, teorías como el constructivismo social, tipos de cognición, inteligencias múltiples, actividades,

contextos, interacciones, comunicación, evaluaciones y servicios dentro del aprendizaje móvil, es el siguiente paso solicitado por los usuarios y lo pronosticado por la propia naturaleza de esta corriente educativa, pero es evidente que, al cambiar el escenario, modificaría los procesos en sí. Será apropiado considerar la capacitación como un elemento valioso para lograr un diseño exitoso, y hacer conscientes a todos los actores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ventajas y desventajas que conlleva el uso de dispositivos móviles como un recurso educativo. En esta capacitación y concienciación se adquieren los conocimientos necesarios para lograr un buen producto e implementación. Por lo tanto, se recomienda la capacitación a los maestros y alumnos que desarrollan o emplean día a día la tecnología móvil y que, en un futuro cercano, quizá sean estos últimos quienes diseñen sus propios proyectos.

Finalmente, el desarrollo de sistemas informáticos para dispositivos móviles desde el área pedagógica puede eliminar algunas dificultades de adaptación de la enseñanza, seguimiento, testimonios, de nuevas versiones de los materiales, del acceso al recurso mediante sensores (*touch*), entre otros, e incluso buscar alternativas de desarrollo de forma colegiada entre instituciones, alumnos o empresas de tecnología móvil. Esto daría pie a que se crearan nuevas redes de trabajo, redes sociales que fomentaran cada vez más la investigación-acción y el uso del aprendizaje móvil en otros contextos, como la capacitación, la actualización, y otros niveles educativos que incluyan desde niños hasta adultos mayores, al otorgar un punto de partida para aquellos emprendedores que aprovechen la motivación y los beneficios del mundo móvil en la educación.

[volver a contenido](#)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baker, A., Krull, G. y Mallinson, B. (2005), A proposed theoretical model for m-learning adoption in developing countries. mLearn 2005. 4th World conference on mLearning: <http://www.mlearn.org.za/papers-full.html> Fecha

- de consulta: 12 de agosto de 2008.
- Cabero, J. (ed.) (2000), *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Sevilla, España: Didáctica y Organización Escolar (DOE).
- _____ (2001), *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*, Barcelona, España: Prados.
- Casarini, M. B. (2007), “La interacción y el diseño de los aprendizajes en contextos virtuales”, *Tecnología Educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*, Distrito Federal, México: Limusa, pp. 209-239.
- Cruz, R. y López, G. (2007), *Framework para aplicaciones educativas móviles (m-learning): un enfoque tecnológico-educativo para escenarios de aprendizaje basados en dispositivos móviles*. Virtual educa: <http://ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/107-RCF.pdf> Fecha de consulta: 20 de agosto de 2008.
- Delacôte, G. (1998), *Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica*, Barcelona, España: Gedisa.
- De León, A. (2007), “Recursos audiovisuales aplicados a la educación”, *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*, Distrito Federal, México: Limusa, pp. 187-207.
- Erlandson, D. A., Harris, E. L., Skipper, B.L. y Allen, S. D. (1993), *Doing naturalistic inquiry. A guide to methods*, Newbury Park, California: Sage Publications.
- Giroux, S. y Tremblay, G. (2004), *Metodología de las ciencias humanas. Investigación en acción*, México, DF: Fondo de Cultura Económica.
- González, M. y Hernández, M. J. (2008), “Interpretación de la virtualidad. El conocimiento mediado por espacios de interacción social”, *Apertura*, núm. 9, año 8, diciembre, pp. 8-20.
- Keegan, D. (2002), The future of learning. From elearning to mlearning: http://learning.ericsson.net/mlearning2/project_one/book.html Fecha de consulta: 5 de agosto de 2008.
- _____ (2005), The incorporation of mobile learning into mainstream education and

- training. mLearn 2005. 4th World conference on mLearning: <http://www.mlearn.org.za/papers-full.html> Fecha de consulta: 12 de agosto de 2008.
- Kukulska-Hulme, A. y Traxler, J. (2007), *Mobile learning. A handbook for educators and trainers*, Nueva York: Routledge.
- Low, L. y O'Connell, M. (2006), [Learner-centric design of digital mobile learning](http://online.cit.act.edu.au/mlearning/lowoconnell2006.pdf). Learning on the move: <http://online.cit.act.edu.au/mlearning/lowoconnell2006.pdf> Fecha de consulta: 25 de agosto de 2008.
- Ramírez, M. S. (2008), “Dispositivos de mobile learning para ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza”, *Apertura*, núm. 9, año 8, diciembre 2008, pp. 82-96.
- Rekkedal, T. y Dye, A. (2007), Mobile distance learning with PDAs: Development and testing of pedagogical and system solutions supporting mobile distance learners. ERIC Document Reproduction Service No. EJ800948: <http://www.eric.ed.gov/> Fecha de consulta: 25 de agosto de 2008.
- Underhill, A. F. (2006), Theories of learning and their implications for on-line assessment. ERIC Document Reproduction Service No. ED494436: <http://www.eric.ed.gov/> Fecha de consulta: 25 de agosto de 2008.
- Valenzuela, J. R. (2007), “Evaluación del aprendizaje: prácticas y usos de los recursos tecnológicos”, *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*, Distrito Federal, México: Limusa, pp. 377-420.

[volver a contenido](#)

¹ Medida de una imagen digital.

² Imágenes que representan un programa, función o actividad.

³ Exámenes de opciones múltiples.

⁴ Técnica que permite a un servidor transferir datos sin necesidad de descargarlos, lo que facilita que, por ejemplo, un video empiece a reproducirse antes de que la transmisión total sea realizada.

⁵ Transmisión de una señal que transforma la emisión en datos reproducibles en un dispositivo digital con acceso a

Internet, ancho de banda, transmisión de voz, datos, mensajería, descargas, entre otros.

⁶ Señal de transmisión por ondas de radio sin cables.

⁷ Kilobit por segundo. Velocidad de transferencia de datos mediante una red.

⁸ Descargas de audio o video por demanda.

[volver a contenido](#)

 REGRESAR A PÁGINA PRINCIPAL