



Aprender y enseñar con iPads

Anna Rubio Carbó,

Directora de Innovación.

Oscar Dalmau,

Director de Soluciones Corporativas del IL3-UB.

Nuestras formas de actuar, trabajar y aprender están sujetas a cambios casi diarios. Las tendencias sociales, tecnológicas y formativas apuestan por la comunicación, la colaboración y la participación como sustratos de la relación social.

Los procesos de creación, participación, colaboración y aprendizaje han evolucionado en la sociedad y también en la empresa, en un proceso que conocemos como aprendizaje 2.0. Se trata sistemas de trabajo que, basados en aplicaciones web, facilitan la colaboración rápida y ágil, la experiencia compartida y la emergencia de procesos de integración de las capacidades de cada empleado para la consecución de una tarea. Las instituciones de formación han evolucionado sus formas de hacer para adaptarse a esta nueva realidad.

Sin embargo, con la introducción de los *smart phones*, los lectores de eBooks y los dispositivos *tablets*, las expectativas de quienes aprenden han vuelto a cambiar: perciben nuevas oportunidades de acceso y de uso del contenido de *e-learning*.

Los *tablets* en general y los iPads en particular son dispositivos para la movilidad. Las instituciones de formación estamos desarrollando experiencias piloto para implantar los iPads como elementos no para informarse sino para la aprender. Se trata de integrarlos en las metodologías de aprendizaje, como herramientas para mejorar el aprendizaje en movilidad.

Conocer qué concepto de movilidad valoran nuestros estudiantes y qué usos metodológicos funcionan mejor para ellos serán las incógnitas de una ecuación que necesariamente habrá que despejar antes de dibujar una estrategia de movilidad en el aprendizaje.

¿Qué se hace en movilidad? ¿Gestión del aprendizaje? ¿Organización y planificación del propio trabajo? ¿Resolución de pequeñas tareas concretas? ¿Anotación de ideas para su posterior recuperación? ¿Resolución de actividades de evaluación? ¿Intercambio de información con sus compañeros? ¿Co-construcción de conocimiento?

En IL3-UB sabemos que los participantes se vuelcan en la tecnología para encontrar la solución a sus problemas. Están pidiendo más a sus procesos de aprendizaje. Por lo pronto, piden más resultados, más calidad, mayor velocidad de acceso a datos en términos de ubicuidad del acceso y de inmediatez, y mayor efectividad entendida en términos del tiempo invertido para aprender. Para ello están.

Sabemos también que se implican de distinta manera en su formación. Disponen de menos tiempo para conectarse y, cuando lo hacen, combinan su actividad online con otra, como puede ser viajar, o tener la televisión de fondo.

La posibilidad del aprendizaje móvil obliga a dibujar una nueva estrategia de formación. Algunas iniciativas, como la Mobile Learning Engine (MLE), están apostando por crear motores que permiten elaborar contenidos gráficos, textuales, audiovisuales o interactivos para *mlearning*. Es una buena aplicación, que acerca a los no iniciados en lenguajes de programación como Java a la creación de contenidos. Es un primer paso que, sin embargo, será rápidamente superado.

Aprender con el iPad o desde cualquier dispositivo móvil no es hacer lo mismo que se hace desde el ordenador. Ya no sólo porque la pantalla no facilita el trabajo cómodo por un período largo

de tiempo, sino por un tema cultural: los usuarios no hacemos lo mismo, ni siquiera pensamos en hacer lo mismo mientras nos movemos o durante un rato concentrados en una mesa de trabajo.

El iPad asiste al usuario en la movilidad. Los niveles en orden ascendente de complejidad en los que puede ser implementada la estrategia de aprendizaje móvil pueden ser los siguientes:

■ **Acceso a la red**, eso es, a los mismos servicios de consulta de información que ya existen en la institución.

■ **Avisos SMS o MMS**. Inicialmente es una práctica informativa unidireccional, de la institución a los estudiantes, pero también hay que tener en cuenta los envíos sectorizados entre los propios estudiantes, entre los profesores o por grupos de interés.

■ **Información y servicios asociados a la gestión del aprendizaje**. Por ejemplo, confirmar tareas pendientes, sincronizar la agenda del curso con la agenda personal, visualizar la evolución de las distintas etapas de la sesión, presentar trabajos o interactuar con los miembros de la clase en votaciones o sistemas de recomendación.

■ **Acceso a contenido complementario producido por la institución o por los propios usuarios del sistema de formación**. Así, podcasts temáticos, canal de televisión por el móvil, intercambio de archivos de consumo para el móvil, tutoriales multimedia, pero también publicación de fotografías o audios grabados por los usuarios en lugares específicos o en momentos de inspiración y publicados al instante.

■ **Interacción con las plataformas de aprendizaje**, como la resolución de cuestionarios o pequeñas actividades, de serious games por etapas cuyos resultados puedan ser sincronizados con la plataforma en algún momento.

■ **Red social móvil** para generar cohesión entre la comunidad educativa: intercambio de documentos, audios, fotos y videos, textos cortos en movilidad, la publicación de los planes de la inmediatez -dónde estás y qué planes tienes- o creación de notas reutilizables después en otras plataformas.

■ **Actividades geolocalizadas**, que pueden ocurrir principalmente en soportes móviles y las consecuencias de las cuales se sincronizan con las plataformas de aprendizaje de la institución.

Todos ellos son apuestas que las instituciones de formación estamos llevando a cabo para desplegar el potencial del *mobile learning* entre nuestros estudiantes. Lo cierto es que cuanto más adaptadas sean las soluciones a los conceptos de movilidad que maneja el perfil del estudiante de nuestra institución y a la metodología que maneja el cuerpo docente mayor será el éxito de la experiencia.

Por ello en nuestra institución estamos diseñando aplicaciones de aprendizaje móvil con los iPads que cubren de forma diferente los distintos niveles de implementación. Estamos trabajando en distintas áreas y de diferentes maneras. Así por ejemplo, se están desarrollando:

■ Aplicaciones de gestión de la información y del conocimiento van a ser útiles para nuestros alumnos de Community Manager, porque para ellos el acceso inmediato y ubicuo a la información es indispensable para el desarrollo de su tarea.

■ Aplicaciones de gestión del aprendizaje y de construcción colaborativa de mapas visuales para nuestros alumnos de Arte Actual, porque intuimos que para este colectivo las actividades en movilidad geolocalizadas son importantes si aportan algún plus de análisis y construcción visual.

■ Aplicaciones de realidad aumentada para el sector de las Urgencias Prehospitalarias, porque sabemos que para ellos analizar y repensar las situaciones vividas es aprender a atender de forma individualizada, rápida y efectiva.

Estamos trabajando en validar algunas hipótesis. Queremos saber cuáles son las necesidades de nuestro target de estudiantes y de nuestro profesorado, queremos saber cómo utilizan la tecnología durante la movilidad, qué hacen dónde, para qué, y cómo lo combinan con el resto de dispositivos de los que disponen. Todo ello servirá para repensar la metodología de aprendizaje multiplataforma y para desarrollar nuevos productos y modelos de negocio.)

Información elaborada por:

