HERRAMIENTAS 2.0 PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZA SUPERIOR

Maestre González, Elena, Universidad de Barcelona; Basco-Prado Luis, Universidad de Barcelona; Romero-García, Marta, Universidad de Barcelona; Rodríguez Martín, Dolores, Universidad de Barcelona; Guix-Comelles Mª Eva, Universidad de Barcelona; Rodríguez-Fariñas, Silvia, Institut Català de la Salut (ICS)

Resumen

La sociedad actual, en perpetuo movimiento, los avances tecnológicos aparecen para ofrecer una respuesta a las necesidades de estar en continua conexión con la información y las comunicaciones. Es por esta razón por la que aparecen las tecnologías móviles que van a configurar un nuevo paradigma social, cultural y educativo. La educación ha sido testigo de que los recursos didácticos mediados por tecnologías han sido una alternativa para desarrollar procesos de aprendizaje. La implementación de estos medios ha generado el diseño de diversos ambientes, más allá de los presenciales y es así como es común ahora encontrar que, con el apoyo de estos recursos tecnológicos (con mayor o menor uso), se habla de ambientes multimodales, ambientes combinados o mixtos (blended learning), amb ientes digitales en línea por Internet (electronic learning) y, recientemente, ambientes de aprendizaje móvil (mobile learning) .El uso de dispositivos móviles en educación es un elemento fundamental en la construcción de conocimiento, ya que con la utilización de estas tecnologías se incrementan las posibilidades de interactuar con los miembros del grupo, se mejora la comunicación; por lo tanto, se difumina la barrera que separa a docentes y alumnos. La utilización de herramientas web 2.0 (TIC) aumenta el interés de los alumnos (nativos digitales por la recogida de información y realización del trabajo propuesto así como establece Mueller, Wood, Willoughby, Ross& Specht, 2008 son consideradas herramientas innovadoras y motivadoras por los estudiantes, puesto que captan su atención y fomentan la actividad en el aula. Estrategia escogida: Estudio de caso-caso clínico (híbrido) y Tutoría Virtual. Competencias a desarrollar: Análisis, reflexión y Trabajo en grupo. Metodología: Estudio de caso. Formato: Clase invertida. Actividades: estudio previo - creación de material - presentación conclusión caso. Evaluación: Campus virtual Moodle, evaluación del trabajo previo (teoría) y App Socrative para móvil. Resultados: La realización de las tareas dirigidas sobre los alumnos tuvo una muy buena aceptación (85% o más). De igual modo consideran de forma positiva la inserción de nuevas técnicas metodológicas mediantes App de móvil o bien a través del propio campus virtual. Los alumnos manifiestan estar más motivados con este tipo de dinámicas y el feed back establecido les resulta muy apropiado.

Resumo

A sociedade de hoje, em perpétuo movimento, os avanços tecnológicos parecem oferecer uma resposta às necessidades de estar em ligação permanente com a

informação e comunicação. É por esta razão que aparecem tecnologias móveis que irão moldar um novo paradigma social, cultural e educativo Educação tem visto os recursos de ensino mediado por tecnologia têm sido uma alternativa para desenvolver processos de aprendizagem. A implementação destes meios tem gerado vários ambientes de design para além da sala de aula e como é comum agora para descobrir que, com o apoio desses recursos tecnológicos (mais ou menos uso), fala de ambientes multimodais, ambientes combinada ou mista (blended learning), amb Internet digitais on-line mugido (aprendizado eletrônico) e, recentemente, ambientes de aprendizagem móvel (mobile learning) O uso de dispositivos móveis na educação é um elemento fundamental para a construção do conhecimento, uma vez que o uso dessas tecnologias susceptíveis de interagir com os membros do grupo aumenta, a comunicação é melhorada; portanto, a barreira entre professores e alunos borrões. A utilização de ferramentas Web 2.0 (TIC) aumenta o interesse dos alunos (nativos digitais através da recolha de informações e execução da obra e proposto como definir Mueller, Madeira, Willoughby, Ross & Specht, 2.008 são considerados ferramentas inovadoras e motivador para os alunos desde que captar a sua atenção e incentivar a atividade na sala de aula Estratégia escolhida: Case relatório de estudo de casos (híbrido) e tutoria virtual Habilidades desenvolvidas: análise, reflexão e trabalho de grupo Metodologia: Estudo de caso Formato: invertido Classe Atividades: estudo anterior - criação de material - conclusão caso apresentação Classificação: Campus Virtual Moodle, avaliação do trabalho anterior (teoria) e Socrative Mobile App: Resultados: Performing tarefas sobre os alunos direcionados teve uma aceitação muito boa (85% ou mais). Da mesma forma considerar positivamente a inserção de novas mediantes aplicativo móvel ou através do Campus Virtual próprias técnicas metodológicas. Os alunos dizem que eles estão mais motivados com tal dinâmica e colocá-las feed back é muito apropriado

Introducción

La sociedad actual, en perpetuo movimiento, los avances tecnológicos aparecen para ofrecer una respuesta a las necesidades de estar en continua conexión con la información y las comunicaciones. Es por esta razón por la que aparecen las tecnologías móviles que van a configurar un nuevo paradigma social, cultural y educativo. La educación ha sido testigo de que los recursos didácticos mediados por tecnologías han sido una alternativa para desarrollar procesos de aprendizaje. La implementación de estos medios ha generado el diseño de diversos ambientes, más allá de los presenciales y es así como es común ahora encontrar que, con el apoyo de estos recursos tecnológicos (con mayor o menor uso), se habla de ambientes multimodales, ambientes combinados o mixtos (*blended learning*), amb ientes digitales en línea por Internet *(electronic learning)* y, recientemente, ambientes de aprendizaje móvil (*mobile learning).* El uso de dispositivos móviles en educación es un elemento fundamental en la construcción de conocimiento, ya que con la utilización de estas tecnologías se incrementan las posibilidades de interactuar con los miembros del grupo, se mejora la comunicación; por lo tanto, se difumina la barrera que separa a docentes y alumnos.

La utilización de herramientas web 2.0 (TIC) aumenta el interés de los alumnos (nativos digitales por la recogida de información y realización del trabajo propuesto así como establece Mueller, Wood, Willoughby, Ross& Specht, 2008 son consideradas herramientas innovadoras y motivadoras por los estudiantes, puesto que captan su atención y fomentan la actividad en el aula (Vatios & Lloyd, 2004).

Marco teórico

En el grado de enfermería la utilización de casos o tutorías no es una innovación. En el grado de enfermería impartimos docencia en grupos extensos, de 100-120 alumnos, en 4 líneas y en 2 campus físicos diferentes. La adaptación al espacio Bolonia en grupos grandes comporta unas importantes limitaciones, aun así en el grado de enfermería se ha trabajado para introducir, y mejorar las ya utilizadas, metodologías activas aprendizaje. En las tutorías, la comunicación del tutor con el alumno debe versar sobre la realidad vital del alumno, pero al mismo tiempo tiene que ser sistemática, con unos objetivos programados (Carbajo, 2004). En este sentido*, ¿Qué comunicación tenemos en nuestras aulas? ¿Se puede mejorar? ¿Hemos pensado en implementar nuevas estrategias? ¿Los objetivos y resultados de aprendizaje son coherentes para tal propósito?*

Incorporar la tecnología en la educación se ha vuelto casi una necesidad, simplemente, el no hacerlo significaría la exclusión de una realidad latente (Cela, 2010). La tendencia actual hacia el uso de dispositivos móviles en educación está enfocada a que, en el futuro, cada vez más se utilicen estos dispositivos en las aulas.

Respecto a los casos ya hace tiempo que se utilizan pero nos encontramos que los casos planteados muchas veces son interpretados "teóricamente según la enfermedad" por los alumnos de forma correcta, con resoluciones de libro. El problema es que el rol enfermero hace falta que tenga en cuenta al paciente de una formaholística cómo uno todo, como uno ser individual. Este es una de las limitaciones que se presentan en el trabajo en el aula que en el primer turno de prácticas los alumnos se encuentran y señalan tutor y alumnos que no se encuentran preparados. El trabajo de aula inversa, base teórica en la cual se basa esta metodología, ha demostrado la incentivación del aprendizaje activo por parte del estudiante desde la visión constructivista. Entre los resultados de investigación, todavía actuales, se cita como texto fundamental del modelo el libro: 'Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day'(Bergmann i Sams, 2012); y los artículos 'Gathering Evidence that Flipping the Classroom can Enhance Learning Outcomes'(Walsh,2013b)i 'Measured Results Demonstrate Enhanced Learning Outcomes in the Flipped Classroom' (Szoka, 2013).

Todos estos recogen evidencia empírica sobre el potencial del modelo de 'flipped classroom' para mejorar tanto la motivación, como el rendimiento de los estudiantes, en educación secundaria y en educación universitaria. Así traspasando el papel activo durante la clase a los alumnos en forma de trabajo en equipo se incentiva:

- Los mismos compañeros son los que valoran la implicación de los miembros y refuerzan la preparación previa del material.

- Permite un espacio de debate para trabajar el pacto y la empatía con el paciente. Los vídeos ayudan al acercamiento al caso. Conocer la rúbrica de evaluación aporta importancia sobre el aspecto y lo define
- Se valora la competencia transversal de trabajo en equipo.
- La técnica de estudio de casos es utilizado como método docente, tiene la gran ventaja que se adapta perfectamente a la enseñanza tanto en el entorno físico de clase como al entorno de prácticas clínicas.

Las propuestas de mejora que ofrecen las herramientas 2.0 es un plus a estos dos entornos.Presentamos dos de las diferentes actividades que hemos proyectado: Las actividades diseñadas se basan en una propuesta "de aula invertida" con la utilización de la metodología de casos y herramientas 2.0 y sus resultados ya sean en el entorno teórico físico de clase o el práctico hospitalario.

Experiencias llevadas a término: Metodología de casos y tutorías con herramientas 2.0

- Casos: La propuesta aplicar un seminario donde se potencia el trabajo autónomo y trabajo en grupo, se trabajen la resolución de casos con la idea de ejercitar la parte práctica, no sólo con modelos teóricos sino con casos reales con las limitaciones que suponen la adaptación y reflexión sobre los procedimientos-habilitados necesarios para lograr las competencias propuestas. Además, en los casos reales, la implantación implica tener en cuenta valores-actitudes necesarios para proponerle al usuario.
    - Resolución de forma individual problema convergente relacionado con una patología concreta (campus virtual)
    - Resolución problema divergente en grupo para la creación de una pauta dietética (seminario presencial)
- Tutorías: Las tutorías en grupos grandes ubicados en centros diferentes son un hándicap tanto para los alumnos como los docentes implicados. La tecnología nos permite hacer un seguimiento personalizado sincrónico o asincrónico adaptando las necesidades del tutor y tutorando.

Metodología

Estudio de caso. Dividido en 2 partes: trabajo individual, trabajo grupal. Formato: Clase invertida. Actividades: estudio previo - creación de material - presentación conclusión caso.

Resultados

1. Dietética y Nutrición

- El 87,3% de los alumnos realizaron el Trabajo previo propuesto para la sesión
- La evaluación de los resultados del casos respecto a los grupos que utilizaron la metodología clásica mejoro 2,6 puntos/sobre 10
- Se realizó la evaluación del Trabajo en grupo no tenemos datos posteriores para comparar la mejora

- El 90% de los estudiantes (n=89) valoraron de forma general y en cada una de sus partes las innovaciones como Muy buenas.
- En relación a los aspectos más positivos algunos comentarios: “los vídeos ayudan a entender a la persona”, “ es más fácil participar al momento con el móvil que tenerlo que hacer después rellenando el cuestionario” “ queda clara la nota”

2. Estancias Clínicas II

- El 94,5% de los alumnos realizaron el trabajo previo propuesto para la sesión
- Un 78,6% de los alumnos manifiestan que la aplicación móvil es fácil acceso y utilización
- Un 85,7% aboga por mayor utilización e implantación de herramientas 2.0 en los periodos de prácticas
- La motivación tanto para realizar las actividades programadas así como obtener una buena puntuación y el feed-back inmediato fueron preguntas con mayor rango de contestación

Conclusiones

La comunicación, participación y motivación por parte del alumnado y del propio profesor supone una crucial importancia en la docencia. Los estudiantes entran en las nuevas zonas de aprendizaje a partir de sus exploraciones autónomas. Es en esta zona de aprendizaje es donde:

- Se tienen nuevas sensaciones y percepciones.
- Se amplían los puntos de vista.
- Se cuestiona lo que sabíamos hasta este momento.
- Estamos dispuestos a ampliar los conocimientos.
- Conectamos con la realidad, con la vida.
- Utilizamos otros lenguajes.
- Nos adentramos en nuevos contextos.
- Nos dejamos sorprender.

En este sentido, *¿Qué comunicación tenemos en nuestras aulas? ¿Se puede mejorar? ¿Hemos pensado en implementar nuevas estrategias? ¿Los objetivos y resultados de aprendizaje son coherentes para tal propósito?* La participación, en general, implica tomar parte y ser parte de algo. En términos más específicos representa un proceso de comunicación, decisión y ejecución que permite el intercambio permanente de conocimientos y experiencias, clarificando el proceso de toma de decisiones y estableciendo así un compromiso entre toda la comunidad a la hora del desarrollo de acciones conjuntas.

En resumen, el alumno puede no participar y por lo tanto coger apuntes y esperar a la gran intervención del profesor (modelo conductista) o bien puede participar y crear conocimiento siendo su descubrimiento. Si además puede interaccionar con los compañeros, puede organizar y planificar actividades y reestructurar estos conocimientos para aplicarlos a otro tipo de contexto el modelo es bien diferente (modelo interactivo).

El uso de dispositivos móviles en educación es un elemento fundamental en la construcción de conocimiento, ya que con la utilización de estas tecnologías se incrementan las posibilidades de interactuar con los miembros del grupo, se mejora la comunicación; por lo tanto, se difumina la barrera que separa a docentes y alumnos. La tendencia actual hacia el uso de dispositivos móviles en educación está enfocada a que, en el futuro, cada vez más se utilicen estos dispositivos en las aulas.

Referencias

Cantillo C.; Roura, M. y Sánchez A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educ@ción Digital Magazine 147*, 1-21.

Carbajo F. (2004). La comunicación entre el profesor-tutor y los alumnos.Reflexiones sobre la tutoría en los centros estatales españoles. *Estudios sobre Educación, 7*, 129-142

Cela K.; Fuertes W.; Alonso C. y Sánchez F. (2010). Evaluación de herramientas web 2.0, estilos de aprendizaje y su aplicación en el ámbito educativo. *Estilos de Aprendizaje*, *5* (5). Recuperado de: www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero.../lsr_5_articulo_8.pdf

Mucchielli, R. (1970): *La dinámica de los grupos*. Madrid. Ibérica Europea de Ediciones

Mueller, J.; Wood, E.; Willoughby, T; Ross, C. & Specht, J. (2008). Identifying discriminating variables between teachers who fully integrate computers and teachers with limited integration. *Computers & Education, 51*(4), 1523-1537

Piqué, B. ;Forés, A .(2012). *Propuestas metodológicas para la educación superior*. Diposit UB.Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30702/6/EMA_bpique_afores.pdf

Ramírez M.S. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones E *INVESTIGACIONES RIED 12* (2), 57-82

Sabater P; Amador J. A; Honrubia M; Isla M.P.; López Matheu C; Lluch MT; Olivé MC;

Pardo A. et al (2011) Rubrica treball en equip. Competència transversal (CT) en el Grau d'Infermeria. http:// diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/21062 (Publicat 9 desembre 2011).

Watts, M. & Lloyd, C. (2004). The use of innovative ICT in the active pursuit of literacy. *Journal of Computer Assisted Learning, 20* (1), págs. 50-58