



## CONCURSO BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES 2014

Proyecto : Aprendizaje Móvil en el Aula.  
Unidad Académica : Departamento de Ingeniería Civil Industrial.  
Docente Responsable : Ernesto Arce Pizarro

La Serena abril 2014

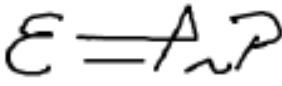


---

### Formulario de Postulación

### Concurso Buenas Prácticas Docentes

---

<b>Título del proyecto:</b>	<b>Aprendizaje Móvil en el Aula</b>
<b>Facultad:</b>	Ingeniería
<b>Académico Responsable del Proyecto:</b>	Ernesto Arce Pizarro
<b>Fecha estimada de la realización:</b>	Septiembre 2014
<b>Unidad académica :</b>	Ingeniería Industrial
<b>Firma del académico Responsable del Proyecto</b>	
<b>Tipo de jornada de trabajo del Académico Responsable (JC, ½ J, prof. hrs.)</b>	Profesor Hora
<b>Académicos (as) que participarán en la ejecución del proyecto (señalar nombres y tipo de jornada de trabajo):</b>	

**Tipo de propuesta (se puede marcar más de una alternativa):**

- Sistematización de experiencias de aprendizaje
- Diseño de experiencias de aprendizaje
- Implementación o ejecución de experiencias de aprendizaje
- Procedimientos evaluativos como instancias de aprendizaje
- Elaboración de material didáctico
- Elaboración de objetos de aprendizaje
- Uso de tecnologías del aprendizaje
- Otros (especificar)



### Cobertura de uso o de aplicación de la propuesta

Un curso, de una carrera

Un curso para varias carreras

Otra cobertura posible (especificar) la naturaleza del proyecto, permite que éste pueda ser aplicado a cualquier curso y carrera de la universidad, la cual requiera disponer de recursos digitales en plataformas móviles.

### Posible impacto en los resultados de aprendizaje de los estudiantes

Especificar brevemente

*“Aprendizaje Móvil, en inglés, Mobile Learning, es el proceso que vincula el uso de dispositivos móviles a las prácticas de enseñanza-aprendizaje en ambiente presencial o a distancia que permite, por un lado, la personalización del aprendizaje conforme a los perfiles del estudiante y por el otro, el acceso a contenidos y actividades educativas sin restricción de tiempo ni lugar” Fuente: <http://goo.gl/VVqJ4T>. Consultado en abril 2014.*

El impacto se espera lograr en los alumnos es:

- Disponer de un canal de comunicación, en tiempo real, entre alumnos y docentes.
- Agilizar la distribución de contenidos y materiales a través de apuntes digitales en múltiples plataformas (iOS, Androide u otras).
- Eliminar la barrera geográfica en el aprendizaje, ya que no será necesario que alumnos y docentes “estén físicamente en el aula”.
- Disponer de recursos que mejoren y apoyen el proceso de aprendizaje, a través de la presentación de contenidos por medio de elementos multimediales como audio, video y/o imágenes.
- Poder acceder a los apuntes electrónicos desde cualquier lugar el cual cuente con conexión a internet.



**Descripción de la propuesta** (Señalar en forma clara y precisa la naturaleza de la propuesta, su (s) objetivo (os) y a quién(es) está dirigida).

La propuesta del proyecto contempla diseñar y desarrollar apuntes electrónicos bajo el contexto de un ebook, **como plan piloto**, en el área de la programación orientada a objetos y fundamentos de proyectos. La primera, por la experiencia del autor del proyecto; y la segunda como medio de apoyo al proceso fundamental en las carreras de ingeniería. El desarrollo contempla elaborar los apuntes en plataforma Android e iOS.

**Objetivo General:**

*Incorporar y desarrollar recursos tecnológicos* que apoyen el proceso formativo de los alumnos de la ULS, en particular en la Facultad de Ingeniería.

**Objetivos Específicos:**

- **Recopilar** información para disponer de un marco cognitivo necesario para desarrollar el proyecto.
- **Revisar** los fundamentos técnicos y recursos tecnológicos necesarios para elaborar un recurso pedagógico digital.
- **Incorporar y generar** una red de apoyo (profesional) para evaluar y diseñar adecuadamente (aspecto técnico) los recursos pedagógicos.
- **Utilizar** herramientas de libre distribución para la elaboración de los apuntes electrónicos.

**Destinatarios:** alumnos de pre y post grado, así también a docentes como recurso de apoyo.



### Fundamentación de la propuesta (Relacionados con el Modelo Educativo ULS/ Otros antecedentes)

Según el informe del modelo educativo de la ULS (noviembre 2011) y consultado en <http://goo.gl/DfVrO5> en abril de este año, el cual señala en una de sus dimensiones, nivel pedagógico, el uso de los recursos y dispositivos didácticos, los cuales *contemplan los medios y materiales para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje*. En este ámbito, y tal como lo indica el mismo documento, la **incorporación de las TIC** es un agente relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte está la conducta y las tendencias del joven universitario. En artículo del diario La Tercera el cual indica: “Estudio asegura que el 86% de jóvenes chilenos duerme con su celular y un 74% nunca lo apaga”, estudio realizado por la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica y el Think Tank TrenDigital (Fuente: <http://goo.gl/gzmCQg>, consultado en abril 2014), del cual se puede deducir que hoy, un joven tiende a ser un **nomofóbico**. Ahora, si bien puede ser un problema, el desafío desde la perspectiva académica, es utilizar el recurso tecnológico, como los aparatos inteligentes, como un soporte relevante en su vida universitaria, es decir, incorporar aspectos acorde al lenguaje y ambiente en el cual ellos conviven.

En razón de los antecedentes expuestos, este proyecto representa una convergencia entre los propósitos institucionales de la ULS y las tendencias conductuales de los jóvenes universitarios. Por ello el poder utilizar los aparatos móviles inteligentes como una plataforma, en la cual se podrá disponer de apuntes o artículos en un formato “entendible” por éstos, es el desafío del proyecto **“Aprendizaje Móvil en el Aula”**.



UNIVERSIDAD DE LA SERENA  
Vicerrectoría Académica  
Dirección de Docencia  
Unidad de Mejoramiento Docente

### **Trabajo ya avanzado**

El año 2012 el proyecto Video Digital en el Aula fue ganador del concurso Buenas Prácticas Docentes. Dicho proyecto, constituye una parte de la propuesta de este año, ya que la elaboración de apuntes digitales, considera dentro de sus contenidos, incorporar videos digitales como un elemento más de la estructura de un apunte digital.