

EL DESARROLLO DE UN ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE EN LA DOCENCIA DE DIRECCIÓN DE OPERACIONES

María Nieves Pérez Aróstegui

Departamento de Organización de Empresas

Universidad de Granada, España

mnperez@ugr.es



Justificación:

De acuerdo con el Parlamento y Consejo Europeo, cualquier programa de enseñanza debe perseguir dos **competencias claves**:

- 1.- La **competencia digital**, o el correcto uso de los ordenadores para gestionar de diversas formas la información, compartirla, comunicarse y participar en redes.
- 2.- **Aprender a aprender**, o la capacidad para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo eficazmente, tanto si se trabaja en grupo como de forma individual.





- **Es lógico...**

Aprovechar el poder de las redes sociales y demás herramientas de la **Web 2.0** en la **construcción del conocimiento** y en la **gestión del proceso de aprendizaje autónomo** facilitará el alcance de estas competencias por parte del alumnado.



EEES

- Su objetivo es el proceso de aprendizaje del alumno
- Innovación, creatividad, etc.
- Fomento de la participación y colaboración entre los alumnos.



- Integración de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Estudiantes como creadores de contenidos.
- Apoyo al desarrollo de competencias transversales (comunicación, trabajo en equipo, etc.)

E-learning: utiliza la WEB 2.0 como canal para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Ámbito idóneo de aplicación: Grado vs. Posgrado



Grado:

- Clases prácticas reducidas, personalizadas...
- Público objetivo: 10-15 alumnos.
- Público real: media de 50 alumnos.



Ámbito idóneo de aplicación: Grado vs. Posgrado

→ Posgrado:

- **Público real: no más de 15 alumnos.**
- **Se caracteriza por la transmisión de una cantidad de información muy elevada (mayor que en los grados), teórica y estadística, y una mayor autonomía del estudiante, pues debe empezar a gestionar su propia investigación.**
- **Mayor viabilidad de un proyecto 2.0**



Objetivos del Proyecto:

- 1.- Que los estudiantes de posgrado **desarrollen las competencias** digital y aprender a aprender.
- 2.- Desarrollar el **proceso de aprendizaje autónomo** de los estudiantes apoyados en el uso de las herramientas de la Web 2.0 en su vertiente didáctica.
- 3.- Fomentar el **trabajo colaborativo y el conocimiento compartido** mediante el desarrollo de PLEs.



Objetivos del Proyecto:

- 4.- **Aproximarnos al trabajo de los grupos de investigación más excelentes**, Universidades y editoriales de alto impacto gracias a su difusión por las redes sociales.
- 5.- **Agilizar la docencia** práctica y las tutorías con el uso de tablets (tabletas electrónicas).
- 6.- Mejorar el **control de la calidad** de la docencia y la evaluación final del alumnado.



¿Por qué un PLE (*Personal Learning Environment*)?:

Los PLE son sistemas para la gestión del aprendizaje de los estudiantes apoyados en los servicios y conexiones que ofrecen las herramientas de la Web 2.0. La finalidad de un PLE es doble: crear una red de intercambio que potencie el aprendizaje autónomo de forma permanente y la adquisición de competencias digitales.

Adell y Castañeda (2010): “el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender”.



ENTORNOS LMS (learning management systems):



VENTAJAS

Moodle es un programa libre y de código abierto lo que posibilita mayor accesibilidad.

Tiene una fuerte comunidad de desarrolladores que ha permitido perfeccionar el programa y ha logrado una estandarización que contribuye a asegurar su propia subsistencia.

La plataforma permite reusar y modificar los cursos siempre que sea necesario y los usuarios podrán trabajar en un entorno virtual de aprendizaje con un conocimiento básico y elemental de Informática.

Este programa dispone de un grupo de recursos útiles en la comunicación educativa como son: Foros de discusión, Correo electrónico, Mensajería interna, Taller, Wiki, Chat, creación de grupos virtuales, etc.

INCONVENIENTES

Necesita destinarse tiempo a la capacitación de los docentes que se enfrentarán por vez primera a esta modalidad educativa y diseñen cursos en una plataforma de aprendizaje.

No permite abrir foros en los que puedan participar personas no autenticadas en la plataforma.

Son espacios cerrados.

Metodología de trabajo:

- ➔ **1.- Crear contenido mediante las aportaciones críticas de cada alumno a su Blog Personal (Blogger) y compartir las presentaciones de su trabajo final mediante Slideshare.**
- ➔ **2.- Mejorar la comunicación: Buscar y difundir información a través de Twitter y mediante la participación en los blogs de los demás alumnos.**
- ➔ **3.- Realizar labores de búsqueda y gestión de diversas fuentes: Google Reader (RSS) y Delicious. Existen herramientas para capturar información en la Web y leerla posteriormente, como Instapaper y Evernote.**



Metodología de trabajo:

- ➔ **4.- Compartir las búsquedas y actividades mediante FriendFeed, de tal forma que se tenga acceso a un solo lugar a todas las actividades que se van generando.**
- ➔ **5.- Ganar productividad en los trabajos en grupo, mediante el trabajo colaborativo en Google Docs y Dropbox. El profesor también gana en productividad al tener un acceso rápido y ordenado a todos los recursos del alumno.**
- ➔ **6.- Compartir el e-portfolio con las actividades llevadas a cabo a lo largo de todo el curso mediante SlideShare/Blogger.**



CONCLUSIONES:

- ➔ **Reflexión sobre los nuevos matices del profesor-tutor: dedicación, incentivo, etc.**
- ➔ **Las herramientas de la web social dan soporte a metodologías activas, participativas, colaborativas ..., facilitando el proceso de aprendizaje.**
- ➔ **No es una cuestión de herramientas, sino de metodología: las tutorías como herramientas de apoyo al aprendizaje informal, entorno colaborativo, etc.**

