



Edición Especial: ENSAYOS

Recibido: 30 de enero de 2020
Aceptado: 24 de febrero de 2020

Dirección autor:

TDED Tecnología Educativa

Guatemala

E-mail / ORCID:

profelearning@icloud.com



Citar así:

APA

Citar así: Mejía, M. (2020). M-Learning: Uso, características, ventajas y desventajas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 50-52, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/80>

IEEE

M. Mejía. "M-Learning: Uso, características, ventajas y desventajas". *RTED*, 8, No. 1, pp. 50-52, Feb. 2020

M-Learning: Uso, características, ventajas y desventajas

M-Learning: Use, features, advantages and disadvantages

Mario Rodrigo Mejía Dávila¹

Resumen

El presente ensayo tiene el propósito de revelar las características, fortalezas, debilidades del m-Learning y varios ejemplos de su aplicabilidad en diversos ambientes, especialmente el educativo. El Mobile Learning o aprendizaje móvil es un estilo que se ha creado gracias a los avances de los dispositivos inteligentes. El aprendizaje apoyado en ellos, presentan grandiosos beneficios como la movilidad o posibilidad de acceso en cualquier momento y lugar, con lo que se rompen las barreras de tiempo y espacio. El uso de tales emisor-receptor de datos y sus aplicaciones envuelve adaptar materiales digitales con el propósito de que sean mejor aprovechados.

Palabras clave: M-Learning, características, ventajas, desventajas.

Abstract

The present essay has the purpose of revealing the characteristics, strengths, weaknesses of m-Learning and several examples of its applicability in different environments, especially the educational one. Mobile Learning or mobile learning is a style that has been created thanks to the advances of smart devices. Learning based on them, have great benefits such as mobility or accessibility at any time and place, which breaks the barriers of time and space. The use of such data transceivers and their applications involves adapting digital materials so that they are better utilized.

Keywords: M-Learning, characteristics, advantages, disadvantages.

Introducción

En la actualidad, nos encontramos en un mundo más inmersos en una sociedad basada en la información y el conocimiento. Un conocimiento que resulta de la paráfrasis y la contextualización de dicha información, a la que se accede gracias a un uso más cómodo e intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de las que se dispone. A medida del aumento del número de usuarios se ha pasado de un concepto eminente instrumental, basado en vertientes tecnológicas, tanto en punto de conexión como en las diferentes modalidades de acceso, a una interpretación cada vez más centrada en el usuario y en los valores que éste consume y genera. Se trata de la llamada sociedad de la información, que consolidada definitivamente con la globalización derivada del fenómeno Internet.

Este paradigma de sociedad, a la vez que va tomando representación, que implica a aspectos esenciales de la vida, armonía y el avance, afectando de manera muy específica al binomio conocimiento-economía y originando, de manera visible, profundos cambios en el entorno habitual de actividad: entre ellos el proceso educativo, donde se están transformado los métodos de enseñanza de un modo progresivo pero prolongado.

Desarrollo

En cuanto a las características del m-Learning, se enumeran las siguientes: (1) El uso de dispositivos móviles se caracteriza por ser portátil para acceder a información de manera inalámbrica. (2) También permite un aprendizaje funcional, pues puede ser en cualquier lugar o momento. (3) Lo anterior permite el autoaprendizaje al acceder a la información en tiempo real. (4) También permite un aprendizaje objetivo, porque se puede acceder a muchos recursos y de diversos autores. (Moreno, 2019). (5) Permite el uso de aplicaciones para el aprendizaje o creación de contenidos. (6) Dispone de sensores tipo

acelerómetro, GPS, cámara, etc., que pueden enriquecer los procesos de aprendizaje. (7) Cada usuario puede usar su dispositivo móvil para uso personal. (8) La pantalla táctil permite el uso de otras funciones. (Universidad Politécnica de Madrid, p.4)

Con relación a las ventajas del m-Learning, estas pueden ser por su funcionalidad o aprendizaje pedagógico. Las ventajas de tipo funcional consisten en: Palabras de Moreno (2019) que el Aprendizaje en cualquier tiempo y lugar. (2) Interacción estudiante-profesor de manera instantánea (3) Mayor penetración debido al alcance o disponibilidad en cada estudiante o persona. (4) Mayor accesibilidad, portabilidad y funcionalidad. Las ventajas de tipo pedagógico son múltiples: (1) Se puede ofrecer un aprendizaje personalizado en cualquier momento y lugar (Enseñanza Virtual, 2017), (2) Se pueden usar los dispositivos en el aula o empresa, adaptándolos en distintas estrategias de aprendizaje. (3) Se generan espacios de colaboración en procesos de enseñanza y aprendizaje. (4) Se incorporan contenidos en distintos formatos (p. ej. pdf, blog, multimedia). (5) Se pueden usar una variedad de aplicaciones gratuitas o de pago y las redes sociales con fines educativos o comerciales (Acuña, 2019). (7) Fomenta la motivación entre los estudiantes. (8) El aprendizaje es autónomo. (Universidad Politécnica de Madrid, 2013, p.5).

A la lista anterior se añaden datos estadísticos de un estudio realizado a más de 500 estudiantes en un establecimiento educativo en EE. UU. (Top Hat Staff, 2019). Los datos más relevantes consisten en lo siguiente: (1) El 75% de los estudiantes considera que los smartphones les ayuda a aprender de manera más eficiente. (2) El 94% de los estudiantes desea utilizar los smartphones en su centro educativo con fines educativos. (3) El 58% de los estudiantes desea usar su dispositivo móvil para tomar fotos de la pizarra o presentación. (4) El 41% de los estudiantes utiliza su dispositivo móvil para buscar en Google alguna respuesta. (5) El 39% de los estudiantes acceden a algún texto digital. (6) El 34% de los estudiantes

utiliza su dispositivo móvil para contestar una pregunta en clase. (9). Por otra parte, el uso de dispositivos móviles en el aula, empresa o comercio incluye ciertos inconvenientes o desventajas. A continuación, se indican los más importantes: (1) La conectividad a la red y duración de la batería. (2) Seguridad de los contenidos y derechos de autor. (3) Múltiples normas, múltiples tamaños de pantalla, varios sistemas operativos. (4) Problemas de costos, privacidad, confidencialidad. (5) Control de los archivos perdidos. (Díaz-Maroto, 2019) (6) El tamaño de la pantalla puede ser un factor negativo debido al tamaño de la información, desplazamiento a través de la pantalla limitado y visibilidad de la información. (7) Existen pocas aplicaciones educativas o algunas son de pago, mientras que las gratuitas tienen ciertas limitaciones. (8) Puede presentar dificultades a los usuarios al momento de descargar software o aplicaciones difíciles de manipular. (Moreno, 2019) (9) Si las reglas o instrucciones no son claras, los dispositivos móviles se convierten en un distractor. (Universidad Politécnica de Madrid, 2013, p.7).

Conclusión

Dentro de esta modalidad hay varios usos en la educación, los cuales se pueden adaptar en empresas o negocios según la edad, recursos y objetivos de aprendizaje: (1) crear listas, (2) tomar notas, (3) gestión en clase, (4) crear contenidos, (5) crear presentaciones, (6) realidad aumentada, (7) redes sociales, (8) multimedia, (9) podcast, en medio de muchos sitios que ofrecen software o aplicaciones para los dispositivos móviles (Android o iOS), a continuación se sugieren algunos con fines educativos. Por un lado, para la gestión en clase, se puede usar Quizizz. Es un sitio que permite crear cuestionarios (quizzes) para que los estudiantes en tiempo real contesten usando sus ordenadores o dispositivos móviles. Es muy similar a Kahoot. En este vídeo se puede observar una actividad gamificada utilizando este recurso.

Esta es una herramienta (software) que permite crear escenas en realidad aumentada y publicarlas en la comunidad. Para usarlo, el estudiante debe descargar Scope. Esta aplicación sirve para visualizar todos los contenidos creados con Creator y publicados en dicho sitio. En este vídeo, se aprecia una actividad de realidad aumentada en el aula.

Como se indicó arriba, en este ensayo se dio a conocer las características principales del m-Learning, ventajas y desventajas, principalmente en la educación, y uso por medio de unos ejemplos propios del que escribe este ensayo. Sin importar que tan novedoso, creativo o divertido sea el recurso en el aula o empresa, este debe obedecer a los objetivos de aprendizaje o plan para su implementación. Todo docente o capacitador debe evaluar si hubo o no aprendizaje, tomando en cuenta los factores técnicos y pedagógicos señalados arriba.

Referencias

- Acuña, M. (2019). *M-Learning: educación móvil en el aula*. https://www.evirtualplus.com/m-learning-educacion-movil/#Cuales_son_las_caracteristicas_basicas_del_M-Learning.
- Díaz-Maroto, Inmaculada (2019). *M-Learning: experiencias actuales y clasificación de tendencias*. <http://www.americlearningmedia.com/edicion-008/100-white-papers/548-m-learning-experiencias-actuales-y-clasificacion-de-tendencias>.
- Enseñanza Virtual (2019) *¿Sabes qué es Mobile Learning? Tendencia en los próximos años*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/05/03/sabes-que-es-el-mobile-learning/>.
- Moreno, A. (2019). *Móvil Learning*. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/fr/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/1026-movil-learning>
- Top Hat Staff (2019). *Cellphones in School are Essential to Learning, Say Students*. <https://tophat.com/blog/cellphones-in-school-student-survey/>.
- Universidad Politécnica de Madrid (2013). *Guía para la implantación del Mobile Learning*, pp.4-7.