

Tecnología móvil aplicada en la educación

Bertone, R.; Filippi, J.L.; Lafuente, G.J.; Ballesteros, C.; Mansilla, A.G.; Pérez, D.; Aguirre, S.; Lafuente, G.H.

Facultad de Ingeniería, UNLPam. General Pico, La Pampa.

Las instituciones educativas en general y las universidades en especial, constituyen un ambiente rico en información conformando un sitio ideal para la investigación y el desarrollo tecnológico. La presencia de diferentes actores que conforman las instituciones educativas (docentes, no docentes, alumnos, administrativos, directivos, entre otros), con la complejidad de estar en permanente movimiento espacial, desempeñando multiplicidad de actividades, y con la necesidad de contar en forma permanente con información actualizada; demandan un nuevo ámbito adecuado a estas características que los sistemas de información implantados actualmente no pueden satisfacer. El objetivo de este proyecto busca mejorar los diferentes procesos que se efectúan en las instituciones educativas mediante la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación. En particular, se enfocará en la exploración y explotación de las tecnologías de la computación ubicua, direccionando la labor investigativa a mLearning. Con el fin de explorar las posibilidades que brinda el cómputo móvil en el contexto educativo, se efectúa el trabajo experimental en la Facultad de Ingeniería - UNLPam, contando con un escenario de aplicación real. Como parte del trabajo de investigación se realizarán diferentes tareas:

- Indagar el potencial de la tecnología móvil en el ámbito educativo.
- Analizar diferentes herramientas tecnológicas móviles en ambientes educativos.
- Entrevistar a los diferentes actores: directivos, docentes, alumnos, personal administrativo, en su ámbito laboral cotidiano.
- Identificar diferentes escenarios de trabajo que muestren aspectos móviles en las actividades de sus actores.
- Documentar el proceso de investigación.

- Presentar en diferentes congresos de carácter nacional e internacional los resultados alcanzados.
- Confeccionar aplicaciones móviles de interés educativo.
- Difundir y capacitar a instituciones interesadas en utilizar las aplicaciones desarrolladas.

El proyecto trata de determinar la utilidad real de los dispositivos móviles en el ámbito educativo con el objetivo de establecer una implementación a gran escala. El resultado del proyecto podrá medirse en varias dimensiones; formación de recursos humanos de alto nivel para el uso de las diferentes aplicaciones móviles implementadas, establecimiento de colaboraciones interdisciplinarias e interinstitucionales, desarrollo de herramientas y sistemas para su aplicación en las instituciones educativas y publicación de artículos.