

DATOS GENERALES DE LA EXPERIENCIA O PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Nombre de la experiencia de innovación educativa:

M-Learning en apoyo a la carrera de Ecoturismo Modalidad Virtual y Presencial

Autor:

Carlos Francisco Agurcia Ramos

Asignatura o área del conocimiento

a la que está dirigida la experiencia educativa: Seminario de Relaciones Humanas

Fecha de inicio y finalización de la experiencia educativa:

25 agosto 2015 al
29 de enero 2016

DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

Problema que la experiencia resolvió:

Los estudiantes de la asignatura tanto en Telecentro como en la presencial, no disponen de acceso constante a internet para poder acceder a los recursos de apoyo a la asignatura. Sin embargo la mayoría de ellos cuentan con un teléfono móvil con sistema operativo Android, por lo que se decidió desarrollar una aplicación móvil que les permita tener accesos a los recursos sin necesidad de conectarse a internet.

En qué consistió el proyecto o experiencia educativa

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil que permite a los estudiantes acceder a los contenidos desde su teléfono móvil sin necesidad de internet, y también acceder a técnicas de relaciones humanas que les pueden servir en su vida laboral y personal.

Metodología:

- Para la realización de la Aplicación Móvil se siguió el modelo planteado por Gasca, Camargo y Delgado (2013) de cinco etapas:
- Etapa de análisis; En esta se identifican las necesidades de los usuarios y desarrolla una idea del producto que pueda satisfacerlas, para esto se identificó mediante comentarios con estudiantes y docentes que un gran problema expresado los estudiantes del Telecentro de Roatán es el acceso a internet para poder acceder al contenido de la asignatura y el tiempo para poder ubicarse en algún lugar para poder leer los contenidos. En base a esas necesidades surgió la idea de poner a su disposición una aplicación para teléfono móvil que ya incluya los contenidos, con lo que se resolvería el primer problema, y que se pudiera acceder a ella en cualquier momento libre, resolviendo el segundo.
- Etapa de diseño; en esta se diseña la estructura de la aplicación, para esto se diseñó la siguiente estructura que se presenta en el anexo 1.
- Etapa de desarrollo; en este momento se desarrolla el software, para lo cual se recurrió al recurso gratuito de Mobincube.
- Etapa de prueba de funcionamiento; para lo cual se descargó el archivo “.apk” y se instaló en un teléfono con sistema operativo Android, y se probaron cada uno de sus funciones.

- Etapa de entrega; esta etapa se cumple poniendo a disposición de los estudiantes la aplicación, esto se hará a través de correo electrónico u otros medios que la Dirección de Innovación Educativa estimen convenientes.

Resultados: impacto educativo sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- La aplicación beneficia a todos los estudiantes de la carrera de ecoturismo matriculados en el Telecentro y el CURLA, población que actualmente suma 117 estudiantes, cabe recordar que constantemente se están matriculando más estudiantes.
- Los estudiantes encuestados en el periodo de desarrollo de la aplicación manifestaron que este tipo de aplicación tendría un impacto significativo en el aprovechamiento de sus asignaturas, ya que podrán acceder fácilmente al contenido de la misma y en momentos en los que normalmente no pueden acceder a este contenido. En base a las opiniones de los estudiantes se considera que la aplicación tendrá un impacto positivo en el aprovechamiento de la asignatura.

Lecciones aprendidas y conclusiones:

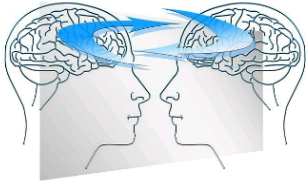
El desarrollo de la aplicación dirigida para los alumnos del Telecentro UNAH CURLA-Roatán, que cursen la asignatura de “Seminario de Relaciones Humana”, logró el objetivo planteado. Ya que fue posible el uso de la app generada para la descarga de los contenidos y recursos educativos en los aparatos móviles Android y luego hacer su uso de forma asincrónica.

Con el uso que hicieron los estudiantes de esta app, se constata de nuevo el alto potencial de habilidad tecnológica de los alumnos, quienes reaccionaron de manera positiva al uso de la herramienta que se les posibilitó para usar en sus teléfonos móviles. Se debe tener presente que un alto porcentaje de los alumnos matriculados en la UNAH son nativos digitales es decir estudiantes jóvenes cuyas edades son menores a los 30 años.

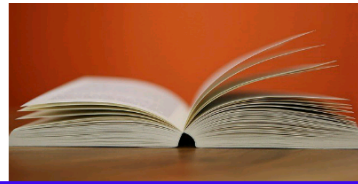
Originalmente la aplicación fue pensada para el apoyo de la educación en línea, sin embargo al analizar los resultados se pretende utilizarla, también, con los estudiantes en la modalidad presencial.

Se recomienda aprovechar la experiencia de la generación de esta app, para el desarrollo de otros proyectos de innovación educativa similares con otras asignaturas, considerando que actualmente existen varias plataformas de desarrollo de apps que presentan sus servicios de forma gratuita o en versiones pagas y un docente no necesita tener un alto perfil tecnológico, ni conocimientos de programación para poder desarrollar app de este tipo ya que docente puede acceder a sencillos videotutoriales que explican el proceso.

EVIDENCIAS



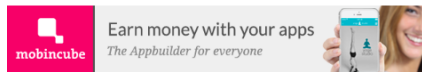
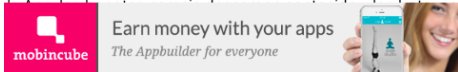
- Presentación
- Contenidos de la Asignatura
- Videos y otros materiales
- Técnicas de Relaciones Humanas
- Calendario
- Créditos



- Unidad 1 Tema 1
- Unidad 1 Tema 2
- Unidad 2 Tema 1
- Unidad 3 Tema 1
- Unidad 4 Tema 1



Los botones en azules indican que el contenido se encuentra en



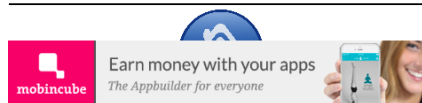
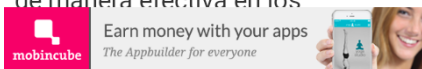
Tema 1: Relaciones Humanas

Cuando nos referimos al Relaciones Humanas, desde el ámbito académico, estamos hablando sobre la relación entre las personas, esta disciplina tiende a enfocarse más en las relaciones entre personas en el ámbito laboral, sin embargo las relaciones pueden darse en ámbitos laborales o personales y pueden ser formales o informales, pueden ser estrechas o angostas, cooperativas o individuales, etc.

Estos conocimientos son sumamente importantes ya que muchas personas pierden o abandonan sus empleos debido a que no son capaces de integrarse de manera efectiva en los



- Objetivos
- Introducción
- Toma de Decisiones Individual
- Toma de Decisiones en Equipo
- Asertividad
- Presentaciones en Público
- Técnicas de Relajación



ENTIDAD DESARROLLADORA DE
LA ASIGNATURA "SEMINARIO DE
RELACIONES HUMANAS"

DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA,
DIE, UNAH

Directora

M.Sc. Martha Quintanilla

Experto en contenidos y diseñador
de App:

M.Sc. Carlos Francisco Agurcia
Ramos

