

TEMA 5

Experiencias didácticas de utilización de PLE en diferentes niveles educativos



Autores:

Castaño Garrido, Carlos Manuel

Etxebarria Lejarreta, Aintzane

Garay Ruiz, Urtza

Lopez de la Serna, Arantzazu

Romero Andonegui, Ainara

Tejada Garitano, Eneko

Introducción

A través de la innovación educativa nos encontramos en un contexto donde han surgido los llamados entornos personales de aprendizaje (PLE), que permiten adquirir conocimiento o aprender a través de las TIC pero en red, es decir, acompañado de otras personas que normalmente comparten los mismos intereses. Estos PLE no debemos percibirlos como algo completamente nuevo ya que como manifiestan Adell y Castañeda (2013) “se trata de una realidad inherente al aprendizaje de las personas y por lo mismo tan antiguo como ellas y su aprendizaje”. La idea que se pretende transmitir es que todos a lo largo de nuestra vida vamos acompañados de un entorno personal de aprendizaje, lo que ocurre ahora es que al disponer de las TIC, este entorno ha cambiado.

“internet es hoy en día la mayor fuente de información y el entorno más importante de aprendizaje sobre muchos temas, y no solo porque contenga mucha información sino porque conecta a muchas personas y les facilita la comunicación entre sí”. Adell y Castañeda (2010)

Todo esto está cada vez más presente dentro del ámbito educativo, y el profesorado tiende a utilizarlo. En un principio, el uso de los PLE, estaba más asociado a la Educación Superior, pero en la actualidad podemos hablar de experiencias educativas a través del uso de los PLE en otros niveles de educativos. Todo esto se debe al cambio desarrollado en la comunidad educativa frente al uso de las TIC, ya que se perciben como un recurso importante, que potencia la formación permanente o aprendizaje a lo largo de la vida.

En la actualidad el PLE se concibe como un enfoque de aprendizaje informal, donde cada persona va a elegir de forma libre, lo que quiere trabajar, con quien quiere trabajar y dónde lo quiere trabajar, todo ello sin exámenes (Adell, 2011). Ante esto vemos como los PLE, nos sitúan frente a una tecnología con grandes expectativas en el terreno educativo, esto es, una tecnología que estará situada en el hemisferio del “aprendizaje auténtico, y relacionado con dos características del aprendizaje en la sociedad del conocimiento: aprender a aprender y aprendizaje permanente” (Castaño & Cabero (coords.), 2013: 63).

A continuación pasaremos a relatar una experiencia desarrollada a través de un PLE. Con ésta experiencia se puede aportar una mayor información desde una visión más práctica de la importancia y repercusión dentro de la comunidad educativa de los PLE.

Creación de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), desde la cooperación y colaboración en Comunidades de Prácticas (CoP) formadas por alumnado y profesorado del Grado de Educación Primaria

Esta experiencia innovadora fue desarrollada en la universidad de País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea por un grupo de profesores. En ella

tomaron parte alumnos/as del primer y cuarto curso del Grado de Educación Primaria de la Escuela Universitaria de Magisterio de Bilbao, y seis profesores/as de tres departamentos: Didáctica y Organización Escolar, Psicología Evolutiva y de la Educación; y Didáctica de la Lengua y la Literatura que han constituido un grupo multidisciplinar que ha apostado por la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Para llevar a cabo, tanto la idea como la planificación y la implementación de esta innovación, se centraron en concebir el PLE como el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender. Es decir, que el entorno personal de aprendizaje debía incluir:

- La información que se consulta.
- Las relaciones que se establecen con dicha información.
- Las personas que sirven de referencia a los participantes, las conexiones entre dichas personas, y las relaciones entre estas personas y otros que a la larga pueden resultar de interés.
- Los mecanismos que sirven para reelaborar la información y reconstruirla como conocimiento, tanto en la fase de reflexión y recreación individual, como en la que la reflexión de otros sirve para la reconstrucción.

Esta experiencia de innovación se implementó de septiembre a diciembre del curso 2014-2015, y su duración fue de ocho semanas. Participaron alumnos de primero y cuarto curso del Grado de Educación Primaria Docente, y participaron las asignaturas "Lenguas e Innovación en la Escuela" y "Función Docente". El número de alumnos participante fue de 194 alumnos de Grado, 147 correspondientes al primer curso y 47 de cuarto curso.

La implementación se dividió en tres fases:

- Presentación, donde se presentaron a los estudiantes los conceptos PLE y PLN, además de CoP y el propio proyecto que iban a realizar. En esta fase se crearon los grupos y se realizó el primer contacto entre alumnado de cuarto y primero mediante la plataforma NING.
- NING fue la red social utilizada para llevar adelante el PIE, mediante esta red social, el alumnado permanecía en contacto directo, presentaban sus productos, realizaban los feedback, etc.
- El desarrollo de la práctica innovadora, se realizó a través del análisis de los ejes de contenidos, de los productos de expresión del conocimiento y del feedback sobre ellos. Durante este tiempo los alumnos mantuvieron comunicación continua mediante herramientas online.
- La evaluación por parte del alumnado y profesorado implicado, evaluó la propia experiencia mediante las escalas IMMS y TAM. Por lo que se realizó un análisis de la experiencia desde diversos puntos de vista teniendo en cuenta las siguientes variables: motivación, satisfacción, tutoría entre iguales (mentory), género y rendimiento académico. Esta última variable estaba directamente relacionada con otra actividad que realizó el profesorado en esta fase que fue la evaluación de los productos y su calificación.
- El objetivo principal del proyecto de innovación educativa, que se denominó EHUPLE2014, fue la construcción del un PLE por cada alumno o alumna del Grado de Educación Primaria, esto implicó, que el alumnado debió hacerse consciente de su propio proceso de aprendizaje:
 - cómo aprender
 - con quién aprender
 - qué aprender

Para poder llegar a lograr ese objetivo vieron necesaria la creación de una Comunidad Online de Prácticas, más conocida como CoP, entre el

profesorado implicado y el alumnado participante. Las CoP se definen como grupos de personas que comparten una preocupación, pasión o curiosidad, y aprenden y profundizan sobre ella mientras interactúan regularmente (Solano y Prendes, 2008). En el caso de EHUPLE2014 el hecho común lo conformaron los contenidos clave de la asignatura "Función Docente" del Grado de Educación Primaria.

El alumnado participante tuvo como objetivo el desarrollo de una tutoría entre iguales basada en la comunicación online tutor-alumno. Es decir, en este aspecto la innovación consistió en que el tutor, un alumno/a de cuarto curso, y el grupo de alumnos de primero se comunicaron siempre de forma virtual, no se reunieron nunca de forma presencial. Durante el tiempo que duro el proyecto la comunicación debió realizarse a través de medios virtuales que el alumnado de forma libre consideró oportuno, medios tanto privados como públicos.

Otro de los objetivos de este proyecto de innovación educativa fue, que la expresión del conocimiento adquirido debía estar basada en una reflexión que profundizara en las lecturas y discusiones necesarias para la adquisición de los conceptos o contenidos adquiridos. Para ello la única condición que fue requerida, era que la expresión y exposición de todo conocimiento adquirido debió realizarse mediante la utilización de diversas herramientas que la Web 2.0 aportó, tal y como se aprecia en el esquema resumen de la experiencia (ver imagen 1).

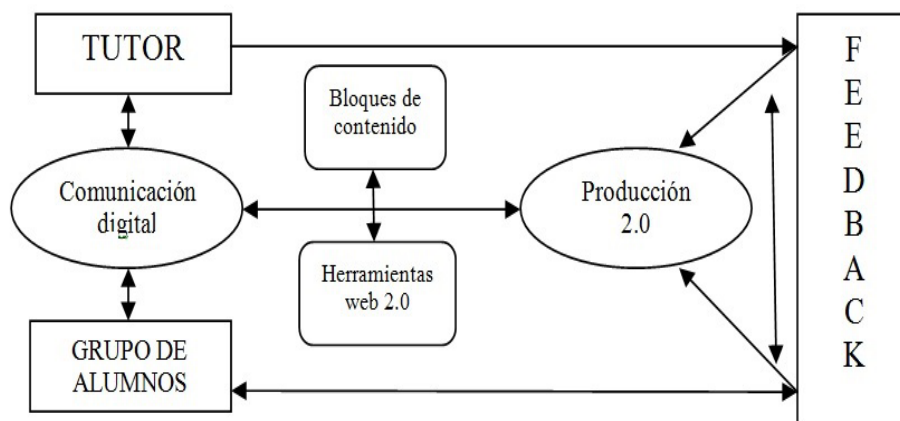


Imagen 1. Resumen de la experiencia de innovación educativa EHUPLE2014.

El profesorado consideró necesario que todas aquellas producciones que fueron llevadas a cabo por los estudiantes debían ponerse a disposición de la comunidad educativa que se conformaba en el proyecto de innovación docente, y también de forma abierta en la red para que de esta forma cualquier persona que estuviera interesada pudiera acceder a ese conocimiento de forma libre. Para ello aunque se abrió una red social NING, donde el alumnado tenía total libertad para utilizar las herramientas que considerara oportunas o necesarias para transmitir conocimiento. De esta forma el alumnado por un lado recibió un *feedback* y también una evaluación sobre su labor realizada, por parte de sus compañeros y profesores implicados. Por otra parte con esta práctica se continuó con la construcción del conocimiento en la red como forma de comunicación para el aprendizaje.

En general el desarrollo de esta práctica innovadora logro conseguir que el alumnado de primer curso implicado adquiriese los contenidos básicos de la asignatura *Función Docente* y a su vez el alumnado de cuarto curso, desarrolló competencias de organización dentro de una proceso de innovación educativa en el contexto de la Educación Superior. A través de esta práctica, se logro conseguir que todos los participantes profundizarán

en su proceso de aprendizaje para finalizar desarrollando las competencias de *aprender a aprender*, *aprender a comunicarse* y *aprender a lo largo de la vida*.

Es importante destacar que se realizó un análisis de la experiencia y de los resultados obtenidos:

- Al comienzo de la implementación de la innovación educativa se pasó una encuesta para analizar los conocimientos, el interés y las expectativas del alumnado que participó en la misma.
- A lo largo de la implementación, el profesorado implicado fue recogiendo información, en forma de diario, del desarrollo de las actividades que realizaron, basado en las dificultades, puntos fuertes y puntos de mejora.
- Al finalizar la implementación de la innovación se pasó una encuesta de satisfacción al alumnado, además el profesorado evaluó el rendimiento del alumnado teniendo en cuenta el trabajo realizado y las contribuciones a la comunidad.

Finalmente se considero necesario la difusión de la experiencia realizada y para ello se llevo a cabo, un informe final de descripción del diseño pedagógico, su implementación y resultados que se hizo público entre el profesorado interesado y en congresos y publicaciones de prestigio nacional e internacional.

BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. (2011). maPLEando. [en línea]. Recuperado de <http://conocity.eu/jordi-mapleando>.
- Adell, J. y Castañeda, L. (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.
- Castaño, C. y Cabero, J. (Coords.) (2013). *Enseñar y aprender en entornos mlearning*. Madrid: Síntesis.
- Solano, I. y Prendes, M. (2008). "EDUTEc en la red: Comunidades virtuales para la comunicación de profesionales." *EduTec. Revista electrónica de tecnología Educativa*. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/481/213>