

***UBILINGUA* para un aprendizaje ubicuo de IFE en la ULPGC**



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Departamento de Filología Moderna

Soraya García-Sánchez &
Carmen Luján-García

Índice

- Introducción: Origen del proyecto + Contextualización + Objetivos
 - *UBILINGUA*
- Marco teórico: conceptos claves
- Método
- Resultados
- Conclusiones
- Bibliografía
 - Agradecimientos

Introducción: Origen del PIE

- Aprendizaje constructivo, ubicuo, compartido y permanente
- Aprendizaje comunicativo basado en tareas de equipo: **grabación de vídeos**
- Estudiantes de Inglés para Fines Específicos (IFE) en educación superior:
 - Inglés Aplicado al Diseño Industrial y Desarrollo de Productos (IADIDP)
 - Inglés Aplicado a Trabajo Social (IATS)
 - Inglés para Ingenieros de Telecomunicación (IIT)

Contextualización y 3 objetivos

- **Titulaciones** participantes: GU Ingeniería de Diseño Industrial (IDI), GU Trabajo Social (TS) y MU Ingeniería de Telecomunicaciones (IT)
- **Objetivos:**
 - 1. Elaborar materiales didácticos para la competencia comunicativa en IFE
 - 2. Emplear vídeos creados por los alumnos para la elaboración de *PODCASTS* y posterior publicación en *UBILINGUA*
 - 3. Demostrar que el material didáctico elaborado y evaluado es útil y motivador para el desarrollo de la competencia comunicativa en la enseñanza-aprendizaje de IFE en contextos socio-profesionales

¿Qué es *UBILINGUA*?

- Web elaborada por profesores de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España) expertos en varias lenguas extranjeras (inglés, francés, alemán, chino, árabe), como parte de su GIE, donde se ofrecen materiales didácticos de forma libre a cualquier usuario digital. Puede visitarse en: <http://www.webs.ulpgc.es/webidiomas/ubi/>

Interfaz de *UBILINGUA*

INICIO CURSOS ▸ PROFESORES ▸ QUIENES SOMOS Usted se ha identificado como [Soraya García Sánchez](#) (Salir) Español - Internacional (es) ▾

UBILINGUA

[Formulario de acceso](#)
Antes de matricularte debes rellenar este formulario de acceso



-  [Regístrate](#)
-  [Escucha nuestros podcast](#)
-  [Descarga nuestros podcast](#)
-  [Completa las actividades](#)
-  [Mejora tu nivel de idioma](#)

NAVEGACIÓN 

- [Página Principal](#)
- [Área personal](#)
- [Páginas del sitio](#)
- [Mi perfil](#)
- [Mis cursos](#)

AJUSTES 

- [Ajustes de mi perfil](#)

Marco teórico: conceptos claves

Aprendizaje ubicuo (U-learning) + IFE

Dentro y fuera + Con/Sin TIC

ABT + Enfoque Comunicativo

Cooperación y colaboración del equipo

LLL (Life Long Learning) + Aprendizaje compartido

Democratización e inclusión de todos

1. Aprendizaje ubicuo

- Se genera **en cualquier sitio y a cualquier hora, dentro y fuera del aula**
- **Mayor focalización en el contexto** que *e-learning*
 - Adaptado a los estudiantes
- Estudiantes y **la vida real/profesional**
 - Tecnología participa en esa preparación
- Los estudiantes **construyen y presentan el conocimiento**

(Burbules, 2012; Kalantzis & Cope, 2012; Ogata, & Uosaki, 2012)

2. Enfoque comunicativo y ABT

Esta propuesta promueve:

1. **Construir** el conocimiento de IFE a través de tareas en equipo en los contextos de IDI, IT y TS
2. **Evaluar y compartir** el conocimiento en la web de acceso abierto *UBILINGUA*

3. LLL y Aprendizaje compartido

Esta tarea comunicativa, colaborativa y digital:

- **Implica** un significativo proceso de enseñanza, evaluación y aprendizaje
- **Participa** en la filosofía del aprendizaje a lo largo de la vida que incentiva el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), al reutilizar materiales creados por los estudiantes con fines didácticos para posteriores generaciones (Head et al., 2015; Lorek et al., 2012; Medel-Añonuevo et al., 2001).

Método

- Se centra en un **enfoque comunicativo y cognitivo**. Igualmente, utiliza las TIC para la aplicación directa de **aprendizaje ubicuo, colaborativo y autónomo**
- **Fases de enseñanza-aprendizaje:**
 1. Formación grupos de 3-4 estudiantes para grabaciones en vídeo de situación profesional
 2. Selección de vídeos siguiendo 4 criterios:
 - Contexto adecuado para IDI, TS e IT; diálogos claros y dinámicos adaptados a IFE; solución de problemas o conclusiones y sonido correcto y comprensible.
 3. Edición de vídeos y traslado a podcast MP4: *Camtasia*
 4. Creación de actividades y respuestas para publicación en abierto:
UBILINGUA

Método: Ejemplos de vídeos

Vídeos y su transformación a PODCAST

- Vídeo 1: Inglés aplicado a la Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Productos (Grado IDIDP) - *Do colors mind? (la importancia del color en el diseño de cualquier producto)*
- Vídeo 2: Inglés para Ingenieros de Telecomunicaciones (Máster MUIT) – *Design of a wooden tablet for children (la difícil tarea de emplear un material como la madera en una tablet)*

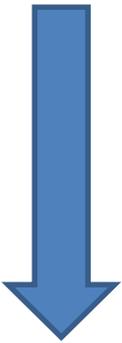
Resultados 1: aprendizaje contextualizado

-  History
-  How to make a successful oral presentation
-  Do colors mind?-Learning situation 1
-  A meeting at work-Learning situation 2
-  Old age & social work mediation-Learning situation 3



Las **3 situaciones de aprendizaje** para IFE publicadas en la sección de actividades en *UBILINGUA*

Resultados 2: Podcasts y actividades



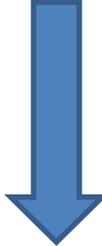
 Key Riddle 38

 Key Riddle 39

 Do colors mind?-Learning situation 1

 A meeting at work-Learning situation 2

 Old age & social work mediation-Learning situation 3



 History

 How to make a successful oral presentation

 Do colors mind?-Learning situation 1

 A meeting at work-Learning situation 2

 Old age & social work mediation-Learning situation 3

<http://www.webs.ulpgc.es/webidiomas/ubi/>

Resultados 3: Aprendizaje constructivo = Lenguaje IFE activo

- ULPGC- Comunidad educativa con entorno y recursos de aprendizaje ubicuos
- Aprendizaje móvil y ubicuo mejora:
 - la competencia oral (García-Sánchez & Luján-García, 2015)
 - la competencia colaborativa: cada miembro del equipo con un rol interdependiente y necesario que formalizaría la tarea oral en su estado final (García-Sánchez, 2014; García-Sánchez, 2015; Wang, 2014).

Conclusiones 1

- *UBILINGUA* como ejemplo de acceso libre (OA)
- Se favorece un proceso de formación permanente en IFE para cualquier individuo, incluso en situaciones de desventaja a cualquier hora y en cualquier lugar (UBICUO)
- El estudiante = creador de conocimiento
- El docente = orientador, guía y evaluador de material didáctico para su posterior edición y publicación en OA

Conclusiones 2

- Este trabajo demuestra:
 - cómo el aprendizaje se puede construir y compartir entre profesores y alumnos
 - en un entorno de aprendizaje ubicuo, comunicativo, constructivo y colaborativo
- El estudiante activo en su propio proceso de aprendizaje:
 - Muy motivador
 - Adquisición de conocimientos realmente significativa

Bibliografía

- Burbules, N. C. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters* 13: 3-14.
- García-Sánchez, S. (2014). Knowledge creation and digital collaboration in higher education. In *Collaborative learning: Theory, strategies and educational benefits*, ed. Stephen Rutherford, 1-14. New York: Nova Science Publishers.
- García-Sánchez, S. (2015). Dealing with ESP competences: Creativity and collaboration in higher education. *The International Journal of Adult, Community and Professional Learning*, 22(1): 19-28.
- García-Sánchez, S., & Luján-García, C. (2015). M-learning and u-learning environments to enhance EFL communicative competence. In Y.A. Zhang (Ed.), *Handbook of Mobile Teaching and Learning in Education* (pp. 917-937). Berlin/Heidelberg: Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-54146-9_74
- Head, A. J., Van Hoeck, M., y Garson, D. (2015). Lifelong learning in the digital age: A content analysis of recent research on participation. *First Monday*, 20(2). Obtenido 28 marzo 2016, desde <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5857/4210>
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2012). *New learning: Elements of a science of education*. Cambridge: CUP.
- Lorek, A., Dattillo, E., Dattilo, J. (2012). Learning as leisure: Motivation and outcome in adult free time learning, *Journal of Park and Recreation Administration*, 30(1), 1-18. Obtenido 28 marzo 2016, desde <http://js.sagamorepub.com/jpra/article/view/2539>
- Medel-Añonuevo, C., Ohsako, T., y Mauch, W. (2001). Revisiting Lifelong Learning for the 21st Century (pp. 1-26). Hamburg: UNESCO Institute for Education. Obtenido 29 marzo 2016, desde <http://www.unesco.org/education/uie/pdf/revisitingLLL.pdf>
- Ogata, H., & Uosaki, N. (2012). A New Trend of Mobile and Ubiquitous Learning Research: Towards Enhancing Ubiquitous Learning Experiences. *International Journal of Mobile Learning and Organisation* 6 (1): 64-78.
- Wang, A.-L. (2014). Key to developing cross-cultural collaboration: Three cases of collaborative projects. En S. Rutherford (ed.), *Collaborative Learning: Theory, Strategies and Educational Benefits* (pp. 15-34). New York: Nova Science Publishers.

Nota y agradecimientos

- Una versión más reducida de esta comunicación se presentó en el Congreso *online* de innovación educativa *Virtual USATIC*.
- Nuestro agradecimiento a los estudiantes participantes en este trabajo por su colaboración.



Gracias
Thank You

¿Alguna pregunta o
comentario?

Nuestros correos:

Soraya García-Sánchez
soraya.garcia@ulpgc.es

Carmen Luján-García
carmen.lujan@ulpgc.es