



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
EL APRENDIZAJE UBICUO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTADO POR LA BACHILLER

CINDY MARIBEL FLORES QUIROZ

ORCID-0009-0009-1462-3771

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR: MANUEL ANTONIO HERNANDEZ FELIX

ORCID-0000-0002-4952-6105

LIMA – PERU

2023

EL APRENDIZAJE UBICUO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Webster University

Trabajo del estudiante

6%

2

repositorio.udes.edu.co

Fuente de Internet

2%

3

www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

1%

4

es.scribd.com

Fuente de Internet

1%

5

abccddarioinfantil.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

6

redined.educacion.gob.es

Fuente de Internet

1%

7

conceptodefinicion.de

Fuente de Internet

1%

8

es.wikipedia.org

Fuente de Internet

1%

9	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	www.buenosaires.gob.ar Fuente de Internet	< 1 %
11	www.dykinson.com Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Manuela por su dedicación, amor y apoyo constante en cada uno de mis pasos, por ser fortaleza y el mejor ejemplo de lucha frente a las adversidades de la vida.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer a mi maestro de la UAP, Manuel Hernández, por su dedicación, paciencia, profesionalismo y buena disposición para encaminarnos en base al amor y conocimientos en esta hermosa carrera.

RESUMEN

Este Trabajo de Suficiencia Profesional presenta el tema: El aprendizaje ubicuo favorece la dinámica de las actividades escolares en niños del segundo grado de educación Primaria de la Institución Educativa Privada De la Cruz del Distrito de Pueblo Libre, Lima.

En este sentido, el objetivo del estudio presentado es demostrar que el aprendizaje ubicuo permite desarrollar eficazmente las actividades escolares en base a las fundamentaciones teóricas, la experiencia llevada en aula y que se sostiene en los diferentes ambientes educativos. Además, se analizó que los beneficios del aprendizaje ubicuo son factibles en el propio ritmo y estilo de los estudiantes durante las actividades escolares, ayudando así a tener una concientización y manejo del buen uso de los materiales tecnológicos que los estudiantes tengan a su alcance. Para ello, se aplicó un taller de lectura producto de una experiencia de aprendizaje, que conllevaba utilizar los medios virtuales a disposición; obteniendo así un gran enriquecimiento personal y del equipo estudiantil en el proceso de la actividad.

Palabras Clave: Aprendizaje Ubicuo, Tics.

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	7
1.1 Aspecto general del tema	7
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	7
1.1.2 Antecedentes	8
1.1.3 Contextualización del tema	8
1.1.4 Descripción general del tema	9
1.2 Justificación del tema	10
1.2.1 Justificación teórica	10
1.2.2 Justificación práctica	10
1.2.3 Justificación social	10
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN	11
2.1 Bases teóricas del tema	11
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema	13
2.3 Glosario	15
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	18
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y Aprendizaje	18
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	22
CONCLUSIONES	25
RECOMENDACIONES	26
REFERENCIAS	27
ANEXOS	28

INTRODUCCIÓN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional se presenta el tema: El aprendizaje ubicuo favorece la dinámica de las actividades escolares en niños del segundo grado de educación Primaria de la Institución Educativa Privada De la Cruz del Distrito de Pueblo Libre, Lima.

En la presente indagación de este trabajo tendrá como propósitos los siguientes: Demostrar que el aprendizaje ubicuo permite desarrollar eficazmente las actividades escolares. Analizar si los beneficios del aprendizaje ubicuo son factibles en el propio ritmo y estilo de los estudiantes durante las actividades escolares. Entendiendo que el aprendizaje ubicuo viene siendo uno de los medios más utilizados en el ámbito educativo y que favorece al buen desempeño y manejo de las actividades de aula programadas en favor de los estudiantes.

El presente trabajo está organizado de la siguiente manera: Acápite I: Aspectos generales del tema, Descripción de la realidad problemática, Antecedentes, Contextualización del tema, Descripción general del tema; Acápite II: Bases teóricas del tema, Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, Glosario; Acápite III: Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia; Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

El aprendizaje ubicuo o también llamado u-learning, es una premeditada adaptación de la propuesta de enseñanza al contexto en el cual se encuentran inmersos los estudiantes, por ello requiere que la organización en el tiempo y el espacio sea más experimental. Este, tiene semejanza con el modelo de aprendizaje a través de los medios virtuales, ya que se basa en diferentes ambientes de aprendizaje donde el estudiante puede acceder bajo diversas situaciones o realidades de su propio contexto.

Se puede afirmar que el u-learning pretende ser una manera de ver el aprendizaje en relación con todas las etapas por las que pasamos en nuestras vidas, ocasionando así cambios constantes y significativos en los seres humanos, además, este es uno de los tantos paradigmas educativos más frecuentes y utilizados en la actualidad.

Es importante mencionar que el aprendizaje ubicuo viene siendo aplicado en el área de informática, en clases de idiomas y en las actividades de matemáticas, logrando así elevados niveles de conceptualización y pensamiento lógico en los estudiantes. Para ello, es necesario destacar que el docente debe estar en una constante actualización de los medios virtuales para crear así un clima significativo en los estudiantes.

Es necesario indicar que dar un correcto aprovechamiento a los medios virtuales no solo es una postura, esto es una necesidad ya que el estudiante de hoy requiere de mayor información, de más

procesamiento; y ello supone, que su capacidad en las diferentes competencias sea mayor para manejar diversos instrumentos en su vida cotidiana.

1.1.2 Antecedentes

En la página oficial de la revista “Multi Ensayos” (2020) Lima – Perú, mencionan lo siguiente:

“El aprendizaje ubicuo podría considerarse un paradigma educativo que está presente en sociedades a las que no se les restringe el conocimiento, por ello son sociedades informadas, justas y equilibradas puesto que, gozan de las TIC en aulas o ambientes virtuales”.

Se entiende, que el correcto uso de este tipo de enseñanza es producto de una sociedad que prioriza la educación sobre todos los temas en el cual, es necesario trabajar en base a la reflexión para mejorar y potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dyson et al. (2009) y Cochrane y Bateman manifiestan que *los principales beneficios del aprendizaje móvil derivan de la ubicuidad y la flexibilidad a la hora de acceder a la información y poder trabajar de forma colaborativa.*

En este sentido, se indica el objetivo de este modelo pedagógico, en el cual refiere que son muchas las posibilidades que la tecnología ofrece para el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje que se dan dentro y fuera del aula. Por lo tanto, este nuevo paradigma educativo se posiciona como un aprendizaje de perspectiva global.

En la página oficial de la revista “Campus Virtuales” (2021) España, menciona lo siguiente:

“El aprendizaje ubicuo, es considerado como aquel que puede darse en cualquier momento y lugar con el apoyo de las tecnologías, otorga nuevas posibilidades aplicadas a áreas como la educación artística”.

Este tiene como objetivo, identificar y aplicar estas tendencias globales en diversas áreas educativas, beneficiando así al estudiante a través de los medios digitales y la tecnología educativa propia de una realidad virtual.

1.1.3 Contextualización del tema

La temática está situada en la localidad de Pueblo Libre - Lima, la institución se llama “I.E.P De la Cruz”. Ubicada en la Ca. Rosa Toledo N° 224, cuenta con 36 aulas las cuales: 3 de inicial, 18 de primaria 15 de secundaria; además se cuenta con 46 docentes, 5 auxiliares, 2 porteros. La plana directiva lo conforman una madre directora y 3 madres subdirectoras, etc.

1.1.4 Descripción general del tema

El aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

Acción funcional: Acción cuya finalidad consiste en lograr el éxito en algo que el sujeto se propone.

Educación Ubicua: surge de la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su incorporación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, buscando acercar el aprendizaje a contextos cercanos a los aprendices, logrando así una formación basada en el contexto

La movilidad: desde esta perspectiva, permite que los estudiantes puedan conectarse sin necesidad de compartir el mismo lugar, ni estar en un solo lugar, por lo que acceden a la información en cualquier momento y situación.

La Interacción: es donde se potencia las acciones interpersonales y la posibilidad de crear comunidades de redes telemáticas tipo virtual de intensa interacción del hombre.

La colaboración: permite la posibilidad de interrelación con otros participantes en las actividades de aprendizaje.

La informalidad: constituye aprendizajes que se sujetan a cualquier contexto e inmediatez mediados por la Internet, los dispositivos móviles entre los principales.

La flexibilidad: no tiene una rigidez en horarios, rutinas ni espacio y contribuye a una personalización del tiempo para el estudio y aprendizaje.

Los contenidos: se pueden llevar, almacenar, enviar, a cualquier plataforma física o virtual.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

El siguiente Trabajo de Suficiencia Profesional se justifica teóricamente en base a los nuevos modelos educativos que en la actualidad representa uno de los principales medios virtuales. El termino aprendizaje ubicuo o u-learning, tiene como propósito principal establecer la importancia de su uso para consolidar el aprendizaje significativo de los estudiantes, además de ser una base para realizar futuras investigaciones. Es importante recalcar que dicha investigación se basa en teorías actuales que fundamentan sus estudios en relación a la psicología constructivista.

1.2.2 Justificación práctica

Este trabajo de suficiencia profesional presenta actividades propuestas del uso de los medios virtuales propios del aprendizaje ubicuo; ya que existe la necesidad de mejorar el nivel de la dinámica educativa.

De tal manera, dicha propuesta podrá ayudar a mejorar el problema del bajo nivel de aprendizaje significativo en los niños del nivel primario el cual repercute en la institución escolar.

1.2.3 Justificación social

El presente trabajo de suficiencia profesional contribuirá al Ministerio de educación, Ministerio de desarrollo e inclusión social, Unidad de Gestión Educativa Local, Instituciones educativas y a los padres de familia ya que se propondrán estrategias y métodos efectivos para generar en los alumnos a que se desenvuelvan prósperamente mejorando el uso de los

medios virtuales, de manera tal, que esto pueda enriquecer su formación educativa.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

Sevillano, M. L. y Vásquez E., (2015) En su obra: El aprendizaje ubicuo, desarrolla un nuevo paradigma educativo que es posible gracias a los nuevos medio digitales. La actual confluencia de nuevos servicios basados en audio y video, permiten que esta nueva escuela esté disponible en cualquier lugar, en todo momento, en cualquier contexto y lo más importante, haciendo uso de cualquier dispositivo. Desde la mirada de los profesores, permitirá redefinir un punto de equilibrio en el proceso de enseñanza, aprendizaje e investigación, lo cual dará paso al desarrollo de nuevos paradigmas de enseñanza. (p.11)

También desarrolla los principios pedagógicos del aprendizaje ubicuo, que son los siguientes:

- a) Dotación de recursos tecnológicos en las aulas: lleva implícito un nuevo concepto pedagógico en el cual se renuncia a aquellos aprendizajes memorísticos y se busca fomentar la retroalimentación.
- b) El avance tecnológico: obliga a que se desarrolle innovadoras estrategias y modelos de programación en un mundo tecnológico educativo propio de los ambientes de aprendizaje en la red o en línea.

Nicholas Burbules, (2012) en su ensayo: El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza, define al modelo u-learning como: *“Hacer que el aprendizaje sea una experiencia más distribuida en el tiempo y el espacio”*. Esto supone que, si pensamos en el futuro, la ubicuidad no solo será entendido desde una diversidad de acceso a la información tecnológica desde cualquier espacio, sino, además, a través de los medios de procesos al identificar la ubicación y las situaciones del entorno de cada persona en su contexto o espacio real.

El aprendizaje ubicuo está creando un recurso para los profesores, como una oportunidad de conectar los fines del aprendizaje con contextos y propósitos que va más allá del aula de clases.

También, otro punto del u-learning o aprendizaje ubicuo, es que parte de la gran preferencia de la “red tecnológica o la web”, se da un creciente en las comunidades de aprendizaje colaborativas. En este sentido, las variaciones tecnológicas se ven influenciadas de forma mutua con los actuales cambios sociales y culturales. Es por esa razón que las personas consideran crecientemente a la web o internet como una manera de diversificar los medios virtuales y así coexistir con el entorno social y tecnológico como un medio viable para la educación.

Martínez, Moreno y Miranda, (2010) nos refiere que: *“el aprendizaje ubicuo o también denominado u-learning tiene mucha utilidad para los estudiantes y profesores, ya que permite brindar una enseñanza aprendizaje personalizada en cualquier momento y en cualquier espacio en medida que se pueda contar con un dispositivo informático como una computadora, una laptop o un dispositivo móvil”*. Lo contrario a esto, es que a pesar de las facilidades que conlleva el aprendizaje ubicuo, este aún no cuenta con la cantidad necesaria y oportuna de diversas plataformas virtuales para que se aproveche al máximo.

García, (2015) en su ensayo: Tecnología y aprendizaje ubicuo indica lo siguiente, *“Actualmente vivimos inmersos en una época donde abunda el conocimiento, es por esta razón que se necesita de la educación misma, y por ende, los docentes se adaptan y acoplen estos recursos a sus enseñanzas, de modo que puedan guiar a los estudiantes tanto en una buena gestión del conocimiento como en el uso apropiado de la tecnología”*. Es por ello que señala las características de este modelo educativo del aprendizaje ubicuo.

Características del aprendizaje ubicuo:

1. Accesibilidad: los estudiantes tienen la apertura a sus documentos, dato web y videos desde cualquier espacio donde se encuentren.
2. Actividades Situadas: en base a sus necesidades e inquietudes es que el aprendizaje de los estudiantes se realiza de manera natural.

3. Adaptabilidad: los estudiantes toman la información que obtuvieron de su propia elección de acuerdo a su tiempo y lugar.
4. Interactividad: de una forma inconsciente, los estudiantes interactúan con sistemas y dispositivos integrados por las herramientas de comunicación digital.
5. Inmediatez: los estudiantes pueden acceder en cualquier momento a una novedosa información de forma inmediata.
6. Permanencia: los aprendices nunca pierden sus trabajos.

Componentes del sistema ubicuo:

1. Programación y coordinación docente
2. Presencia docente
3. Presencia del estudiante
4. Comunicación
5. Fundamentación teórica metodológica
6. Ambientes virtuales de aprendizaje ubicuo
7. Ajuste de actividades
8. Integración en el sistema
9. Ambientes virtuales
10. Tecnología ubicua

Etapas de la tecnología ubicua:

1. Primera etapa o Mainframe: en este sentido, varias personas utilizan una computadora.
2. Segunda Etapa o PC: se diferencia de la primera etapa por el modelo 1 a 1, es decir que cada persona utiliza una computadora.
3. Tercera etapa o Transición: llamado así porque la web o internet y los ordenadores están asignados en un espacio central.
4. Cuarta etapa o UC: se relaciona con la existencia de varios ordenadores que están siendo compartidos con varias personas.

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente Trabajo de Suficiencia profesional muestra la siguiente descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema:

ETAPA 1	
EDUCA - CREA Y RECREA	
1RA FASE: LOS ESTUDIANTES DESARROLLAN UN JUEGO	
MOMENTO 1	A) SALUDO Y BIENVENIDA
	B) MOTIVACION: JUEGO VIRTUAL
	C) REFLEXION
MOMENTO 2	A) APLICACIÓN DE ACTIVIDAD
	B) ANALISIS DE ACTIVIDAD

ETAPA 2	
2DA FASE: LEEMOS UN CUENTO	
MOMENTO 1	A) PROYECCION DE IMAGENES
	B) #CREAMOS UN CUENTO
MOMENTO 2	A) TRABAJO INDIVIDUAL
	B) COMPARTIMOS

ETAPA 3	
3RA FASE: INTERACTUAMOS POR SECCION	
MOMENTO 1	A) REPRESENTO MI PERSONAJE FAVORITO
	B) ADIVINAMOS JUNTOS
MOMENTO 2	A) SELECCIONAMOS UN CUENTO
	B) ESCENIFICACION

ETAPA 4	
4TA FASE: LOS ESTUDIANTES PARTICIPAN DE UN FORO VIRTUAL POR GRADO	
MOMENTO 1	A) PRESENTACION DE ACTIVIDAD
	B) ACTUAMOS (6 EQUIPOS)
MOMENTO 2	A) ELEGIMOS AL MEJOR PERSONAJE
	B) ENTREGA DE DIPLOMAS POR SECCION

EVALUAMOS LOS RESULTADOS

2.3 Glosario

- **Aprendizaje Ubicuo:** “representa la evolución y madurez del aprendizaje electrónico acorde con el desarrollo de las TIC. Significa que la enseñanza se produce en cualquier ubicación, ya que los estudiantes pueden aprender en cualquier lugar conectados a través de las tecnologías móviles y otras vías. Este aprendizaje en buena medida es posible gracias a los nuevos medios digitales, en particular la computación ubicua, que tiene que ver con la presencia generalizada de los ordenadores en todas las esferas de la vida y la sociedad”. (*University of Illinois, 2009*).
- **Aprendizaje:** “es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales”.
- **Comunicación:** “La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.”
- **Conectividad:** “es la capacidad de establecer una conexión: una comunicación, un vínculo. El concepto suele aludir a la disponibilidad que tiene un dispositivo para ser conectado a otro o a una red.”
- **Creatividad:** “se define como la capacidad de crear nuevas ideas a partir de concepciones ya conocidas, cuyos conceptos a menudo ayudan a generar soluciones novedosas. Es la habilidad que posee el ser humano para construir representaciones originales apoyándose sobre otras nociones, y ofrecer alternativas poco comunes, pero que contribuyen a resolver ciertos problemas”.
- **Educación:** “La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para

lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto”.

Estos recursos son diseñados por los docentes respondiendo a los requerimientos, motivando y despertando el interés de los estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo la articulación de los contenidos teóricos de las materias con las clases prácticas.

- **Interactividad:** *Danvers* (1994) “...lo describe como la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, video u otro). Según él, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor y mensaje”.

Morales (2012), entiende por recurso didáctico al “conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido”.

- **Recurso Educativo Informático:** *Moya* (2010), “estos recursos son diseñados para interactuar con el usuario, la utilización de estos recursos supone un gran avance en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del “aprender a aprender”, siendo el estudiante partícipe directo o guía de su propia formación. La utilización de medios interactivos contempla la utilización de una serie de programas que, aunque no tienen como meta la educación, proporcionan múltiples aplicaciones a la educación y convierten al ordenador e Internet en un medio eficaz para el proceso de enseñanza – aprendizaje”.
- **Recursos Educativos Didácticos:** “son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los recursos educativos didácticos se encuentran material audiovisual,

medios didácticos informáticos, soportes físicos y otros, que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula”.

- **Tecnología Educativa:** *Serrano Sánchez et al.* (2016) afirman que: “la tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios. Estos autores coinciden en el estudio del uso de las TIC’S en el proceso de enseñanza y aprendizaje (tanto en contextos formales como no formales), así como el impacto de las tecnologías en el mundo educativo en general a través de las tecnologías educativas. Alegan que todo radica en un enfoque socio sistémico, donde ésta siempre analiza procesos mediados con y desde una perspectiva holística e integradora”.
- **Tecnología:** “La tecnología es una aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con el objetivo de facilitar los problemas de la sociedad hasta lograr satisfacerlas en un ámbito concreto. En el siglo XXI se ha transformado en el protagonista principal de la sociedad y es lo que hoy en día domina nuestra vida”.
- **Ubicuo:** “se conoce como ubicuo o ubicuidad a la capacidad que se posee para hacer acto de presencia en dos o más lugares distintos y casi al mismo momento, esta palabra posee un origen etimológico del latín “ubique” que tiene por significado “en todas partes”.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

En líneas generales, el aprendizaje ubicuo sostiene que: *“el ser humano aprende en todo lugar y en todo momento, y evoluciona y se adapta gracias al aprendizaje”*. Siguiendo este concepto, Nicholas Burbules lo resume así: *“...el aprendizaje desde la conectividad Wireless y la tecnología; ya no es una educación, que se limita netamente a la institución de la educación formal, sino, que se da en diferentes lugares.”* Ante ello, los aprendices encuentran varios recursos, información y habilidades en la web, en sus vidas diarias y preocupaciones cotidianas. Ellos están aprendiendo juntos y compartiendo conocimientos entre ellos. Desde este punto de vista, me permito explicar lo siguiente:

“Educa, crea y recrea”, es un proyecto audiovisual pensado en los estudiantes del nivel primario, específicamente para el primer, segundo y tercer grado con la finalidad de fomentar en ellos la creatividad y el buen uso de los recursos tecnológicos los cuales serán fundamentales para el desarrollo de esta actividad.

ETAPA 1	
Momento 1	- <i>Saludo y bienvenida.</i> En aula, cada docente brinda el saludo correspondiente, y da apertura al taller que representa el producto de un EDA (Experiencia de aprendizaje) - <i>Motivación: Juego virtual</i> Se presenta un juego en la pantalla digital. Este juego consiste en presentar imágenes de diferentes animales, oficios y lugares. Ellos deben ir adivinando según las características mostradas. Para esto, se utiliza la siguiente aplicación: happylearningtv.

	- <i>Reflexión</i> En equipos, opinamos sobre la importancia, labor o condición de lo visto. Esto ayudara a que los estudiantes tengan una idea más clara de las principales particularidades de los personajes en su contexto.
Momento 2	- <i>Aplicación de actividad</i> Siguiendo el trabajo en equipo, los estudiantes podrán relacionar a los animales o personas cumpliendo un oficio habituado en un contexto. Se hace uno de la pantalla digital en la aplicación Notebook. - <i>Análisis de actividad</i> De forma personal, cada estudiante expresa con detalles lo trabajado. Podemos realizar preguntas que ayuden a encontrar respuestas más claras o directas de la situación creada.
ETAPA 2	
Momento 1	- <i>Proyección de imágenes</i> Cada estudiante trabajara en la sala de informática. Ellos reciben un material en Power Point (PPT) a su bandeja de entrada de la plataforma Teams. Esta información fue creada a partir de la Etapa 1 y contiene las imágenes que ellos relacionaron (Animal – contexto / Oficio – lugar) - <i>#Creamos un cuento</i> Con ayuda del material brindado, los estudiantes elaboran su cuento. Se les recomienda utilizar los recursos del App en el cual están trabajando. Es importante incentivar y dejar volar su creatividad y permitirles se desarrollen por sí mismo. Vale indicar que esto puede ser trabajado de forma individual o en equipos formados por ellos mismos.
Momento 2	- <i>Trabajo Individual</i> Observar y hacer el seguimiento de cada trabajo. Se puede hacer desde la pantalla principal y directamente resolviendo dudas y brindando la ayuda necesaria. Este trabajo, se puede culminar en casa si hubiera algunas observaciones finales.

	- <i>Compartimos</i> Los estudiantes que culminaron su creación, pueden presentar su material. Aquí explican lo siguiente: 1. Los pasos para su elaboración. 2. Relatan el cuento. 3. Autoevalúan su proceso.
ETAPA 3	
Momento 1	- <i>Represento mi personaje favorito.</i> Cada estudiante elige un personaje de su preferencia. Luego debe dibujarlo en la pantalla utilizando los recursos didácticos de la App, es importante que cuiden los detalles de su personaje para poder describirlos y ser claros en su explicación. - <i>Adivinamos juntos</i> Luego de presentar a su personaje favorito, los niños aportan con sus comentarios: ¿Qué personaje es? ¿Qué nombre podría tener? ¿Por qué? ¿Cuáles son sus habilidades? Algún detalle adicional.
Momento 2	- <i>Seleccionamos un cuento</i> A través de la app Wordwall, se elabora una ruleta. Aquí están los nombres de los cuentos presentados. Se les explica a los niños que el tercero será el elegido, sin embargo, ellos también pueden brindar propuestas de como puede ser la elección del cuento. - <i>Escenificación</i> El cuento ganador será representado por los propios niños. El estudiante, autor del cuento, elegirá entre sus compañeros a los personajes de su historia y será quien dirija el desarrollo del cuento. En él esta si permite realizar algunos cambios, se permitirá sugerencias de los demás. Cabe mencionar que será el cuento que represente a la sección y debe ser manejado con mucha responsabilidad y entusiasmo.
ETAPA 4	
Momento 1	- <i>Presentación de actividad</i> El segundo grado (A, B y C), se reúne en el auditorio del colegio. Esta presentación contará con la participación de la directora y coordinadoras del nivel.

	La presentación de los personajes, será únicamente con los buzos de la institución y usando antifaces que han sido elaborados en el curso de arte. El taller “Educa, crea y recrea” está siendo transmitida a través del Facebook y YouTube institucional con la participación virtual de los padres y estudiantes del plantel. - <i>Actuamos (equipos)</i> Se presenta cada equipo para su escenificación final. Los cuentos deben contar con un mensaje final que muestre su aprendizaje en valores y en el carisma educativo de la institución.
Momento 2	- <i>Elegimos al mejor personaje</i> Luego de la presentación de los equipos de actuación, se da paso al desfile de personajes previamente seleccionados en el aula. La directora y coordinadoras evalúan el desenvolvimiento del personaje y el material elaborado: antifaz. Participan los espectadores virtuales y se premia al ganador. - <i>Entrega de Diplomas</i> La docente a cargo resalta la labor de todos los estudiantes, se brinda palabras de felicitaciones generales y se mantiene el interés de seguir trabajando en las plataformas virtuales para las diferentes áreas. Luego, la directora hace entrega de los diplomas por sección y da por concluida dicha actividad y cierre de la transmisión virtual.
RESULTADOS Al finalizar el taller “Educa, crea y recrea”, se realiza una reunión de los docentes – tutores que llevaron a cargo el desarrollo de la actividad junto con la coordinadora del nivel. Aquí realizamos un FODA Educativo, que servirá para evaluar los aciertos y desaciertos, manteniendo el respeto por el proyecto. Sin embargo, es importante recalcar que esto fue una realidad en la cual los estudiantes aprovecharon al máximo el uso de todos los recursos digitales, ellos están habituados a usar todas estas plataformas que han aprendido desde la virtualidad y que ahora en todas las áreas se maneja para los productos finales de una EDA.	

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia.

Acorde a esto, quiero empezar citando a Bruner (1997), él nos dice lo siguiente:

"Nuestra evolución como especie nos ha especializado en ciertas formas características de conocer, pensar, sentir y percibir... estas constricciones se toman como una herencia de nuestra evolución como especie, parte de nuestra dotación "innata". Las implicaciones educativas que se derivan de esta afirmación son masivas y sutiles a la vez. Porque si la pedagogía capacita a los seres humanos para que vayan más allá de sus disposiciones innatas, debe transmitir la "caja de herramientas" de la cultura... Esta es una limitación. Otra limitación incluye las constricciones impuestas por los sistemas simbólicos accesibles a las mentes humanas en general... impuestos por la cultura".

Siguiendo las líneas de Bruner, me permito decir que todo ser humano está en un constante cambio que hace de él, un ser cambiante, evolucionado y que en su propio contexto va avanzando según sus propias necesidades. Somos producto de un legado que a lo largo de nuestras vidas hemos aprendido a desarrollarnos con lo que teníamos a nuestro alcance y nuestra realidad actual no es ajena a esto. Es por ello, que al plantear este tema, me veo convencida que según la realidad de cada persona este puede desarrollar y aprovechar al máximo lo que encuentre en este.

Siendo específica, el aprendizaje ubicuo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, invita a todos los inmersos en este tema, a replantear sus propias estrategias partiendo de la capacitación docente, del reconocimiento de la realidad social y el compromiso que se asume al momento de transmitir saberes a nuestros estudiantes.

Nuevos aportes: con el uso de las Tics y el entorno virtual, los estudiantes dan un paso adelantado a esta realidad. No podemos cegarnos a mantener una educación tradicional pese a las condiciones donde se desenvuelvan nuestros niños. Si la institución educativa, te brinda la implementación tecnológica que se requiere, los docentes deben aprovechar su buen uso,

somos nosotros los indicados de poder llevar a cabo dicha labor. Para ello se requiere lo siguiente:

- Capacitación sobre las nuevas plataformas virtuales
- Desarrollar estrategias básicas de aprendizaje con el uso de algún material educativo digital.
- Implementar espacios tecnológicos. Esta es una labor propia de la institución educativa. Según Burbules: *“Las nuevas tecnologías son herramientas demasiado valiosas como para dejarlas fuera del aula”*. Esto quiere decir que, el ámbito educativo no puede desmerecer el enorme crecimiento de la realidad tecnológica.

Los estudiantes, tienen una gran capacidad de aprender y curiosidad por el mundo que los rodea, ellos no conocen de límites y su propia naturaleza los invita a indagar y formar parte este nuevo mundo y nosotros los docentes debemos formar una nueva escuela. Aquella que permita la libertad de expresión, la creatividad más allá de un papel y lápiz (sin restarle importancia en la primera etapa de aprendizaje), el manejo de diversos materiales educativos, es decir que sus recursos se veanpreciados en material concreto y virtual según su desarrollo, edad y posibilidades.

Desde mi experiencia, he podido percibir como los estudiantes disfrutan de clases interactivas sin abandonar las relaciones interpersonales y manteniendo la conexión y respeto por las personas a nuestro alrededor. Son los estudiantes quienes muchas veces terminan haciendo propuestas propias de su indagación, se renuevan día a día con nuevas experiencias y comparten sus creaciones o resultados finales de una forma distinta. Además, los padres de familia también son partícipes de estas actividades sin tener que abandonar sus propias labores y haciendo sentir a los niños que están ahí presentes para ver su proceso y aplaudir su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Luego de la elaboración del presente trabajo sobre el Aprendizaje Ubicuo, tiene como propósito fundamental lo siguiente:

1. Demostrar que el aprendizaje ubicuo permite desarrollar eficazmente las actividades escolares, y es que, en base a las fundamentaciones teóricas, la experiencia llevada en aula y sostenida además en los diferentes ambientes educativos, son reflejo de que el uso de los recursos tecnológicos favorece asertivamente en los estudiantes en su proceso de enseñanza – aprendizaje que los actuales docentes proponen para ellos con el fin de potenciar este nuevo paradigma educativo.
2. Se analiza que, los beneficios del aprendizaje ubicuo son factibles en el propio ritmo y estilo de los estudiantes durante las actividades escolares. Esto propone que cada niño avanza acorde a su propia experiencia, no se busca manejar generalidades en aula, sino que cada uno explique y determine su propio avance que el docente podrá ir monitoreando de cerca y a través de los recursos tecnológicos utilizados.

RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones sobre el tema Aprendizaje Ubicuo, presentamos las siguientes recomendaciones:

Recomendación 1: las actividades escolares deben ser manejadas desde una programación actualizada y con docentes capacitados que puedan cubrir las expectativas solicitadas en esta nueva escuela, donde es fundamental un correcto manejo y conocimiento de diversas fuentes tecnológicas. De esta manera, se logrará que el aprendizaje ubicuo, como nuevo modelo educativo en los estudiantes, sea el más indicado y consecuente en esta dinámica.

Recomendación 2: entendemos que el ritmo y estilo de cada estudiante debe ser respetado y manejado con mucha sutileza, procurando que este nuevo modelo educativo sobre el aprendizaje ubicuo sea factible al momento de desarrollar una sesión, taller o dinámica que involucre manejar medios virtuales. Estos no deben agobiar el interés del estudiante, al contrario, debe ser motivador e ir en el propio avance del estudiante.

REFERENCIAS

- Hervas, C., Vásquez, E., Batanero, J., Meneses, E. (2019) Innovación e investigación sobre el aprendizaje ubicuo y móvil en la educación.
https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=_BmeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=que+es+el+aprendizaje+ubicuo+referencias&ots=ADwshAm2BW&sig=paY6B_X82EbvSqOP7hjnRFfSAAo#v=onepage&q=que%20es%20el%20aprendizaje%20ubicuo%20referencias&f=false
- Vásquez, E., Sevillano, M., (2015) Dispositivos digitales móviles en Educación: El aprendizaje ubicuo
https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=C8fDCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Principios+pedagogicos+del+aprendizaje+ubicuo&ots=1AR1VBCKif&sig=N_I9Hgba8wVazOB6lgIn7G5ylCY#v=onepage&q=Principios%20pedagogicos%20del%20aprendizaje%20ubicuo&f=false
- Novoa, P., Cancino, R., Uribe, Y., Garro, L., Mendez, G., (2020) El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi – ensayos*
<https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/download/9331/10706?inlin#:~:text=El%20aprendizaje%20ubicuo%20podr%C3%ADa%20considerarse,en%20aulas%20o%20ambientes%20virtuales.>
- Burbules, N. C. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters on education*, 13. Cadavieco, J. F. (2015). Modelos de investigación en contextos ubicuos y móviles en Educación Superior. *Educatio Siglo XXI*, 33(2 Julio), 329-332.
- Gonzales, M., Abad, E., Gallardo, J., (2021) Aprendizaje ubicuo en educación artística y lenguajes visuales: análisis de tendencias. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*. P. 125 – 139
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/18/10.pdf>

- Báez, C., Clunie, C., (2019) Una mirada a la Educación Ubicua. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*. P. 325 – 344.
<http://hdl.handle.net/11162/190714>
- García, D. (2015) Tecnología y aprendizaje ubicuo. *Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México. Sistemas, Cibernética E Informática Volumen 12 - Número 1*.
www.iiisci.org/journal/pdv/risci/pdfs/CA151ED15.pdf
- Burbules N. (2012) Aprendizaje Ubicuo, entrevista realizada por IIPEE - UNESCO, Buenos Aires. Video disponible en: <https://youtu.be/jmePN-irNY0>
- Universidad de Girona, España. Interactividad e Interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Volumen 1, Numero 1
Departamento de Pedagogía.
[file:///C:/Users/Cindy/Downloads/Dialnet-InteractividadEInteraccion-1252603%20\(1\).pdf](http://file:///C:/Users/Cindy/Downloads/Dialnet-InteractividadEInteraccion-1252603%20(1).pdf)
- Torres, P., Cobo, J., (2017) Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Revista Educere, Universidad de los Andes* vol. 21, pp. 31-40.
<https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/#:~:text=Para%20e,%20logro%20de%20los,aprendizaje%20experiencial%2C%20por%20des,cubrimiento%2C%20por>
- Vargas, G., (2017) Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Articulo - Cuadernos Hospital de Clínicas*.
[Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje \(scielo.org.bo\)](http://Recursos%20educativos%20did%C3%A1cticos%20en%20el%20proceso%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20(scielo.org.bo))

ANEXOS

Anexo N° 1

Foto: Desde el ingreso, los estudiantes están habituados a marcar su ingreso desde un sistema digital.



Anexo N° 2

Foto: Todas las aulas manejan una pizarra digital que permite la buena interacción de esta propuesta tecnológica.



Anexo N° 3

Foto: Cursos y capacitaciones de actualización para la plana docente brindada por la institución educativa.



Anexo N° 4

Foto: Presentación de los niños durante la semana de lectura de cuentos.



Anexo N° 5

Foto: Presentación de los estudiantes en el auditorio y transmitido a través del Facebook y YouTube institucional.



Anexo N° 6

Foto: Sala de informática, donde los estudiantes interactúan a través de las Apps brindadas para el desarrollo de las actividades educativas

