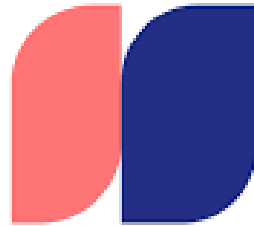


Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	



Newman

Escuela de Posgrado

Política de utilización de los dispositivos móviles en contextos formativos y educativos

DEVELOPED BY ELJESHU

Jesús Naún Agurto Rojas | Creación de contenidos, mobile Learning y Gamificación en el
Aula | Junio 2024

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

INTRODUCCIÓN

Los dispositivos móviles ya son parte de nuestro día a día y obviamente de los estudiantes. Las instituciones formativas y educativas deben adoptar medidas para introducirlas como herramientas de aprendizaje que amplíen las posibilidades de enseñanza.

Actualmente en Perú, no existe una regulación oficial de parte del Ministerio de Educación (Minedu) acerca del uso de dispositivos móviles, aunque ya el Congreso de la República ha planteado algunas leyes variopintas al respecto.

Alguna de esas propuestas, para instituciones escolares, prohibían el uso de los dispositivos móviles y la sanción era el decomiso; donde se abre un debate si se le puede quitar el celular a un alumno si lo lleva al colegio y una autoridad de Protección del Consumidor del Indecopi indicó que los colegios privados tienen la facultad de definir el régimen disciplinario del colegio y de los lineamientos que rigen dentro de la institución, lo que ellos denominan línea axiológica; lo que permitiría bajo la condición de comunicar con anticipación dichas sanciones, podrían ser perfectamente aplicables.

Ante esa incertidumbre, se busca referencias foráneas, ya implementadas o propuestas que podrían adaptarse a nuestra realidad nacional.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

OBJETIVOS

Desarrollar la política de uso de dispositivo móviles que establecerá los lineamientos para la adecuada integración de los diferentes equipos actuales en las aulas y al proceso de aprendizaje.

Definir las consecuencias y sanciones que deberán asumir los actores de la comunidad educativa que no cumplan con las responsabilidades estipuladas en esta Política de Uso, previamente compartida para su cumplimiento durante las actividades educativas que se realicen.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

La institución formativa profesional en la provincia de Sullana, departamento de Piura, cuenta con distintas carreras técnicas contando con laboratorios equipados con PC's y laptops para las clases donde docentes se apoyan con proyectores multimedia.

Los estudiantes, todos ya egresados del colegio, cuyas edades fluctúan entre los 16 y 22 años en promedio, cuentan con un dispositivo móvil personal que ingresan a la institución y a la aulas y laboratorios.

Se tiene internet libre en el área de paisajismo del centro, donde los alumnos disfrutan de sus descansos.

Muchos docentes se quejan y han llamado varias veces la atención del alumno por el uso de sus celulares en el salón de clase, asumiendo que no prestan atención o peor aún distraen al resto por estar en las redes sociales o viendo videos.

Hasta la fecha siempre se ha visto al dispositivo móvil del alumno como un distractor y cada docente en la medida de lo posible ha pactado lineamientos con sus grupos de estudiantes.

Teniendo a la mano, la laptop y la PC en los laboratorios, los proxys de seguridad y bloqueo de muchas páginas que no son ofensivas ni nocivas, lo cual limita algunas búsquedas en alguna investigación, teniendo que recurrir a los móviles con su acceso libre de datos.

PLANEACIÓN DE LA POLÍTICA

El constante conflicto por captar la atención del estudiante entre la clase y el dispositivo móvil evita que se desarrollen nuevas posibilidades de uso, aprendizaje y enseñanza.

La propuesta radica en permitir el uso de móviles personales, es más alentar su uso mediante aplicativos libres desarrollados por terceros, desarrollados por la

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

institución y hasta por aplicaciones desarrolladas por los mismo alumnos, permitiendo que deje de verse como un punto negativo dentro del aula.

La capacitación para los actores tales como docentes, alumnos e incluso al personal administrativo acerca del uso y posibilidades del uso del móvil van más allá de consumir redes sociales o contenidos de terceros, sino que se puede crear contenido que refuercen su aprendizaje utilizando esas mismas plataformas; o en el caso de cursos de carreras técnicas que tengan que ver con la programación e informática puedan desarrollar sus propio software.

Se permitirá el uso de los dispositivos móviles tanto fuera como dentro del salón de clase todo el tiempo en que estén en la institución, pero en los salones durante la clase solo estará permitido el uso de las aplicaciones y programas que el profesor determine necesarias y que haya elaborado y/o revisado previamente.

De no cumplir con ese lineamiento, serán sancionados según lo indicado en esta política.

SOFTWARE Y DISPOSITIVOS MÓVILES

La institución cuenta con laptops, pero se usan como PC's pues no pueden moverse de las aulas y/o laboratorios establecidos.

Que la institución adquiera dispositivos tales como tablets que puedan dar a los alumnos, económicamente es inviable ya que la institución no está en condiciones de asumir ese gasto ni se le podrá extender ese monto en la mensualidad de los alumnos, tomando en cuenta que se ha evaluado que el problema económico es uno de los factores principales de la deserción.

Se aplicaría el modelo BYOD (Bring your own device) permitiendo el uso de celulares y tablets con las que cuente el alumno en ese momento, sin obligar a adquirir un

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

nuevo equipo pero sí que puedan instalarse sobre él las aplicaciones a utilizar o pueda navegar por internet con browsers estándares para asegurar el correcto uso de las funcionalidades de las distintas soluciones web gratuitas que usará el docente.

Todas las aplicaciones modernas corren en web, pero las apps nativas para los móviles ofrecen una experiencia más enriquecedora al usuario. Por tanto, al menos se asegurará el correcto funcionamiento en la web y para los casos donde exista la factibilidad se utilizarán apps en Android o IOS.

IMPLEMENTACIÓN DE LA POLÍTICA

Para el éxito de esta política, la capacitación es un factor clave; por tanto se iniciará con los docentes de las distintas carreras, mostrando algunas de las herramientas que pueden utilizar junto con sus estudiantes, con proyectos individuales y grupales.

La capacitación a los docentes debe ser total y de carácter obligatorio, y de una duración adecuada de modo tal que se capte la idea y tengan el conocimiento necesario para empezar armar sus productos educativos para sus alumnos con temas del silabus.

No debe ser una clase sólo de escuchar sino que la retroalimentación deben ser trabajos de los docentes utilizando las distintas herramientas y empezar por temas donde el docente sienta que un cambio en la forma de enseñar mejoraría el alcance de los objetivos trazados.

La gamificación debe estar muy presente en estos trabajos puesto que esa metodología es uno de los más eficaces captadores de atención de niños y adolescentes.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

La segunda parte deberá ser la capacitación constante de los alumnos, además de los peligros y correcto uso en Internet, incentivar el uso de las aplicaciones previamente desarrolladas y/o configuradas por los docentes con puntos que podrían publicarse cada semana o mensual, de manera individual y grupal.

Finalmente las charlas a las áreas administrativas y padres de familia sobre esta nueva política, los beneficios y lo que se debe evitar; ya que siendo casi un aprendizaje personalizado en un dispositivo que usan a diario, la inclusión y la equidad se podrían garantizar.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA POLÍTICA

Las charlas programadas bimestralmente o trimestralmente con los padres, con los alumnos y con los docentes permitirá recibir la retroalimentación de las repercusiones de las acciones realizadas, y tomar acciones para reforzar los puntos débiles y afianzar las fortalezas

Los indicadores deben ser tangibles y siempre de la mano con el aprendizaje del alumnado. Se distribuirá en indicadores generales y específicos según carrera técnica y rol en la comunidad; logrando una evaluación más precisa.

Nos apoyaremos de la tecnología, ya sea de las mismas aplicaciones utilizadas como los registros que se hagan en el sistema como Blackboard para mediante la aplicación de análisis de datos, determinar tendencias y modelos para poder pronosticar eventos en la búsqueda de minimizar riesgos tales como la deserción así como la mejora continua del contenido a utilizar.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

NORMAS DE USO PARA TODOS LOS AGENTES IMPLICADOS

Los dispositivos móviles estarán permitidos a ser utilizados en cualquier lugar dentro de la organización y lo que consuma siempre deberá respetar los valores éticos y morales regidos por la institución así como el respeto a las personas.

El uso de equipos móviles dentro del salón sólo será bajo indicaciones del docente y uso exclusivo de las aplicaciones a utilizar, sin restricción, es decir también se podrá usar las redes sociales, en caso así convenga el docente.

Una opción importante es el de compartir la pantalla del móvil en el proyector, para que el alumno que ejecute alguna actividad pueda hacerlo desde su celular. Esta elección será de manera aleatoria y se podría detectar algún incumplimiento a la norma establecida.

Además junto con la matrícula, se deberá firmar la aceptación y cumplimiento de las políticas de uso de celular dentro de la organización.

MEDIDAS EN CASO DE INFRACCIÓN

Las sanciones serán graduales según las veces en que se incurra en la violación de la política, las primeras veces serán llamadas de atención, luego decomisos de equipos por minutos, horas e incluso días. Solo el equipo, si el alumno solicita el chip, deberá ser entregado.

La normativa de uso y las sanciones estipuladas en tablas claramente explicadas serán comunicadas de manera oral durante las charlas, escritas mediante el correo y con afiches pegados en algunos espacios visibles de la institución.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	Apellidos: AGURTO ROJAS	21/06/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

REFERENCIAS

Generalitat Valenciana. (2024, Mayo 3). NRegulación del uso de dispositivos móviles en centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la comunitat valenciana. [REGULACIÓN DEL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN CENTROS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS SOSTENIDOS CON FONDOS PÚBLICOS DE LA COMUNITAT VALENCIANA – IES ENRIC VALOR – Monòver \(gva.es\)](#)

Ana Torres Menárguez (2024, Enero 25) El Consejo Escolar del Estado aprueba por unanimidad el veto de los móviles en primaria y su limitación en secundaria. [El Consejo Escolar del Estado aprueba por unanimidad el veto de los móviles en primaria y su limitación en secundaria | Educación | EL PAÍS \(elpais.com\)](#)

Distrito Schuyler (2018) Política de Dispositivo móvil para estudiantes del Distrito de las Escuelas Comunitarias de Schuyler. [SCSStudentMobileDevicePolicySpanish.pdf \(core-docs.s3.amazonaws.com\)](#)

Colegio Hebreo Unión. (2021, julio 23). Política de uso de dispositivos móviles [POLÍTICA DE USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES 2021-2022 \(colegiohebreounion.edu.co\)](#)

Diario La República. (2024, marzo 17). ¿Los colegios pueden quitarle el celular a los alumnos si lo llevan? Indecopi responde [Año escolar 2024: ¿Los colegios pueden decomisarle el celular a los alumnos si lo llevan? Indecopi responde | Minedu | Sociedad | La República \(larepublica.pe\) /](#)