

CAPÍTULO 148. IMPLEMENTACIÓN DE APLICACIONES MÓVIL EN LA PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS APRENDIZAJE SERVICIO

Escós Martín, X.

Universitat de València

1. INTRODUCCIÓN

El número de descargas de aplicaciones móviles a nivel mundial en 2020 fue de 218.000 millones (218.000.000.000), dato que supone un crecimiento del 7% año tras año, excluyendo *re-installs* y actualizaciones, según el informe 'State of Mobile 2021' publicado por App Annie.

En 2021, se publicaron un total de 2 millones de nuevas aplicaciones y juegos, resultando en más de 21 millones de apps y juegos acumulados publicados en App Store y en Google Play.

Uno de los datos más destacables del año 2021 es el tiempo pasado en el móvil, con una media de 4h48 para los 10 mayores mercados del mundo, un crecimiento del 30% comparado con los datos de 2019. Este dato significa que esos usuarios pasan un tercio del día en apps móviles.

Las descargas siguen creciendo este año, con un total de 230 mil millones de descargas a nivel mundial, representando una mejora del 5%. Para darse cuenta de lo que representa este dato, significa que cada minuto del año 2021 se descargaron más de 425 mil aplicaciones y juegos móviles.

Esta tendencia, identificada el año pasado en el informe "State of Mobile 2021" como resultado de la pandemia en 2020, se ha solidificado aún más en 2021 en muchos mercados y a nivel global.

Las aplicaciones móviles que incorporan contenidos relacionados con la educación han sido de los recursos tecnológicos que más han crecido en los últimos años. Entre el público infantil, el uso diario de dispositivos móviles comienza a ser superior al consumo de televisión. En constante interacción con los medios digitales, la *generación app*, va a construir respuestas diferentes a los retos psicológicos relacionados con la identidad, la privacidad y la creatividad (Gardner & Davis, 2014). Pero también está perdiendo a la Generación Z y a los *Millennials* que actualmente ven menos horas de televisión que las generaciones anteriores y que aprecian el poder que les da Internet para consumir contenidos (López-Vidales & Gómez-Rubio, 2021). En general, se observa una tendencia donde la televisión está perdiendo al consumidor que cada vez más prefiere ver contenidos a la carta en la red.

En el contexto actual, ante la ingente cantidad de material digital para el consumo de la sociedad, se vuelve necesario introducir en las aulas un equilibrio posible entre la competencia digital del alumnado y el desarrollo de habilidades cívicas y ciudadanas. El ejercicio de la ciudadanía requiere cada vez más procesos donde interviene nuestra identidad digital. Son numerosos los actos de la vida cotidiana en los que, a través de aplicaciones móviles o software, participamos con nuestra identidad digital en el ejercicio de derechos

ciudadanos. Hoy en día, múltiples acciones- *desde los trámites con la administración pública hasta operaciones financieras*- son cada vez más frecuente realizarlas mediante dispositivos móviles. Desde este punto de vista, la comunidad pedagógica necesita articular los mecanismos necesarios para incorporar el mundo digital en los procesos de educación ciudadana. La necesidad de dar respuesta a los obstáculos que presenta el “*ejercicio de la ciudadanía digital*” en algunos sectores de la población, invita a integrar la competencia digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje (en adelante, EA) de la ciudadanía en general, y en particular, de la formación de futuros profesionales de la educación.

Desde la perspectiva de las competencias, en 2006 el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea adoptaron la Recomendación sobre Competencias clave para el aprendizaje permanente (Parlamento Europeo y Consejo Europeo,2006), revisándola en 2018 (Consejo de Europa,2018). La Recomendación establece un conjunto básico de habilidades necesarias para trabajar y vivir en el presente siglo. La consideración de la competencia digital entre las competencias clave evidencia la importancia de la dimensión digital en la nueva alfabetización que permita a la ciudadanía participar de manera efectiva en la vida social y cívica, teniendo en cuenta los derechos sociales, económicos, jurídicos y políticos que ello conlleva.

El fomento de una ciudadanía activa y democrática forma parte de los objetivos fundamentales de una visión práctica de la filosofía de la educación. El aprendizaje-servicio (en adelante, Aps) ha demostrado ser una poderosa metodología didáctica para lograr estos ideales, al otorgar al alumnado el protagonismo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los y las estudiantes interactúan con un contexto social real donde existe una necesidad insatisfecha y han de activar conocimientos académicos, recursos y estrategias personales para mejorar esta realidad. Producto de esta intervención, se logra un conocimiento personal y social que trasciende del aprendizaje técnico de contenidos (Chiva-Bartoll & Gil-Gómez, 2018).

En esta comunicación se realiza una descripción de la experiencia llevada a cabo para implementar y publicar una aplicación móvil como producto de una propuesta de proyecto de aprendizaje servicio solidario.

2. METODOLOGIA

La presente experiencia se llevó a cabo en el contexto pandémico, durante el primer cuatrimestre del curso académico 2021-22. Participaron 35 estudiantes que cursaban la asignatura de Filosofía de la Educación de segundo curso del Grado de Educación Social. Los y las participantes quedaron organizados en 8 grupos de trabajo permanentes durante todas y cada una de las unidades de trabajo. Éstas consistieron en el desarrollo de 5 seminarios asociados con las unidades temáticas de la asignatura, más un seminario inicial sobre el diseño y creación de una aplicación para *smartphones* con el entorno APP Mobincube.

Al inicio de las clases se explicó la propuesta completa. Consistía en la integración de una aplicación móvil en una propuesta de intervención social que resolviera alguna problemática concreta y real de la comunidad en la que vivimos. Desde el alumnado, llegaron reacciones de inquietud por la interacción digital de la app en el proceso de EA.

Con el fin de potenciar la motivación del alumnado y reforzar sus aptitudes y actitudes para resolver la tarea propuesta, el alumnado fue guiado durante las primeras fases de implementación de la app en la práctica de Aps siguiendo el modelo CLAYSS (Tapia,2018): Motivación, Diagnóstico e Ideación y Planificación. A continuación, las actividades de servicio (Ejecución), reflexión y cierre del proyecto (Cierre y Celebración), no se llevaron a cabo de forma completa.

2.1 Motivación

A partir del reconocimiento de las inquietudes de los y las estudiantes, iniciamos la práctica de propuesta de intervención social solidaria con la integración de una aplicación móvil en su realización.

Para activar los conocimientos previos, utilizamos diferentes opciones: a) Muestra al alumnado de diferentes cuestiones que deberán ser desarrolladas a lo largo del curso de forma grupal; b) Espacio de diálogo y participación en debates en torno a los problemas concretos detectados; c) Presentación de actividades de contenido digital que faciliten la interacción con el proyecto de intervención social.

Durante esta fase inicial, comenzamos con la introducción de un seminario sobre la creación de aplicaciones. La elección de Mobincube estuvo basada en la gran tipología de aplicaciones que posibilita, la accesibilidad para todo tipo de usuarios incluso sin conocimientos informáticos avanzados y la escasa inversión de tiempo y recursos requerida. Revisados los diferentes tipos de aplicaciones que se pueden crear, destacamos la facilidad del conocimiento acerca de sus funcionalidades. Durante la realización de esta actividad, se visionaron diversos tutoriales que relataban las distintas acciones para la creación, diseño y publicación de una aplicación móvil: a) Acceso, registro y primeros pasos; b) Usabilidad: pantalla menú, inserción de texto, galería de imágenes, enlaces web, audio, vídeo y barra de navegación; c) Publicación de la aplicación móvil, a través de la generación del enlace web o código QR que provee Mobincube.

En el aprendizaje de cada uno de estos módulos, seguimos la ejemplificación de una aplicación basada en un personaje histórico. El alumnado utilizó una plantilla para la creación de la aplicación móvil, un ejemplo de propuesta del diseño, desarrollo y publicación sobre la app educativa dedicada a un personaje histórico. Los aspectos necesarios por concretar en el guion de la app implementada en la propuesta de proyecto de Aprendizaje servicio eran: nombre de la aplicación, comunidad destinataria (etapa educativa y materia a implementar si estaba asociada a la comunidad escolar), justificación y objetivos de su creación.

2.2 Diagnóstico

Una vez desarrollado el aprendizaje guiado mediante una ejemplificación paso a paso del diseño y creación de una aplicación móvil, pasamos a realizar los 5 seminarios sobre la propuesta curricular de la asignatura.

Mediante la organización grupal del trabajo, se trabajaron cinco temáticas significativas para nuestra área docente: la racionalidad en el conocimiento educativo; Persona, cultura y educación; Educación y libertades; La relación educativa; y la educación y ciudadanía democrática.

En esta segunda fase se persiguió el acercamiento y un enfoque más concreto de la realidad, un reconocimiento de los problemas, urgencias y desafíos a partir de los cuales plantear una propuesta de proyecto solidario que desarrolle competencias, actitudes y valores

2.2.1 Participación en las actividades

En cada uno de los seminarios se presenta una propuesta de lectura de textos seleccionados referidos a cada tema, el propio manual de la asignatura, la búsqueda bibliográfica como ampliación de los contenidos, comparación de las presentaciones elaboradas por el profesorado con las lecturas de los textos, el manual y las búsquedas bibliográficas. Cada seminario presentaba una serie de sugerencias prácticas a realizar (Vazquez et al., 2011). Los grupos de estudiantes escogen una de las sugerencias prácticas propuestas con el objetivo de elaborar una presentación locutada en formato vídeo con una duración inferior a 4 minutos. La relación de trabajos propuestos en cada uno de los seminarios fué la siguiente:

Seminario 1: La filosofía de la educación como saber interdisciplinar y como saber práctico; Educación superior y responsabilidad social; La filosofía de la educación ante el problema del fracaso escolar

Seminario 2: Concepto de Educación en contextos culturales distintos al mundo actual; Persona y comunidad, una relación necesaria y conflictiva; Éxitos y fracasos de las políticas interculturales.

Seminario 3: El binomio libertad-autoridad en el seno de la familia; La libertad y la igualdad en la educación; Libertad, disciplina y convivencia. Estrategias para educar en la prevención de conflictos

Seminario 4: Relación entre comunicación y aprendizaje; el acontecimiento educativo como proceso educativo; La comunicación como valor ético.

Seminario 5: Educación y tipos de ciudadanía; Análisis de experiencias de aprendizaje servicio; Formación ética y cívica en España.

2.2.2 Valoración del progreso

Durante el desarrollo del seminario, cada grupo escogía una de las sugerencias prácticas a trabajar con el objetivo de preparar un vídeo que registraba el análisis conceptual del tema escogido, la problemática socioeducativa detectada y el análisis que la filosofía de la educación propone para buscar propuestas prácticas de intervención en la realidad.

La visualización de las presentaciones locutadas por los grupos de estudiantes se publicaban a toda la clase. Después de cada sesión, se abría un espacio de diálogo o debate con la intención de aportar argumentos a favor y en contra respecto a las respuestas planteadas frente a los problemas encontrados. Aquellos problemas o necesidades sociales que demostraron más interés entre el alumnado -*según la duración del debate posterior o el número de argumentaciones*- fueron registrados sistemáticamente para atenderlos como posibles opciones de trabajo para los proyectos grupales de Aps implementados a través de una aplicación móvil.

Llegados a este punto, el alumnado elige y decide recortar la realidad de la necesidad detectada, centrándose en un objetivo determinado útil para centrar el trabajo y adaptarlo al contexto de la práctica(Fuertes,2014)

2.3 Planificación y diseño de la aplicación

Distribuidos por grupos, los estudiantes participantes comenzaron a plantear sus proyectos: a pensar en los objetivos de aprendizaje previstos para afrontar la necesidad social detectada; a fundamentar las ventajas del uso de la aplicación, a clarificar los destinatarios; a determinar qué actividades incluir en la aplicación, a gestionar las alianzas; en definitiva, a justificar la viabilidad de la interacción de la app en una práctica de aprendizaje servicio solidario. Una vez finalizado el proceso de elaboración de la aplicación, junto al proyecto de aprendizaje servicio solidario se adjuntaba el enlace web, código QR y el archivo APK. Durante la exposición pública de los trabajos, las aplicaciones fueron manipuladas por todos los y las estudiantes que quisieron descargarse las aplicaciones.

3. RESULTADOS

A continuación, se describen los resultados con un análisis narrativo de las entrevistas informales realizadas al alumnado una vez expuestos a todo el grupo de clase, los 8 proyectos de aprendizaje servicio solidario.

En primer lugar, destacamos que siete proyectos implementaron una aplicación móvil en su proyecto. Todas ellas, las siete aplicaciones proporcionaban en la portada, además del título una breve justificación de la herramienta digital: inclusión social de adolescentes LGTB sin recursos pertenecientes; prevención del acoso escolar en una comunidad escolar local; mediación sociocultural con personas mayores en un distrito de la ciudad; información, asesoría y acompañamiento a personas sin hogar; información y orientación sobre “ocio seguro” en jóvenes LGTB; inclusión social de inmigrantes en un contexto urbano como la ciudad de Valencia; información, prevención y sensibilización de micromachismos en población adolescente.

Respecto a los destinatarios, sólo dos proyectos focalizaron los contenidos de la aplicación en una comunidad determinada (cinco centros de secundaria de un municipio y residentes de la tercera edad en un distrito de la ciudad) siendo además aplicaciones susceptibles de gestión por los respectivos equipos de servicios sociales. Los otros cinco proyectos estaban dirigidos a grupos de personas más o menos indeterminados residentes en la ciudad de Valencia, presentaban una aplicación cuya puesta en marcha estaba pensada como recurso de entidades sin ánimo de lucro especializadas.

En cuanto a la estructura de las aplicaciones, todas presentaban una interfaz sencilla. Claramente se distinguían las áreas de información y asesoramiento, las fórmulas de interacción, así como un elemento que agendaba los eventos de actualidad

Finalmente, pedimos un análisis al alumnado respecto a las ventajas e inconvenientes sobre la experiencia. Respecto a los problemas encontrados, en la mayoría de las aportaciones lamentan las dificultades que han tenido en la configuración del aplicativo móvil. En cambio, en el panel de las ventajas son más extensos y, en síntesis, resaltan: resolver de una forma creativa la intervención sobre una necesidad o problema social; mejoría en la comunicación entre participantes al excluir los problemas que la presencialidad puede tener en algunos

casos, y en la dimensión laboral comentan que la capacidad de focalizar determinadas parcelas de la realidad donde interviene la Educación Social, podría influir en la mejora de la eficiencia de algunos servicios prestados a la ciudadanía.

4. CONCLUSIONES

Después de realizar esta experiencia, se observa que las unidades didácticas desde las que trabajamos la asignatura de Filosofía de la Educación, son el entorno propicio para repensar la detección y posibles respuestas educativas a las demandas sociales. La creación de las aplicaciones del alumnado ha permitido integrar actitudes y valores cívicos y ciudadanos en una herramienta digital de uso diario.

Es importante destacar la necesidad de aumentar la creación de aplicaciones que mejoren la vida de la ciudadanía. En estos momentos, el interés mercantilista florece en el mercado de aplicaciones, estando las aplicaciones educativas todavía muy lejos de los primeros puestos en las listas de descargas.

Conseguir una ciudadanía activa y democrática en la era de la digitalización pasa por reconocer las virtualidades de las aplicaciones ciudadanas, por construir una ciudadanía digital que disponga de un ecosistema de aplicaciones permanentes y temporales que fomenten el ejercicio de nuestros derechos sociales y cívicos, en definitiva, por el ejercicio de una participación y compromiso en la mejora de nuestra calidad de vida sin restricciones de ningún tipo, y mucho menos tecnológicas.

REFERENCIAS

App Annie (2020): State of Mobile 2021. <https://www.data.ai/en/>

Chiva-Bartoll, Ó & Gil-Gómez, J. (2018). Aprendizaje-servicio universitario: Modelos de intervención e investigación en la formación inicial docente. Ediciones Octaedro.

Comisión Europea. (2018). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE) (2018/C 189/01). Diario oficial de la Unión Europea <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/6fda126a-67c9-11e8-ab9c-01aa75ed71a1>

Fuertes, M. T. (2014). Modelo de sistematización en los proyectos sociales de ApS (UIC). *Historia y Comunicación Social*, 19, DOI: https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45124

Gardner, H. y Davis, K. (2014). La generación APP. Como los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Paidós.

López Vidales, N. & Gómez Rubio, L. (2021). Tendencias de cambio en el comportamiento juvenil ante los media: Millennials vs Generación Z. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 27(2), 543-552. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.70170>

Tapia, M. N. (2018). El compromiso social en el currículo de la Educación Superior. Buenos Aires, Argentina: Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario – CLAYSS. https://www.clayss.org.ar/04_publicaciones/CompromisoSocialEdSup.pdf

Vázquez, V., Escámez, J., Gozávez, V & García-López. R. (2011). Repensando la Educación: cuestiones y debates para el siglo XXI. Brief Editorial.