

(432)

Proyecto piloto de *m-learning* para mejorar la comunicación escrita de estudiantes universitarios

Jorge Montalvo Castro, Néstor Martos Castañeda

El uso correcto de los signos de puntuación promueve el ordenamiento de las ideas, facilita la comprensión del texto, permite lograr un cierto estilo de escritura, y es una competencia práctica que puede adquirirse a través de los dispositivos móviles. En este trabajo nos propusimos diseñar y validar un modelo de *m-learning* sobre signos de puntuación, dirigido a estudiantes universitarios. Para ello, se desarrollaron y evaluaron dos intervenciones de carácter preexperimental en estudiantes de comunicación de la Universidad de Lima. Cada intervención tomó la estructura de un taller virtual de escritura a través de *smartphones*. Los ejercicios aprovechaban formatos expresivos y narrativos propios de las redes sociales y la comunicación masiva: memes, *hashtags*, *gifs*, noticias, anuncios, tráileres, etc. Los resultados de las pruebas de entrada y salida, así como las entrevistas y encuestas aplicadas a los participantes, nos permitieron caracterizar un modelo de *m-learning* capaz de lograr mejoras sustanciales en el manejo correcto de los signos de puntuación sin necesidad de un *feedback* individual. Este modelo tiene las siguientes características: a) trabajar y elegir pocos contenidos a partir de un diagnóstico, b) combinar actividades de creación, corrección y mixtas, c) utilizar formatos de ejercicios validados previamente, d) incluir infografías especialmente diseñadas, e) emplear una sola red social y el correo electrónico, y f) programar las actividades en forma espaciada y flexible.

La investigación también permitió plantear algunas reflexiones en torno al aprendizaje virtual. Las expresiones *m-learning* y *u-learning* hacen referencia a la movilidad o ubicuidad del proceso educativo. Con el fin de destacar la importancia actual del tiempo, sería conveniente usar la expresión *t-learning* para referirse a todo proyecto que use como plataforma los teléfonos móviles y que esté diseñado en función del tiempo libre del usuario y su ritmo de aprendizaje. Es probable que las opiniones más críticas se expliquen por la relación que los usuarios tienen con sus teléfonos móviles. Cuando alguien ingresa a un aula virtual a través de una PC, suele asumir las reglas de la institución y aceptar las actividades propuestas; en cambio, cuando alguien se conecta a través de su *Smartphone*, tiene la expectativa de que todo se va a ajustar a sus preferencias personales. Es así por el vínculo cercano e íntimo que cada persona desarrolla con su teléfono. Por otro lado, a diferencia de un MOOC, un taller a través de *smartphones* representa una experiencia más creativa y personalizada que podría llamarse POOW (Personalized Open Online Workshop). La personalización no requiere ofrecer *feedbacks* individuales, sino diseñar actividades tan flexibles que permitan que cada usuario pueda aprender a su manera, facilitando su autonomía y creatividad.