

BYOD (Bring Your Own Device)

Bring Your Own Device

María de Jesús Olguín Meza^a

Abstract:

We can say that it is a policy where employees or students can bring their personal electronic devices such as smartphones, laptops or tablets to use at work or school. It is a more popular concept in both corporate and educational settings as it offers several benefits within knowledge, teaching-learning thus achieving quality education.

Keywords:

Classroom, flipped, Learning, application, teaching.

Resumen:

Podemos decir que es una política en la que los empleados o estudiantes pueden traer sus dispositivos electrónicos personales, como teléfonos inteligentes, computadoras portátiles o tabletas, para usarlos en el trabajo o en la escuela. Es un concepto más popular tanto en entornos corporativos como educativos, ya que ofrece varios beneficios dentro del conocimiento, la enseñanza- aprendizaje logrando así una educación de calidad.

Palabras Clave:

Aula, invertida, Aprendizaje, aplicación, enseñanza.

Introducción

El presente trabajo es una pequeña investigación de los conceptos de BYOD (Bring Your Own Device), Flipped Classroom (Aula invertida), Gamificación (Juegos serios) y Redes Sociales (Apps de aplicación) y la relación que existe cada uno de ellos con el Mobile Learning, resaltando la importancia del M-Learning, que facilita sin duda un aprendizaje personalizado, en cualquier momento y lugar, dando oportunidad de generar nuevas comunidades de estudiantes y aprendizaje colaborativo aprovechando las ventajas de los dispositivos móviles, como la portabilidad y conectividad, permitiendo generar formas de aprendizaje de manera emotiva e innovadora, (Anderson, 2013).

Desarrollo

Por ende, es una política en la que los empleados o estudiantes pueden traer sus dispositivos electrónicos personales, como teléfonos inteligentes, computadoras portátiles o tabletas, para usarlos en el trabajo o en la escuela. Es un concepto más popular tanto en entornos corporativos como educativos, ya que ofrece varios beneficios dentro del conocimiento, la enseñanza- aprendizaje logrando así una educación de calidad.

El concepto “traiga su propio dispositivo” (Bring Your Own Device o BYOD, por sus siglas en inglés) se ha convertido en una de las tendencias que más han influido e influyen a las organizaciones de TIC. Este concepto define una tendencia a gran escala que están implementando los

^a María de Jesús Olguín Meza, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Pachuca | Pachuca de Soto, Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0000-0001-9473-9217>, Email: maria_olguin6248@uaeh.edu.mx



departamentos de TIC y que supone un cambio drástico en el modo en que se utilizan los dispositivos en el lugar de trabajo. Se trata de que los usuarios finales puedan elegir los dispositivos informáticos y de comunicación que quieran utilizar con el fin de aumentar la productividad y la movilidad. Los dispositivos puede adquirirlos el empleador, el empleado o ambos. La implementación de BYOD supone que cualquier dispositivo pueda utilizarse en cualquier lugar, independientemente de quién sea su propietario (Anderson, 2013).

Relación con *Mobile Learning (M-Learning)*

Considero que la relación de **BYOD (Bring Your Own Device)** ambos consideran que cualquier dispositivo pueda utilizarse en cualquier lugar o espacio independientemente de quién sea su propietario. Así mismo **the *Mobile Learning (M-Learning)*** difunden el conocimiento móvil, tienen acceso a la información, promueve un aprendizaje y una comunicación efectiva ambos prestan servicio de forma más eficaz que garantizan calidad, eficacia y pertinencia para un fin en un mundo digital (UNESCO, 2022)

Flipped Classroom (Aula invertida)

Flipped Classroom se refiere a una modalidad de aprendizaje y docencia semipresencial que reorganiza las actividades y los tiempos dedicados a las materias, tanto dentro como fuera del aula (Servicio de Innovación Educativa de la UPM, 2020)

Los primeros autores en acuñar este término fueron Lage, Platt, y Treglia (2000), para referirse a un modelo pedagógico en el que se invierte el orden: lo que, tradicionalmente había sucedido dentro del aula, ahora tiene lugar fuera de ella. Es decir, las explicaciones de carácter teórico o de procedimientos que tenían lugar dentro de la clase, se ofrecen en formato digital para que los estudiantes lo estudien y analicen de forma

autónoma y, en el tiempo presencial en el aula, se realizan todas aquellas actividades, ejercicios, casos prácticos que antes tenían lugar fuera de ella.

Desde esta perspectiva se ha ido progresando hacia un aprendizaje más centrado en el protagonismo del alumno, su autonomía y su autorregulación (Sams y Bergmann, 2014), al mismo tiempo que se optimiza el aprovechamiento de los tiempos presenciales compartidos, favoreciendo un aprendizaje más significativo.

Relación con ***Mobile Learning (M-Learning)*** y **Flipped Classroom (Aula invertida)** ambos se relacionan con el aprendizaje debido a que Flipped Classroom los usuarios pueden adquirir los conocimientos a distancia combinando las tecnologías con la pedagogía para garantizar el aprendizaje significativo, así mismo el ***Mobile Learning (M-Learning)*** con apoyo de la tecnología integra el aprendizaje móvil a distancia eficaz en cualquier espacio (UNESCO, 2023)

Gamificación (Juegos serios)

La gamificación tiene como sentido específico poder hacer uso de elementos de juego o bien que implique el diseño de juegos, esto con el fin de mejorar y motivar a los participantes, esto hablando de contextos que no son de juegos, haciendo el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseños de juegos (Contreras, 2016).

Debido a que con los juegos se consigue que la gente disfrute de ellos, generando una motivación

Según Borrás (2015), en la gamificación hay elementos de juego que se aplican como:

- Voluntario: quien se sienta obligado a jugar no juega
- Aprender a resolver un problema
- Balance entre estructura y libertad

Borrás (2015), destaca que la gamificación no es convertir todo en un juego y que no funciona para todos los contextos o bien no es fácil de aplicar, pero destaca algunas características que se obtiene de gamificación, a continuación, se presentan.

- Motiva al aprendizaje
- Existe una retroalimentación continua

- Aprendizaje mucho más significativo, lo cual permite una mayor retención en la memoria al ser mucho más atractivo
- Resultados más medibles
- Genera competencias adecuadas y alfabetización digital
- Aprendices más autónomos
- Genera competitividad en la colaboración

Para poder entender la gamificación y su uso en el ámbito educativo es necesario conocer una serie de elementos presentes (Kapp 2012, Díaz y Troyano, 2013).

- La base del juego, jugar, aprender y reto que motive al juego, normas del juego, la interactividad y el feedback.
- Mecánica: Incorporación de niveles o insignias.
- Estética: imágenes gratificantes para el jugador.

Idea del juego: A través de mecánicas del juego el jugador recibe información, en ocasiones solo perceptible para el subconsciente.

- Conexión juego-jugador: compromiso entre el jugador y el juego.
- Jugadores: diferentes perfiles de jugadores.
- Motivación: “ni sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración), las personas aprenden a base de tiempo y repetición, los desafíos tienen que ir aumentando para mantenerse a la altura de sus crecientes habilidades
- Promover el aprendizaje: incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego
- Resolución de problemas: el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc.

En este sentido, lo que se pretende con la gamificación es lograr un cambio en la actitud del usuario, esto sin la necesidad de usar la coerción o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al usuario.

Relación con **Mobile Learning (M-Learning)** y la **gamificación**

En la cuestión educativa ambos influyen significativamente en la motivación, debido a que en ambos se busca captar el interés por el conocimiento, la retención y la comprensión de la información para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje, esto se lleva a cabo debido a que las tecnologías de la información y Comunicación lo permiten (Claros, Millán y Gallego, 2020)

Tanto el M-learning como la gamificación tiene la intención de despertar el interés en los estudiantes en los espacios educativos como medio para mejorar la

participación de los estudiantes y los resultados en los aprendizajes, mediante una metodología atractiva e innovadora, considerando que los estudiantes prefieren el uso de contenido audiovisual como fortalecimiento de su aprendizaje.

Redes Sociales (Apps de aplicación)

Según Haro (2010) define las redes sociales como grupo compuesto de personas u otras entidades humanas, quienes están conectadas por unas varias relaciones, las cuales pueden ser de amistad, laboral, intercambios económicos o bien cualquier interés común.

Los servicios de redes sociales son aplicaciones las cuales permiten poner en contacto a las personas a través de Internet, siendo estas la infraestructura tecnológica sobre la que se crean las relaciones.

Estos servicios de redes sociales se distinguen entre redes sociales estrictas y servicios 2.0, con características de redes sociales. Las redes sociales estrictas son aquellas cuyo objetivo son las relaciones entre personas sin que se tenga otro propósito extra y su función la determina el usuario. Los servicios 2.0 con características de redes sociales son todos los que se denomina la Web 2.0. en donde su atención tiene un objetivo en concreto, tal como pueden ser videos (YouTube), presentaciones y documentos (Slideshare) e imágenes (Flickr=, etc. Todas estas tienen una gran capacidad de comunicación e intercambio de información entre los usuarios (Haro, 2010).

Según Orihuela (2003 en Haro, 2010), las redes sociales de Internet tienen tres tareas fundamentales:

- Comunicación: con la finalidad de estar en relación con los contactos.
- Cooperación: realizar eventos o proyectos con los contactos, como por ejemplo una fiesta, una marcha solidaria o un megaproyecto como Wikipedia.
- Comunidad: por medio de las redes sociales se puede llegar a más personas aumentando el número de contactos, creando un grupo más amplio del que se podría tener en una red social presencial.

Relación con **Mobile Learning (M-Learning)** y **Redes Sociales (Apps de aplicación)**

La tecnología sin duda alguna dio oportunidad y cabida al Mobile-Learning, así como los blogs, los videojuegos y, sobre todo, las redes sociales que han cosechado en poco tiempo un gran éxito, haciendo uso de ellos, para la formación online, en donde el uso de las redes sociales permite la conexión entre diferentes alumnos rompiendo fronteras de espacio y tiempo, así como aprovechar las

diferentes plataformas y aplicaciones móviles con conexión a internet

Debido a que el M-learning puede hacer uso de cualquier herramienta que permita la adquisición de aprendizajes, facilitando la interacción y la comunicación activa entre alumnos y profesores, lo mismo que se logra con las redes sociales.

Conclusión

En suma, podemos decir que la inclusión de estos dispositivos como el BYOD (Bring Your Own Device), Flipped Classroom (Aula invertida), Gamificación (Juegos serios) y Redes Sociales (Apps de aplicación) son inevitables en nuestro entorno. Su aparición en cuanto a su uso y visualización está ligada a las empresas y a la educación. Los dispositivos BYOD y RA pueden no ser bien comprendidos por los docentes, porque se considera que es una tecnología muy avanzada en el aula. Otro aspecto importante podríamos decir que los dispositivos cumplen un objetivo en cuanto a las competencias necesarias para que se produzca esta integración de conocimientos dentro de las aulas. Observamos que con la tecnología actual sería interesante y posible la implantación de contenidos de RA en las aulas (Sánchez y Toledo-Morales, 2017).

Referencias

- [1] Anderson, N. (2013). Concepto "Bring Your Own (BYOD)" de Cisco. https://www.cisco.com/c/dam/global/es_es/assets/pdf/byod_cisco_device-freedom_white-paper_es-eu.pdf
- [2] Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. En la Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- [3] Claros, D. C., Millán, E. E., y Gallego, A. P. (2020). Use of Augmented Reality, Gamification and M-learning. *Revista Facultad de Ingeniería*, 29(54). <https://revistas.upm.edu.co/index.php/ingenieria/article/view/12264>
- [4] Contreras, R. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCO_M-UAB_10.pdf#page=11
- [5] Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En *II Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [6] Haro, J. J. (2010). Redes Sociales en Educación. *Educación para la comunicación y la cooperación*. <https://acortar.link/IJcN37>
- [7] Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- [8] Lage, M.J., Platt, G. J., Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: a gateway to creating an inclusive learning environment. *Journal of Economic Education* 31(1), 30-43.
- [9] Sánchez, J., y Toledo-Morales (2017). Tecnologías convergentes para la enseñanza: Realidad Aumentada, BYOD, Flipped Classroom. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54754072008.pdf>
- [10] Sams, A., y Bergmann, J. (2014). Flipped learning gateway to student engagement. *International Society for Technology in Education*.
- [11] Servicio de Innovación Educativa de la UPM (2020). Flipped Classroom (Aula invertida). Madrid: Universidad Politécnica de Madrid <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/FlippedClassroom.pdf>
- [12] UNESCO (2022). Mejores prácticas de aprendizaje móvil. <https://www.unesco.org/es/education/digital/mobile-learning-practices>
- [13] UNESCO (2023). Orientación sobre el aprendizaje a distancia. <https://www.unesco.org/en/digital-education/distance-learning-guidance>