

III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

Título: La investigación en educación patrimonial. Experiencias desde el mobile learning en un contexto universitario

Temática a la que tributa el trabajo: I La Educación Ambiental orientada al desarrollo sostenible para la educación patrimonial

Autor (es): Dr. C. Erich Rodríguez Vallejo; Dr. C. Imirsy Valdivia Martínez; M. Sc. Oliday Aguilar Espinosa.

Dirección de correo electrónico: ervallejo@uclv.cu

Entidad laboral de procedencia: Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Villa Clara.

Resumen

En las últimas décadas, mediante la estrepitosa irrupción de los medios informáticos en el ámbito pedagógico, se han consolidado nuevas formas de hacer en materia educativa donde la Educación Patrimonial tiene un importante aliado. El cada vez más extendido uso de los teléfonos inteligentes y de otros dispositivos móviles entre la comunidad educativa posibilita, en gran medida, la aplicación de novedosas estrategias en función del aprendizaje. Justamente, a partir de la utilización de diversas técnicas de investigación, se pudo comprobar cómo la introducción de actividades docentes asociadas al Mobile Learning contribuyeron sensiblemente al perfeccionamiento de la asignatura Educación Patrimonial, que se imparte en la carrera Licenciatura en Educación, especialidad Geografía, de la Universidad Central "Marta Abreu" de las Villas. Estos resultados fueron constatados a partir del análisis de las categorías: autogestión del conocimiento, motivación hacia el aprendizaje, desarrollo de habilidades informacionales, tiempo de preparación del estudiante y transformaciones en la evaluación del aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje móvil, Patrimonio, Educación Patrimonial, Formación de profesionales.

Abstract

In recent decades, through the resounding irruption of the computer media in the pedagogical field, new ways of doing things in education have been consolidated where Heritage Education has an important ally. The increasingly widespread use of smartphones and other mobile devices among the educational community makes possible to apply novel strategies to improve the learning process. This study is aimed to support the introduction of educational activities associated to the Mobile Learning and also to contributed to perfectionate Heritage Education as a subject taught in the courses of Bachelor Degree in Education, specialty Geography, of the Universidad Central "Marta Abreu" de las Villas. The results of this research are based on the analysis of following the categories: knowledge self-management, learning motivation,



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

informational skills development, student's self-preparation and assessment transformations.

Key words: Mobile-Learning, Heritage, Heritage Education, Learning.

Introducción

El mundo contemporáneo ha alcanzado formas inimaginables de desarrollo. El avance en las distintas ramas de la ciencia ha condicionado la existencia de un planeta interconectado donde los diferentes pueblos que conviven en el orbe se encuentran hoy en una situación comunicacional nunca antes vista.

Dentro del cúmulo de beneficios que esta situación alberga, también se engendran disímiles peligros que pudieran poner en riesgo las formas de interacción entre los hombres, de los hombres con su entorno e incluso de los hombres con su pasado. De esta situación se desprende la idea de mantener y recodificar el diálogo de los seres humanos contemporáneos con su historia, con su cultura, con su naturaleza, es decir, con su patrimonio (Santos, 2005).

Lo anterior demanda enfocar la formación de los profesionales en el contexto universitario como un proceso creativo de entendimiento y divulgación del patrimonio en su generalidad, así como de formación y desarrollo de valores que permitan una interacción armónica entre el hombre y sus valores patrimoniales. La respuesta educativa ha sido denominada por varios estudiosos del tema como Educación Patrimonial (Rodríguez, 2013).

Se entiende como Educación Patrimonial al proceso pedagógico permanente, sistemático, interdisciplinario y contextualizado encaminado al conocimiento del patrimonio, a la educación en valores que reflejen un elevado nivel de conciencia hacia su uso sostenible, así como a la defensa de la identidad, tomando para esto a los Recursos Educativos Patrimoniales como fuente de conocimiento individual y colectivo. (Rodríguez, 2013, p.23)

La Educación Patrimonial favorece el logro de una contribución efectiva al conocimiento del patrimonio, sobre todo a los principales representantes del mismo tanto a nivel global, regional y local. Además de esto permite profundizar en lo referido al término identidad cultural y además viabiliza la educación en valores coherentes con la sensibilización hacia la sostenibilidad en el tiempo del legado patrimonial.

En los últimos años, la fuerte penetración de los medios informáticos en el contexto educativo ha condicionado que se gesten nuevas formas de impartir la docencia. El cada vez más extendido uso de los teléfonos inteligentes y de otros dispositivos móviles entre la comunidad educativa, ha posibilitado en gran medida la aplicación de novedosas estrategias en función del aprendizaje. (Brazuelo y Gallego, 2011).

De esta forma, se consolida el llamado aprendizaje móvil o Mobile Learning (ML). Según la Fundación Telefónica (FT, 2009), existe coincidencia en la comunidad



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

científica que el ML constituye el aprendizaje basado en el uso de los dispositivos móviles. Así “la facilidad de acceso a la información en cualquier momento y en cualquier lugar permite una experiencia de aprendizaje flexible y personalizada en la que el contexto es importante” (FT, 2019, p.1).

Teniendo en cuenta estos criterios, la formación de los profesionales de la educación debe marchar a tono con estas nuevas exigencias que la contemporaneidad impone a la didáctica de las diversas disciplinas.

El presente artículo expone los resultados a los que arriba una investigación desarrollada en el contexto de la formación inicial de la carrera Licenciatura en Educación, especialidad Geografía, particularmente en la asignatura Educación Patrimonial, incorporada en el currículo propio de esta carrera en la Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas. Mediante la puesta en práctica de un grupo de entrevistas en profundidad, pruebas pedagógicas y la observación participante se recopilan interesantes datos que, luego de interpretados, permiten arribar a resultados que evidencian la viabilidad de la introducción de acciones pedagógicas de ML en dicha asignatura.

Desarrollo

La educación patrimonial y las potencialidades del ml para su desarrollo

Es palpable la imperiosa necesidad de una solución educativa efectiva que armonice las formas de interacción entre el hombre contemporáneo y su patrimonio. La escuela y el resto de las agencias socializadoras de contenidos educativos, están llamadas a enseñar el patrimonio, divulgar sus valores y contribuir de forma resuelta a lograr una verdadera y contundente conciencia, que permita un actuar coherente con una gestión sostenible del mismo (Rodríguez, 2013).

La Convención del Patrimonio Mundial (UNESCO, 1973) en la sección VI, en su artículo 27, hace un llamado a los estados firmantes a “procurar por todos los medios apropiados, y en particular a través de los programas de educación e información, reforzar la apreciación y el respeto de sus pueblos, por el patrimonio cultural y natural” (p.1).

La Educación Patrimonial, como proceso pedagógico, es compleja. En primer lugar, para el logro de sus objetivos requiere de un enfoque interdisciplinar en su manera de operar. Otra de sus exigencias radica en el hecho de se necesita de la contextualización del contenido que se trata. El patrimonio tiene un fuerte anclaje territorial, surge de un contexto que debe ser tenido en cuenta para el análisis de los valores en toda su complejidad (Santos, 2005).

La Educación Patrimonial hace énfasis en la importancia del patrimonio para la defensa de la identidad cultural de los pueblos, legitimando los valores patrimoniales reforzando de esta forma los sentimientos de identidad (Zabala y Roura, 2011). Este proceso no puede estar ajeno a los objetivos de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible, por lo que se considera como uno de sus contenidos (Santos, 2005).

Mediante el avance de la ciencia y la técnica, la Educación Patrimonial puede cumplir de manera convincente y efectiva con su cometido, se consolida como un elemento válido para garantizar una influencia exitosa en las actuales y futuras generaciones de



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

profesionales a partir de la construcción de nuevos contenidos y nuevas formas de concretar sus acciones. Se considera acertado el criterio de Fallas (2014) al referir que “No obstante, el modelo de enseñanza- aprendizaje tradicional (de presencia física) donde su escenario fundamental es el aula, ahora es transformado con el apoyo e integración “pedagógica” de las Tecnologías de la Información y la Comunicación” (Fallas, 2014, p. 7).

Estos elementos, sitúan a la Educación Patrimonial en un nivel más avanzado. El incremento del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la diversidad de dispositivos, el avance tecnológico en cuanto a la conexión a internet, tanto por la vía de una conexión física como inalámbrica, ofrece a los pedagogos contemporáneos un sinnúmero de oportunidades que pueden desembocar en un positivo cambio cuantitativo y cualitativo en la forma de enseñar y en la de aprender. En este contexto, la Educación Patrimonial encuentra un nuevo escenario en el cual insertarse, aprovechando cada una de sus posibilidades. Dentro de estas nuevas bondades de la tecnología de encuentra el ML hacia donde la educación moderna manifiesta un evidente tránsito.

El ML hace énfasis en el aprendizaje mediante el uso de la tecnología, distinguiéndose por el hecho de que se puede llevar a cabo en cualquier momento y lugar, no sólo para la transmisión de conocimientos, sino también para el desarrollo de otro tipo de estrategias (Santiago, Amo y Díez, 2019).

Las observaciones realizadas evidencian que los dispositivos móviles se han convertido para la juventud en elementos casi indispensable para su desenvolvimiento diario. Como consecuencia, en la última década, se han comenzado a desarrollar investigaciones sobre las diversas posibilidades que ofrecen esos dispositivos en materia educativa (Ibáñez, Vicent y Asensio, 2012).

Desde esta perspectiva, el ML se ha convertido en:

(...) espacios de comunicación que permiten el intercambio de información y que harían posible, según su utilización, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en el que se facilitara la cooperación de profesores y estudiantes, en un marco de interacción dinámica, a través de unos contenidos culturalmente seleccionados y materializados mediante la representación, mediante los diversos lenguajes que el medio tecnológico es capaz de soportar. (Cantillo, Roura, Sánchez, 2012, p.5)

Según Brazuelo y Gallego (2011), el ML puede ser definido como “la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables” (p. 10).

Al respecto Fallas (2014) considera que el ML puede considerarse como:

(...) una modalidad virtual cuyo soporte tecnológico para el aprendizaje son los dispositivos móviles caracterizado por el cambio en el uso de algunos términos utilizados en el e-learning que se relacionan con multimedia, hipertexto interactivo, situaciones simuladas, otros, en el aprendizaje ocurre de manera espontánea, informal y personal con cualquier dispositivo que se pueda cargar a todas partes, como los celulares y tabletas. (Fallas, 2014, p.8)



III ENCUESTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

Todas las definiciones coinciden en la utilización de los dispositivos móviles como interfaces para el aprendizaje y en la posibilidad de aprender en cualquier momento y lugar.

Metodología

En este trabajo se parte del análisis de documentos y fuentes que permiten indagar sobre las características del ML y su utilización en el contexto internacional y nacional. Se establecen las potencialidades del ML y las características de la Educación Patrimonial en el contexto de la formación inicial de los profesionales de la educación. Teniendo en cuenta estos aspectos teóricos, se diseña un sistema de actividades docentes donde el ML juega el papel fundamental. Sobre la base de un certero diagnóstico pedagógico individual y grupal, estas actividades fueron introducidas en la asignatura Educación Patrimonial que se imparte en el 2do año de la carrera

Licenciatura en Educación, especialidad Geografía, durante el primer semestre del curso 2019- 2020.

Mediante el desarrollo de la observación participante, de un grupo de entrevistas en profundidad, así como de la aplicación de tres pruebas pedagógicas, se obtuvo un importante cúmulo de datos agrupados en cinco categorías de análisis:

- Autogestión del conocimiento.
- Motivación hacia el aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades informacionales.
- Tiempo de preparación del estudiante.
- Transformaciones en la evaluación del aprendizaje.

El análisis de los datos recogidos atendiendo a las categorías mencionadas permitieron demostrar las ventajas del uso del ML para llevar a cabo la Educación Patrimonial en el contexto estudiado.

Alternativas didácticas para la educación patrimonial a partir de las posibilidades que ofrece el ml

Debido al inmenso potencial educativo que encierra la Educación Patrimonial, se decide incorporar sus elementos fundamentales en una asignatura como parte del currículo propio en la carrera Licenciatura en Educación. Geografía, en la Universidad Central "Marta Abreu" de las Villas. De esta manera se logra una sensible contribución a una formación más integral del futuro docente de esta especialidad. El colectivo estudiantil utilizado para llevar a cabo la experiencia fue el grupo de 2do año de dicha carrera conformado por 25 estudiantes. Así, teniendo en cuenta el diagnóstico individual y grupal, además de constatar la existencia de condiciones tecnológicas mínimas, fue diseñado un sistema de actividades docentes desde el ML para su inserción en la asignatura Educación Patrimonial.

Las actividades planificadas pudieron agruparse atendiendo a las principales acciones que debían desarrollar los estudiantes. Estas fueron organizadas en cinco grupos fundamentales.



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

Actividades dirigidas a la utilización de aplicaciones móviles que aborden los contenidos patrimoniales.

Para el cumplimiento de este aspecto se diseñó la aplicación “El patrimonio de Santa Clara”. Este producto conjuga elementos textuales vinculados a la caracterización de distintos elementos del patrimonio y documentos históricos. Se incluyen elementos gráficos tales como fotografías, mapas, esquemas, entre otros recursos que facilitan en gran medida el aprendizaje de los contenidos patrimoniales que ella contiene. Se incluyen instrumentos evaluativos que permiten la medición del aprendizaje por el profesor o la autoevaluación del propio estudiante. Esta aplicación fue instalada en los dispositivos móviles de los estudiantes. De esta manera se logra que los usuarios dispongan de un producto informático en su dispositivo, al cual tiene acceso en el momento y el lugar que estime y que incluye parte de los contenidos útiles en un formato atractivo.

Actividades dirigidas a propiciar el acceso a la web mediante los dispositivos móviles.

Estas actividades docentes incluyeron la gestión de la información referida a los diversos elementos patrimoniales trabajados en el contexto áulico. Mediante la utilización de diversos motores de búsqueda, desde los dispositivos se facilitó la gestión de la información concerniente a los diversos elementos del patrimonio que son orientados por el docente. También fue factible el hecho de dirigir el uso de las redes sociales en función de su aprendizaje. De esta forma se pudieron publicar los contenidos gestionados en la red. Cada estudiante, además de hacer públicos sus resultados, tuvo la posibilidad de emitir criterios sobre los contenidos patrimoniales compartidos por los otros compañeros. Así se produjeron interesantes intercambios que lograron impactar, no solo a los miembros del grupo, sino al resto de sus contactos en las redes sociales. El cumplimiento de estas actividades logró un efecto multiplicador del contenido generado en el salón de clases.

Actividades que permitieron el acceso a las aulas virtuales.

La creación de plataformas interactivas para el aprendizaje (aulas virtuales) favoreció el aprendizaje mediante la interacción con contenidos previamente elaborados por el docente. Mediante los dispositivos móviles, los estudiantes pudieron acceder a estas plataformas en el momento más conveniente. Dentro de las principales actividades de Educación Patrimonial gestionadas desde las plataformas interactivas se encontraron las siguientes:

- Revisión de varios artículos colocados previamente por el profesor
- Emisión de criterios valorativos sobre la importancia del uso sostenible de algunos de los valores patrimoniales estudiados en el salón de clase y en las clases prácticas en el terreno.
- Participación en foros de discusión sobre el uso sostenible del patrimonio y la importancia de impactar con estos contenidos en el proceso formativo de niños, adolescentes y jóvenes, entre otras.

Actividades que exigieron el uso de sensores propios de los dispositivos móviles.



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

En estas actividades el uso de las cámaras y los micrófonos de los dispositivos fue esencial. Se garantizó de esta manera que cada una de las actividades docentes pudiera ser registrada de forma gráfica por los implicados en las mismas. De esta manera se logró recopilar un importante cúmulo de material, tanto fotográfico como en video. Esto permitió ser utilizado por los propios estudiantes para la resolución de los diferentes problemas que fueron propuestos por el profesor a lo largo del curso, además, constituye un material significativo para ser usado en su futuro desempeño profesional.

Algunas de las fotos tomadas pudieron ser utilizadas por los propios autores para la creación de medios de enseñanza digitales e incluso para la participación en concursos de fotografías auspiciados por las organizaciones estudiantiles.

Actividades que exigieron el acceso a Google Maps.

Varias fueron las actividades creadas para potenciar el acceso de los estudiantes a Google Maps. Esta aplicación ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotografías satelitales del mundo e incluso, la ruta entre diferentes ubicaciones o imágenes. La utilización de este y otros recursos similares permitió un efectivo análisis de la ubicación geográfica y otros detalles físicos de muchos de los elementos patrimoniales incluidos en la Lista del Patrimonio Mundial que, por su relevancia, merecen ser estudiados. También muchos de los elementos del patrimonio local pudieron ser abordados desde el Google Maps a partir de las iniciativas del profesor y de los estudiantes.

Resultados

Durante el desarrollo de la experiencia vinculada a la introducción del ML en la asignatura Educación Patrimonial, fueron elaborados y puestos en práctica varios instrumentos que permitieron la captación de datos para su posterior interpretación.

Previamente fue conformado un grupo de categorías de análisis, las que fueron mencionadas con anterioridad. Estas categorías responden a varias de las bases conceptuales para el diseño de los planes de estudio "E" en la República de Cuba (MES, 2016), plan donde se inserta la carrera donde se implementó la experiencia. Durante la puesta en práctica del estudio, a partir de la recopilación de los datos que se fueron recolectando estas categorías las que se continuaron enriqueciendo durante la marcha del proceso.

Durante cada uno de los turnos de clase de la asignatura se empleó la observación participante por parte del propio docente. Esta permitió recoger datos vinculados sobre el cumplimiento de las actividades de los estudiantes, estados de motivación y se observaron comportamientos individuales y colectivos durante el desarrollo de las mismas. En el último turno de clase de la asignatura se realizó una entrevista en profundidad con el objetivo de constatar la satisfacción de los estudiantes respecto al uso del ML en la asignatura. Además, se exploró la percepción de los mismos sobre las ventajas y las desventajas que entraña el uso de la tecnología móvil para el aprendizaje. Conjuntamente al empleo de estos métodos, se utilizó la prueba



III ENCUESTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

pedagógica en tres momentos durante el desarrollo de la asignatura, con el ánimo de explorar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

Mediante la triangulación metodológica se pudieron precisar los principales logros evidenciados durante la implementación del estudio, los que se resumen seguidamente.

Autogestión del conocimiento

Durante la entrevista en profundidad los estudiantes manifiestan haber alcanzado avances significativos respecto a la gestión individual del conocimiento. El uso de motores de búsqueda tales como Google, permitieron un acceso rápido y actualizado a la información contenida en la web. Independientemente del uso de diferentes textos tales como “Educación Patrimonial en la escuela. Algunas consideraciones teóricas y metodológicas” (Rodríguez, 2012), diseñado especialmente para la asignatura, las búsquedas realizadas de forma independiente en la red, permitieron matizar con criterios de actualidad los contenidos del texto.

Los dispositivos móviles viabilizaron además grabar entrevistas y explicaciones realizadas por especialistas en determinados temas patrimoniales que intervinieron en diferentes momentos en la asignatura, así como la captura de fotos sobre las actividades realizadas. Esto favoreció a que los estudiantes contaran con un archivo documental de la asignatura, permitiendo así la profundización en los contenidos impartidos. Por otra parte, se logró una muy buena aceptación de la aplicación móvil “El Patrimonio de Santa Clara”, diseñada para la asignatura y ampliamente utilizada por los estudiantes para la conformación de los informes de trabajo.

Motivación hacia el aprendizaje

Se alcanzó un elevado nivel de motivación hacia el aprendizaje de los contenidos de la asignatura. La búsqueda individual del contenido, la utilización de los dispositivos para el registro de experiencias, la utilización de la aplicación móvil, así como el empleo de las redes sociales para divulgar los contenidos investigados por los estudiantes entre su comunidad de amigos, generando debate en algunos casos en este medio virtual, contribuyeron de manera decisiva a la motivación por el conocimiento. Los autores pudieron observar un nivel de motivación alto en los encuentros realizados. Este se expresó en una mayor independencia de los estudiantes en la gestión del conocimiento, el incremento de preguntas referidas a los temas tratados, la calidad de las tareas realizadas, entre otras manifestaciones. Además de estas observaciones, la motivación se hizo palpable durante la entrevista en profundidad realizada. Esto también pudo repercutir positivamente en las calificaciones obtenidas en las tres pruebas pedagógicas realizadas, donde el grupo alcanzó un promedio de 4 puntos.

Desarrollo de habilidades informacionales.

Habilidades informacionales tales como la búsqueda de información mediante la utilización de diversos motores de búsqueda y la edición de textos fueron desarrolladas en la asignatura. Igualmente, el uso del correo electrónico, el manejo de aplicaciones como Zapia y “El Patrimonio de Santa Clara”, fue ampliamente trabajado durante la experiencia. Estas acciones fueron llevadas a cabo por el profesor con enfoque profesional, ofreciendo al estudiante un modelo de actuación para su futuro desempeño profesional pedagógico.



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

Tiempo de preparación del estudiante

La inclusión de varias de estas actividades en el estudio individual de la asignatura, se potenció el incremento del tiempo dedicado al estudio por el estudiante. La búsqueda, selección y procesamiento de la información, constituyeron actividades que demandaron varias horas de trabajo. Por otra parte, el alto grado de motivación logrado, contribuyó a que se dedicara buena parte del tiempo a la búsqueda de información en la web sobre la temática tratada en clases. El uso de los dispositivos móviles, a los cuales el estudiante tiene acceso en cualquier lugar, contribuyó en gran medida a que la actividad de estudio se extendiera a otros espacios fuera del centro docente, dedicando una mayor cantidad de horas a esta actividad.

Transformaciones en la evaluación del aprendizaje

Mediante el ML se introducen nuevas formas de evaluación. La evaluación de la búsqueda de información patrimonial, su selección, su divulgación en las redes sociales, así como la emisión de criterios al respecto dentro de su comunidad virtual, fueron aspectos que contribuyeron al logro del incremento del aprendizaje y por tanto objeto de evaluación.

Igualmente, el acceso a la plataforma Moodle, donde se ubicaron un grupo de tareas a resolver por el estudiante en el aula virtual fueron elementos evaluados. El foro de discusión creado en la plataforma, permitió la emisión de criterios de los estudiantes respecto al trabajo de sus compañeros de clases. De esta forma se llevó a cabo la coevaluación del trabajo donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de valorar el trabajo de los otros.

Por otra parte, durante la implementación de la experiencia se constataron otros resultados que trascendieron del marco de la asignatura los que se resumen en:

- Amplia participación de los estudiantes en las actividades docentes y extra-docentes a partir de sugerencias interesantes, motivantes y reflexivas que contribuyeron al desarrollo de proyectos de investigación y de transformación social en las diferentes localidades en las que viven.
- Elevada motivación hacia el resto de las asignaturas, fundamentalmente dirigida a la gestión de información en la web.
- Mejora en las relaciones interpersonales alumno-alumno, grupo-alumno.

Conclusiones

La Educación Patrimonial constituye un proceso pedagógico válido que permite preparar a la nueva generación en función del logro de una interacción exitosa con su patrimonio, favoreciendo la formación y desarrollo de valores morales importantes. Las nuevas oportunidades que ofrece el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para potenciar la Educación Patrimonial, constituyen una fuente de alto valor pedagógico no explotada al máximo aún por los educadores.

Las consideraciones generales expresadas en el artículo constituyen una guía para la intervención pedagógica a partir de la creación individual de cada docente, del diagnóstico de su realidad educativa y de las posibilidades reales para su ejecución,



III ENCUENTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2020

contribuyendo significativamente al perfeccionamiento de la actividad pedagógica en el nivel universitario.

Referencias bibliográficas

- Brazuelo, Grund y Gallego, Gil (2011). *Mobile learning: los dispositivos móviles como recurso educativo*. Madrid: Editorial MAD.
- Cantillo, C., Roura R. M., Sánchez, P.A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *Revista Electrónica. La Educación*, 147, 1-21.
- Fallas, N. S. (2014). El aprendizaje en contexto abierto. *InterSedes*, XV, (31), 1-19.
- FT (Fundación Telefónica). (2019). *Guía Mobile Learning*. Disponible en <http://curalia.fundaciontelefonica.com>
- Ibáñez, E. A., Vicent, O. N., Asensio, B.M. (2012). Aprendizaje informal, patrimonio y dispositivos móviles. Evaluación de una experiencia en educación secundaria. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 26, 3-18.
- MES. (2016). Documento base para el diseño de los planes de estudio "E". Disponible en <http://www.uo.edu.cu>
- Rodríguez, V. E. (2012). *La Educación Patrimonial en la Escuela. Algunas consideraciones teóricas y metodológicas*. Deutschland: Ed. Académica Española.
- Rodríguez, V.E. (2013). *La Educación Patrimonial en la formación inicial del profesional de la educación de la carrera Licenciatura en Educación. Geografía-Biología*. Tesis doctoral en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógicas "Félix Varela", Villa Clara.
- Santiago, C.R., Amo, F. D., Díez, O. A. (2019). ¿Pueden las aplicaciones educativas de los dispositivos móviles ayudar al desarrollo de las inteligencias múltiples? *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 47, 3-20.
- UNESCO. (1973). Convención del patrimonio mundial. Disponible en <http://www.mcu.es/patrimonio/docs/convention-es.pdf>
- Santos, A, I. (2005) *Educación Patrimonial*. La Habana: Ediciones Palco.
- Zabala, M.E., Roura, G. (2011). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos, *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 233-261.

