



Guía

Mobile Learning

Fundación Telefónica

Telefonica



Presentación

El interés que Fundación Telefónica tiene con la guía que se presenta a continuación no es tanto estimular la lectura, amena por otra parte, de un material de utilidad significativa para el docente. Es un propósito más pragmático el que nos mueve: animar a quien se acerque a la misma a transformar, modificar o redefinir según el caso, la forma y modo como plantea su trabajo docente de enseñanza cuando incorpora herramientas hasta hace pocos años situadas en la vanguardia de lo tecnológico.

Esta guía, por tanto, busca ser eminentemente práctica, con el sano interés de que se utilice, se amplíe, o cambie con el paso del tiempo y del uso que cada docente decida hacer con ella. El propósito último radica en poner a disposición tanto un material de reflexión práctica como de incentivación al cambio o modificación de los modos como se planifica la actividad docente en el aula.

El encuadre de este texto se realiza en el espacio Curalia, una apuesta de Fundación Telefónica por la selección y curación de contenidos, metodologías, actividades y experiencias para la educación del siglo XXI. Entre ellos se destaca, de manera predominante, el mundo de los móviles o, más en particular, los Smartphones, pequeños móviles-ordenadores que están transformando el acceso al mundo de internet, el modo y forma como nos comunicamos, accedemos a contenidos multimedia (música, videos, etc.) o de cómo se incorporan multiplicidad de aplicaciones e instrumentos de ayuda práctica a la vida cotidiana.

Con lo anterior damos forma al propósito central de Curalia, de colaborar en la orientación de los docentes para reducir el esfuerzo y dedicación que hoy día tienen que emplear para encontrar información y conocimiento relevante en lo relativo a configurar entornos de aprendizaje adaptados a la Cultura Digital 2.0. Y se realiza considerando los dos postulados clave en la curación de contenidos de metodologías educativas con base tecnológica (TIC):

- Asumiendo que existen diferentes niveles competenciales según el expertise del docente, tal y como ha venido insistiendo la Unesco en sus ICT COMPETENCY FRAMEWORK FOR TEACHERS.
- Contemplando que es imprescindible que exista una interacción entre la metodología pedagógica que quiera utilizar el docente en su clase con la competencia (o competencias) curricular en que se quiera focalizar y las herramientas tecnológicas que considere más adecuadas emplear (Paradigma TPACK que conforma nuestra propuesta).

En suma, confiamos desde Fundación Telefónica que el “revoloteo” por este material lleve a su lectura atenta y de ahí a su empleo como ayuda para incentivar la mejora de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje en el aula. Este propósito, esencial en nuestra Fundación en los 14 años que lleva trabajando al servicio de la Comunidad Educativa (en los 14 países en que ha venido desarrollando su actividad), será inalcanzable sin la colaboración y participación de todo aquel docente que considere útil el entorno Curalia y los materiales asociados. Desde ahora animamos al lector a que haga suyo este espacio, pensado, más que para el docente, con el docente.



Prólogo

Mobile learning, una oportunidad para el cambio

El imparable avance tecnológico ha traído a nuestras manos un aparato de un potencial extraordinario, versátil y camaleónico, que se adapta casi a cualquier necesidad relacionada con la información y la comunicación que podamos tener. Si a la “inteligencia” anterior añadimos “sensibilidad”, esto es, el uso de sensores como el GPS y el acelerómetro, sirve además para orientarnos y geoposicionar información sobre el territorio e informarnos de aspectos relacionados con el lugar en el que nos encontramos:

- Podemos buscar información en toda la red o conectarnos a 'la nube' para acceder a nuestra información tanto particular como a la de los grupos de trabajo o de ocio con los que compartimos información.
- Disponemos de blocs de notas, agendas y calendarios sincronizados con los de nuestros equipos, lo que nos permite estar bien organizados y conectados.
- Tenemos rápido acceso a las redes sociales con las que podemos interactuar en cualquier momento.
- Disponemos de múltiples aplicaciones para realizar fotografías y conseguir efectos muy particulares, con toda suerte de filtros. De la misma manera, Apps para grabar video y archivos de sonido.

Uso educativo

Esta herramienta tan singular tiene, por todo lo anterior, un potencial considerable para el proceso de enseñanza-

aprendizaje. Sin embargo, en muchas ocasiones se prohíbe en clase porque se considera que distrae o invita a realizar actividades banales.

De la misma manera que es ya comúnmente admitido el uso integrado del ordenador en el citado proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizándose ya en distintos modelos educativos, lo mismo sucede con el uso de los dispositivos móviles:

- Nos pueden ser útiles para seguir 'llenando de contenidos a nuestros alumnos' haciéndoles llegar información a través del teléfono móvil o tableta o bien para ejercitarnos a partir de una App que nos podemos descargar desde alguno de los “mercados”.
- también pueden ser utilizados de forma libre y creativa por parte de nuestros alumnos que estén llevando a cabo algún proyecto de interés
- o bien para trabajar en equipo junto con los compañeros de clase con los que compartimos un mismo proyecto
- por último, colaborando y aprendiendo en red con compañeras y compañeros de otras escuelas, y de otros lugares.

Una oportunidad para el cambio

El hecho de que los dispositivos móviles permitan a los alumnos acceder, recoger y procesar información fuera del aula, favorece el aprendizaje en un contexto real y contribuye a que se utilicen para resolver los retos cotidianos con los que se encuentran.



Si además utilizamos las posibilidades de la georreferenciación, se nos abre un amplísimo abanico de proyectos basados en el territorio. A partir de aquí podremos desarrollar prácticas educativas desde una perspectiva patrimonial, medioambiental, histórica o lúdica: a modo de ejemplo, los alumnos podrían buscar información en distintos formatos relacionados con algún elemento patrimonial del lugar en el que viven, creando un itinerario turístico dirigido a las familias, o a visitantes de la localidad a los que les invitan a hacer un recorrido de interés que les haga vivir una experiencia emocionante.

Podemos también invitar a nuestros alumnos a identificar los problemas principales del barrio, pueblo o ciudad en el que viven a partir de textos, fotografías, audios o videos geolocalizados. Les podemos invitar a sugerir soluciones a los problemas y a resolverlos, si entra dentro de sus posibilidades. Estaremos favoreciendo en este caso el aprendizaje servicio a la Comunidad local y el emprendimiento social.

Casi sin darnos cuenta, el aprendizaje se realizaría en cualquier lugar y en cualquier momento, no necesariamente con el profesor a nuestro lado, y resolviendo autónomamente los retos y dificultades con los que nos encontramos.

Otras múltiples ventajas que pudiéramos considerar con la incorporación de las tecnologías móviles inteligentes en la educación serían, a modo indicativo:

- ayudar a establecer un puente entre el entorno familiar, el escolar y el extraescolar, al posibilitar la ubicuidad de los agentes involucrados.

- facilitar el acceso al aprendizaje a niños, adolescentes y jóvenes de escasos recursos, contribuyendo a la alfabetización masiva en países en vías de desarrollo.
- La conectividad de los smartphones y su interacción en la "nube". Podemos estar conectados permanentemente con la información requerida en tiempo real.
- El crecimiento exponencial de aplicaciones (apps) para el uso de los recursos multimedia, (cámara de fotos, grabar videos y audios) cada vez más necesarios en la actividad educativa.
- El mundo de los Juegos y aplicaciones educativas, en continua expansión y globalización intercultural, y donde los alumnos también pueden ser agentes de creación y cambio continuo.

En suma, los nuevos horizontes que se nos abren con la revolución de los teléfonos móviles inteligentes, cada vez más asequibles y de fácil uso, representan un gran reto de aprender en cualquier lugar y en cualquier momento, con dispositivos propios o de los centros y aplicaciones de máximo interés y en continuo crecimiento. El docente está llamado a protagonizar este cambio y esta guía bien pudiera ser una palanca que ayude a la realización del mismo.

NARCÍS VIVES
Director Fundación Itinerarium





Índice

- 01 Mobile Learning: oportunidades y retos en la educación
- 02 Modelos pedagógicos asociados al Mobile Learning
- 03 Potencial de las APPs para el aprendizaje: una clasificación
- 04 Fuentes de información Mobile Learning



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0)

01

Mobile Learning: oportunidades y retos en la educación

El “Mobile learning” o “Aprendizaje basado en el uso de dispositivos móviles” es considerado, según el Informe Horizon ib 2012, como una de las tecnologías emergentes que van a tener un impacto importante en educación en el próximo año. 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. (<http://bit.ly/J327ly>)

Crece constantemente el número de personas usuarias de telefonía móvil y el número de personas que utiliza la banda ancha. La Unión Internacional de Telecomunicaciones nos indica que en el 2010 había 5,3 billones de suscriptores de telefonía móvil en el mundo, casi el doble que en el 2005 y que el acceso a las redes móviles es posible para el 90% de la población mundial y el 80% de los que viven en zonas rurales. (<http://bit.ly/d0escv>)

Perspectivas del NMC en torno a la tecnología: Educación Superior en Iberoamérica 2012-2017

4 DE MAYO DE 2012

Resultados de la votación Horizon.Ib 2012

La votación realizada por el Consejo Asesor del proyecto Horizon.Ib 2012 ha permitido identificar las 12 tecnologías con un mayor potencial de impacto en la educación superior iberoamericana, así como las principales tendencias y retos asociados.

Las tecnologías seleccionadas por el CA se han distribuido en los siguientes horizontes temporales:

Metas de un año:

Contenido Abierto
El contenido abierto abarca no sólo el intercambio de información, sino también el intercambio de pedagogía y experiencias. Responde a un cambio en la conceptualización de la educación en la que se prioriza el proceso de aprendizaje por encima de la información transmitida en los cursos.

Aplicaciones Móviles
El auge de los teléfonos inteligentes ha redefinido la computación móvil. En los últimos años, se ha incrementado el desarrollo de pequeñas extensiones de software de bajo coste para estos dispositivos. La aparición de tiendas de aplicaciones es un reflejo de la demanda creciente de un acceso a la información súbito e inmediato.

Computación en Nube
La Computación en Nube permite acceder a servicios y archivos desde cualquier lugar y en cualquier dispositivo. Debido a la facilidad de acceso a la información, son muchas las personas que utilizan las aplicaciones en la nube para estudiar y trabajar, así como en otras actividades de la vida cotidiana.

Entornos Colaborativos
Se trata de aplicaciones centradas en la colaboración y el trabajo en grupo, independientemente de la ubicación de los participantes. Estas tecnologías potencian los procesos de aprendizaje colaborativo en la medida en que facilitan el trabajo en proyectos conjuntos y la supervisión del progreso colectivo.

De 2 a 3 años:

Inicio
El proyecto
Consejo Asesor
Metodología y calendario
Wiki Horizon.Ib
Sobre el eLC y el NMC
Contacto

SOCIOS DEL PROYECTO
eLearn Center, UOC (eLC)
New Media Consortium (NMC)

DESCARGAR EL INFORME HORIZON: EDICIÓN IBEROAMERICANA 2012.

THE WORLD IN 2010 ICT FACTS AND FIGURES

The rise of 3G

World map showing 3G service availability by country.

Bar chart showing the rise of 3G mobile cellular subscriptions from 2005 to 2010. The chart shows a steady increase in 3G subscriptions, with 2G subscriptions also shown for comparison.

Notes: The map shows countries that are offering 3G services commercially. *Estimate
Source: ITU World Telecommunication ICT Indicators Database

- By the end of 2010, there will be an estimated 5.3 billion mobile cellular subscriptions worldwide, including 940 million subscriptions to 3G services.
- Access to mobile networks is now available to 90% of the world population and 80% of the population living in rural areas.
- People are moving rapidly from 2G to 3G platforms, in both developed and developing countries. In 2010, 143 countries were offering 3G services commercially, compared to 95 in 2007.
- Towards 4G: a number of countries have started to offer services at even higher broadband speeds, moving to next generation wireless platforms – they include Sweden, Norway, Ukraine and the United States.

20.10.2010
World Statistics Day

ITU-D
Source: International Telecommunication Union



En el 2012 el número de teléfonos móviles conectados sobrepasará la población mundial por primera vez en la historia. A pesar de su ubicuidad y de los tipos de aprendizaje que pueden reforzar, a menudo estas tecnologías están prohibidas o ignoradas en los sistemas educativos formales.

Esto representa una oportunidad perdida ya que el potencial de estos aparatos es muy grande y seguirá creciendo a medida que sus utilidades se vayan ampliando por lo que se deben tener muy en cuenta por parte de los gestores de políticas públicas.

Nos encontramos pues ante una excelente oportunidad de mejorar las condiciones de enseñanza y aprendizaje de millones de personas en todo el mundo si sabemos sacar partido de todo su potencial. Para ello debemos tener muy presentes los aspectos pedagógicos que nos ayudarán a la transformación de los sistemas educativos, teniendo en cuenta que, con la telefonía móvil, la enseñanza supera el marco tradicional de la clase: los alumnos aprenden en cualquier lugar y en cualquier momento, de forma individual o en grupo.

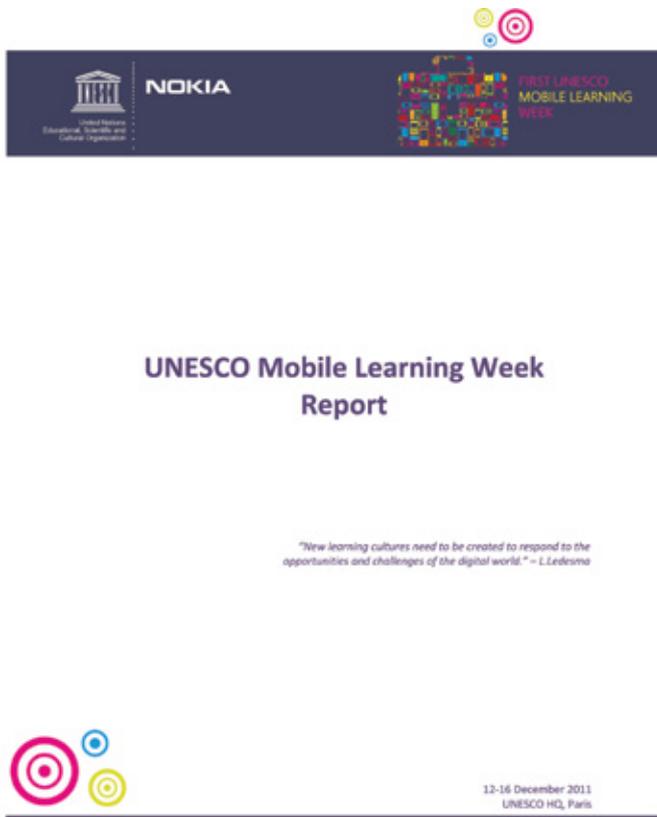
De igual forma, es importante identificar nuevas formas en las que las tecnologías móviles pueden ser utilizadas para mejorar la calidad de la educación y transformar los procesos de aprendizaje.

Las tecnologías móviles comprenden el uso de los teléfonos móviles básicos, tabletas, PDAs, dispositivos mp3, e-readers y smartphones. En esta guía nos vamos a centrar en el uso de teléfonos móviles y tabletas.

Qué aportan a la educación

La Unesco es una de las principales organizaciones internacionales que está liderando la investigación al respecto de la contribución que la telefonía móvil puede aportar en el aprendizaje, la enseñanza y el cambio en educación, dado que los dispositivos móviles son casi universalmente accesibles y pueden permitir que muchos países en vías de desarrollo aprovechen su enorme potencial.

En diciembre del 2011 Unesco organizó la - Primera Semana del Aprendizaje Móvil (MLW) en su sede de París: (<http://bit.ly/yblEWS>)



presentando los primeros logros de las reseñas regionales sobre aprendizaje móvil en Oriente Medio, África, Asia, Norteamérica y Latinoamérica, poniendo especial atención en las políticas que promueven el aprendizaje móvil así como formas efectivas en las que las tecnologías móviles pueden ser de apoyo al profesorado y a su desarrollo profesional.

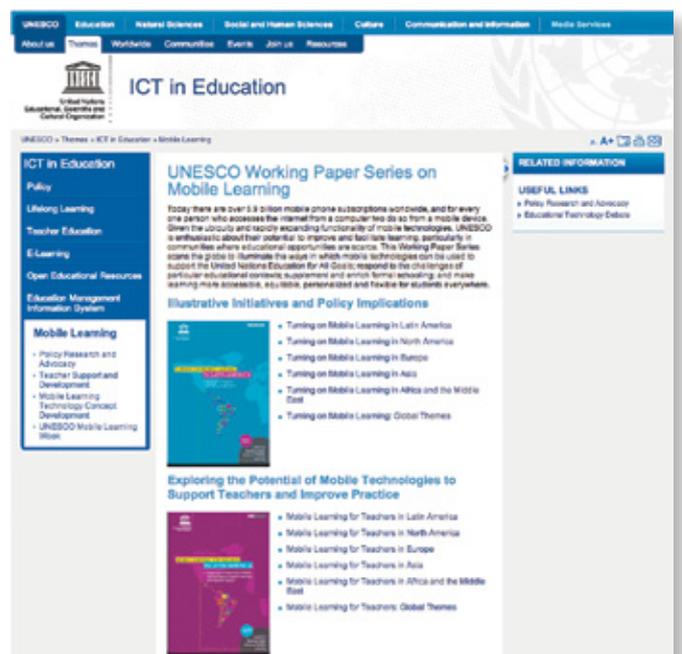
Una de las enormes ventajas del Mobile Learning es que hace posible que el aprendizaje salga fuera de las aulas, que tenga lugar en cualquier parte y en cualquier momento. El estudiante crea, publica y comparte su propio conocimiento a la vez que se beneficia de conocimiento creado por otros, generando así y contribuyendo a mantener procesos cíclicos que no tienen fin y son actualizados constantemente, lo que enriquece enormemente la experiencia de aprender. ([fuente M-Learning en España, Portugal y América Latina http://bit.ly/t8wZ3y](http://bit.ly/t8wZ3y))



Una de las claves más referidas en estas investigaciones, incide en que la enseñanza con teléfonos móviles debe ir más allá del aula si queremos aprovechar todo su potencial. Cualquiera que sea el lugar en el que nos encontremos, podemos buscar información sobre éste o bien añadir información en formato video, audio, texto, difundir a través de las redes sociales lo que consideremos relevante y orientarnos para seguir nuestro camino gracias al GPS, brújula y acelerómetro que lleva incorporados un teléfono móvil inteligente.

La clave para su impacto en educación está en el uso educativo que hagamos con ellos. La tecnología, por ella misma, no propicia el cambio. Con los teléfonos móviles podemos seguir haciendo ejercitación y seguir anclados en la clase magistral, pero tiene todos los elementos para empoderar al alumno y al profesor: multiplicidad de aplicaciones para la creación y la publicación, herramientas de trabajo en red, facilidad de uso ya que son tan intuitivos que no requieren de instrucciones. En la medida en la que invitemos a nuestros alumnos a participar en proyectos en los que puedan utilizar las herramientas de creación, trabajo en equipo y publicación, estaremos contribuyendo a que su aprendizaje sea realmente significativo.

Según la UNESCO, los proyectos piloto desarrollados hasta el momento han mostrado que los teléfonos móviles permiten la alfabetización, promueven la motivación de los alumnos y mejoran las posibilidades de desarrollo profesional de los docentes y la comunicación entre padres, profesores y directivos. (<http://bit.ly/Jrey1p>)







En el 2012 el número de teléfonos móviles conectados sobrepasará la población mundial por primera vez en la historia.





Obstáculos para su implementación

En ocasiones los dispositivos móviles son vistos por docentes y familias como elementos aislantes y a la vez dispersores de la capacidad de atención y concentración de los alumnos.

Igualmente son conceptualizados como herramientas que permiten el acceso a contenido inadecuado y por ello su uso ha sido prohibido en numerosas aulas.

Los costos de los teléfonos y el de la conectividad a las redes móviles es también una barrera para la introducción del Aprendizaje con dispositivos móviles.

Los centros que han incentivado la utilización de los teléfonos móviles en los procesos de enseñanza-aprendizaje "BYOD" (Bring Your Own Device) ha llevado a situaciones de inequidad, ya que no puede hacer lo mismo un alumno con un smartphone que otro que dispone de un teléfono básico sin acceso a la red móvil.



02

Modelos pedagógicos asociados al Mobile Learning

En función del grado de apoyo de los proyectos de telefonía móvil a la labor del profesor o a la del alumno, podemos identificar los siguientes niveles, siguiendo el modelo de inclusión de las TIC desarrollado por Fundación Telefónica:

Estadios

Descripción

Nivel 1	El teléfono móvil es utilizado por el docente como apoyo a la impartición de sus clases a través de material complementario: lecturas, ejercitaciones, vídeos, podcasts...
Nivel 2	El alumno aprende a través de la ejercitación con aplicaciones multimedia que le permiten profundizar y contrastar su nivel de conocimientos sobre unos contenidos determinados.
Nivel 3	El alumno participa en el diseño y desarrollo de un proyecto y utiliza una gran variedad de herramientas TIC o Apps para la creación, publicación y divulgación a través de redes.
Nivel 4	El alumno explora herramientas para el trabajo en grupo dentro del aula: Dropbox, calendarios y Google docs para compartir y trabajar de forma colaborativa; Eduloc, códigos QR y Realidad Aumentada para la geolocalización tanto en interiores como exteriores.
Nivel 5	Los alumnos trabajan en red con compañeros y compañeras de otras escuelas utilizando tecnologías móviles y redes sociales.
Nivel 6	Los alumnos utilizan el teléfono móvil para aprender de manera informal en cualquier lugar y cualquier momento. No sólo en la escuela.

Estadio 1

El teléfono móvil es utilizado por el docente como apoyo a la impartición de sus clases a través de material complementario: lecturas, ejercitaciones, vídeos, podcasts...

Modelo Pedagógico:

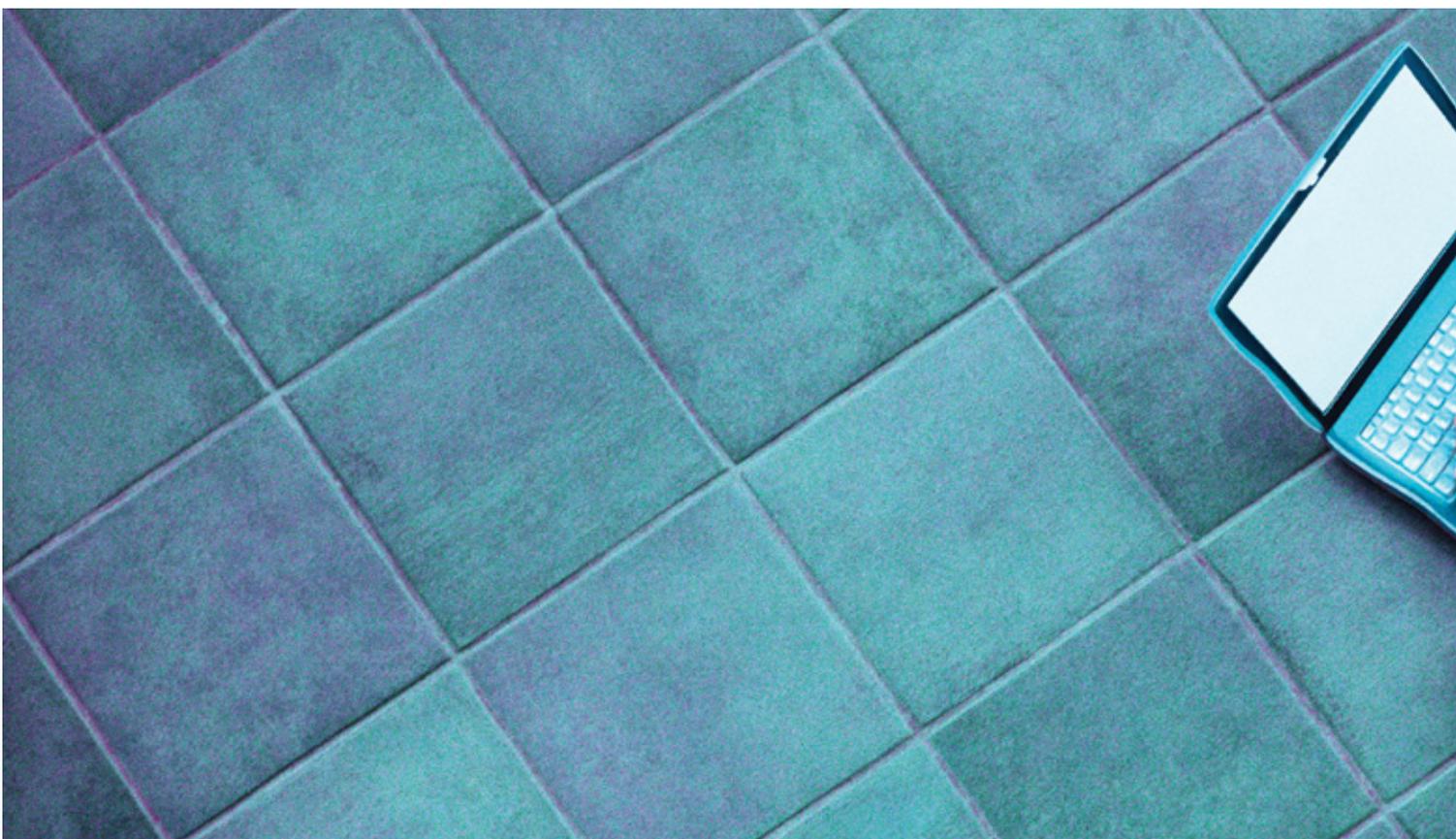
Experiencia "Raíces de Aprendizaje móvil"



Raíces de Aprendizaje Móvil es un proyecto que ofrece formación y acompañamiento a los educadores de Colombia para ayudarles en la integración de contenidos educativos digitales en sus prácticas pedagógicas.

Los educadores que se inscriben al proyecto participan en talleres de desarrollo curricular, en ellos valoran la adecuación de los contenidos a los objetivos pedagógicos del área que imparten y confrontan sus prácticas frente a la didáctica propuesta por el proyecto.

Los educadores reciben un teléfono móvil, con un software, que les facilita la descarga de videos educativos para proyectarlos durante sus clases.



Objetivo

El objetivo de Raíces de Aprendizaje Móvil es mejorar la práctica educativa del educador a través del uso y apropiación pedagógica de contenidos digitales con el fin de mejorar los aprendizajes de las áreas de Matemáticas y Ciencias Naturales de alumnos y alumnas de cuarto y quinto grado.

Objetivos específicos

- Fomentar el uso pedagógico de contenidos educativos digitales que complementen las actividades de enseñanza- aprendizaje.
- Implementar estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo de ambientes de aprendizaje participativo.
- Elevar la motivación de educadores y alumnos para la enseñanza y el aprendizaje.
- Crear una alternativa de acceso a contenidos digitales educativos desde Internet, mediante el uso de dispositivos móviles.
- Llegar a alumnos de lugares lejanos, de difícil acceso.
- Promover el desarrollo de competencias TIC en los educadores con su interacción y participación en la comunidad de acompañamiento del proyecto.



Metodología

El proyecto Raíces de Aprendizaje Móvil combina productos móviles y tecnologías inalámbricas ya existentes, con el objetivo de ofrecer contenidos digitales educativos a educadores y estudiantes que, de otra forma, no tendrían acceso a estos contenidos.

Los educadores pueden seleccionar y recibir programación educativa digital -videos, imágenes, texto y archivos de audio- con tecnología y pueden compartir estos materiales con sus alumnos de manera que con su uso se mejore la práctica educativa del educador y como consecuencia el aprendizaje de sus alumnos.

Los educadores descargan el contenido educativo usando el teléfono móvil (Nokia C7), que cuenta con la aplicación

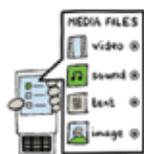
educativa Nokia Education Delivery (NED). Los contenidos descargados los utiliza en sus clases proyectándolos con un televisor o video beam.

De manera muy sencilla el educador debe seguir los siguientes pasos:

1. Descargar en su móvil el software del proyecto (NED).
2. Acceder a los archivos multimedia que tiene disponibles en el servidor (imágenes, textos, vídeos, sonidos...).
3. Descargarse en el móvil los archivos que va a necesitar para trabajar con sus alumnos.
4. Ver los archivos descargados en: el móvil, la televisión o el proyector multimedia.



Paso 1: Descarga el programa en tu teléfono Nokia



Paso 2: Accede a los archivos del servidor



Paso 3: Descarga los archivos del servidor



Paso 4: Visualiza los archivos donde quieras

Con el proyecto se facilita:

- El acceso a contenidos educativos de calidad.
- El uso de contenidos digitales que complementan el currículo educativo autóctono.
- Un cambio en las expectativas de educadores y estudiantes frente al proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El fortalecimiento de las competencias TIC de los docentes. Se les facilitan herramientas para que enseñen los contenidos de forma diferente, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los alumnos.
- El diseño e implementación de planes de clase ajustados a estándares de competencias y la metodología propuesta por el proyecto.
- La incorporación de pequeños cambios en las prácticas de enseñanza.
- Una mejora en los resultados en los estudiantes de grados cuarto y quinto de las áreas de ciencias naturales y matemáticas.

A quien está dirigido

A alumnos y alumnas de cuarto y quinto grado.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículo)

Áreas de Matemáticas y Ciencias Naturales

Dirección URL del proyecto

En Colombia:

<http://www.raicesdeaprendizajemovil.com/site/>

En Chile:

<http://www.puenteseducativos.cl/index.php>

En la India:

<http://bridge-it.in/wordpress/>



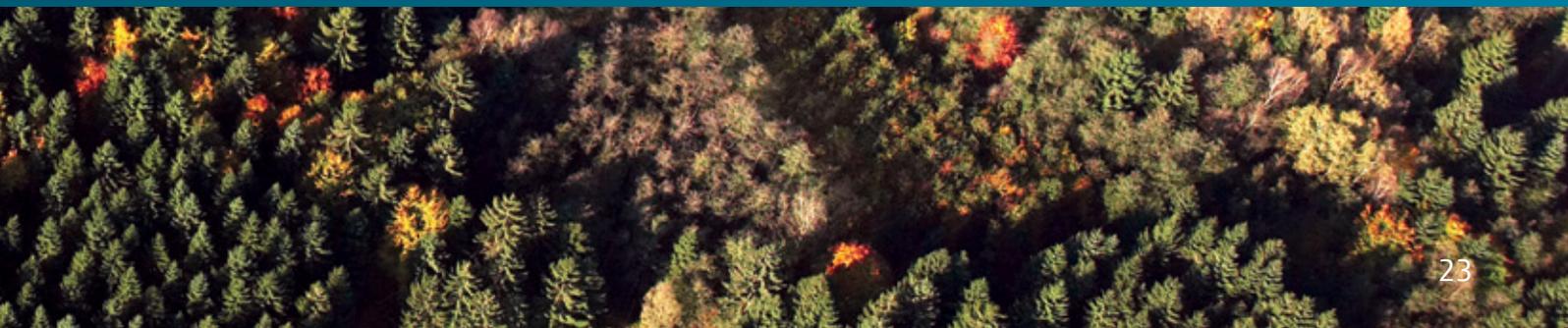
A nivel internacional el programa es conocido como Bridge IT y se ha desarrollado en Filipinas y Tanzania.



Experiencias Internacionales

A nivel internacional el programa es conocido como Bridge IT y se ha desarrollado en Filipinas y Tanzania y actualmente se está implementando también en Nigeria, Kenya, India y Chile, en las áreas de Ciencias, Matemáticas e Inglés, en instituciones educativas que tienen acceso limitado a Internet, notando avances importantes en los logros de los estudiantes en estas áreas.

En el año 2009, el proyecto empieza a implantarse en Chile con el nombre de Puentes Educativos con el objetivo de mejorar el aprendizaje de los alumnos y alumnas de primaria y secundaria de las regiones más pobres del país. Inicialmente participan en el programa 500 educadores, con 10.000 alumnos de 230 escuelas.



Estadio 2

El alumno aprende a través de la ejercitación con aplicaciones multimedia que le permiten profundizar y contrastar su nivel de conocimientos sobre unos contenidos determinados

Modelo Pedagógico:

Aplicaciones "Build a body" y "Algebratouch"

Build a body

Build a body es una aplicación que muestra el aparato digestivo y que invita a arrastrar los diferentes órganos del mismo hasta el lugar que les corresponde en el cuerpo humano.

Cada órgano va acompañado de una descripción que explica qué es, dónde se encuentra y cómo funciona.

La aplicación viene acompañada de un cronómetro que mide el tiempo que se tarda en completar la construcción del aparato digestivo. Las puntuaciones se guardan con la finalidad de mejorar y comparar los tiempos de construcción del órgano en ocasiones futuras.

Está previsto que próximamente la aplicación incorpore los siguientes nuevos apartados para completar el estudio del cuerpo humano: respiratorio, óseo, circulatorio, nervioso y excretor.

Algebra Touch

Algebra Touch es una aplicación que facilita la práctica de las habilidades matemáticas básicas de álgebra.

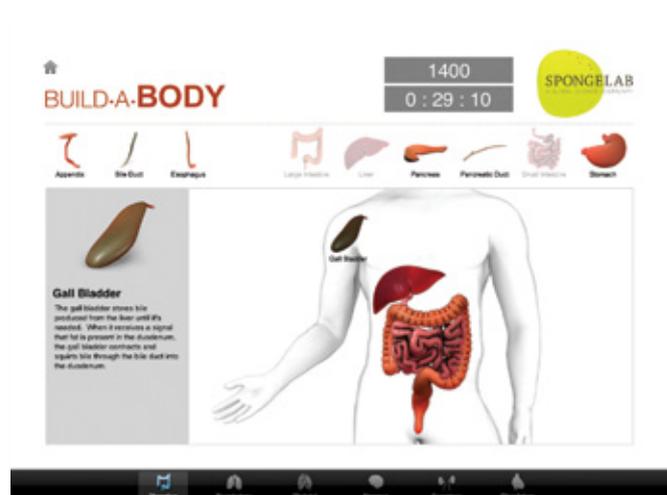
Ofrece una forma divertida y entretenida de disfrutar con las matemáticas, diferente a los tediosos sistemas tradicionales de aprendizaje.

El material que presenta la aplicación incluye los siguientes conceptos matemáticos: simplificación, igualación de términos, conmutatividad, orden de operaciones, factorización, números primos, eliminación, aislamiento, variables, ecuaciones básicas, distribución, reducción, substitución.

Objetivos

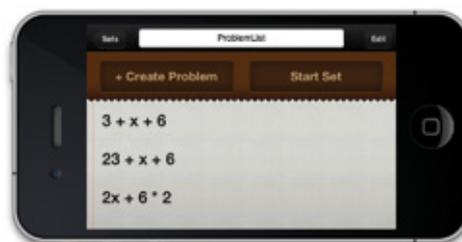
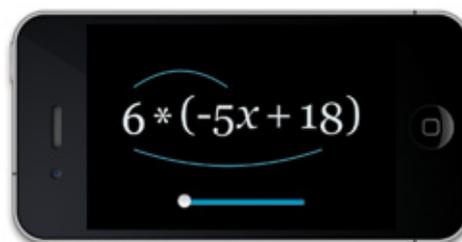
Build a body

Aprender de forma gráfica y amena dónde se encuentran situados los diferentes órganos que forman el aparato digestivo.



Algebra Touch

Ofrecer una herramienta útil y divertida para ejercitarse en conceptos básicos de álgebra.



Metodología

Build a body

Una vez se accede a la aplicación el alumno debe seleccionar un órgano de los que aparece en la bandeja de los órganos y arrastrarlo hasta la posición exacta que ocupa dentro del sistema digestivo.

Tiene a su disposición una descripción de cada uno de los órganos y de sus funciones y debe completar la construcción del sistema digestivo con todos los órganos disponibles en la bandeja.

Cuando un órgano se coloca correctamente queda fijado en el lugar que le corresponde en el interior del cuerpo humano. En caso de colocarse de forma errónea, el elemento vuelve a la bandeja de órganos y debe colocarse de nuevo en el lugar correcto.

Algebra Touch

Con esta aplicación los alumnos acceden en un entorno agradable a conceptos básicos de álgebra que les permite realizar variados ejercicios.

Con el aplicativo móvil pueden realizarse acciones como:

- Arrastrar números a través de la pantalla para reorganizar la información.
- Pulsar para simplificar.
- Trazar líneas para eliminar términos iguales.

De forma fácil es posible cambiar entre diferentes lecciones y problemas que se muestran de forma aleatoria.

Es posible también la creación de colecciones propias de problemas para ser resueltos con el editor de ecuaciones.

Ofrece la solución correcta a los ejercicios planteados.

A quien está dirigido

Build a body

A alumnos de Educación Primaria.

Algebra Touch

A alumnos de Educación Secundaria y a adultos.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

Build a body

Ciencias Naturales

Algebra Touch

Matemáticas

Dirección URL del proyecto

Build a body

En la página web de los creadores de la aplicación ya es posible practicar para completar estos seis sistemas: digestivo, respiratorio, óseo, nervioso, excretor y circulatorio.

<http://bit.ly/rLvyNB>

App disponible para iPad

<http://bit.ly/TRai3z>

Algebra Touch

App disponible para iPhone, iPad

<http://bit.ly/10ZBDm>



Estadio 3

El alumno participa en el diseño y desarrollo de un proyecto y utiliza una gran variedad de herramientas TIC o Apps para la creación, publicación y divulgación a través de redes

Modelo Pedagógico:

Proyecto "El Celumetrage"

El Celumetrage es un proyecto de incorporación del teléfono móvil en el aula como un elemento activo de la vida del alumno.

Un celumetrage es un producto audiovisual realizado a partir de filmaciones o fotografías creadas utilizando la cámara del teléfono móvil. Se trata de pequeñas producciones de estética "low-fi" (baja fidelidad) o "microformatos", que fueron concebidos a partir de tecnologías de baja resolución, pensadas para crear contenidos lo suficientemente comprimidos para que fuera fácil compartirlos y reproducirlos a través de las redes de telefonía móvil y de Internet.

Los géneros que aparecen en los celumetrages pueden ser muy variados y son una muestra de lo que preocupa a sus autores y del entorno en que viven.

El proyecto se inició en Argentina en el año 2009 por el profesor, Sergio Daniel Bosio, que quería desarrollar las habilidades tecnológicas de sus estudiantes. Les invitó a trabajar en colaboración para dirigir y publicar cortometrajes utilizando las cámaras de vídeo de sus teléfonos móviles.



Cada vez más hay educadores que se sienten cómodos utilizando el dispositivo móvil y promueven su uso en las aulas para motivar a los estudiantes a avanzar en sus aprendizajes. Con los celumetrages, el educador puede interactuar con sus alumnos con estas nuevas formas de comunicación audiovisual, en un mundo que evoluciona hacia el lenguaje de la comunicación a través de la imagen. El bajo coste de estas producciones audiovisuales hacen también que sean fácilmente realizables.

Objetivos

El objetivo de Celumetrage es introducir el uso del teléfono móvil en el aula, de forma habitual, como un objeto activo en el aprendizaje del alumnado.

Objetivos específicos

- Utilizar el teléfono móvil como recurso didáctico.
- Contar una historia y mostrar lo producido.
- Usar el teléfono móvil como forma de expresión.
- Interactuar con este dispositivo móvil en el aula transformándola en una herramienta sin prohibirla ni censurarla.
- Incorporar el móvil como una técnica más de los medios audiovisuales disponibles
- Fomentar la producción audiovisual aprovechando la cámara del teléfono y las nuevas tecnologías multimedia.
- Transformar el recurso tecnológico que es el teléfono móvil para potenciar las TIC en el aula.



Metodología

El educador debe introducir en el aula los conceptos técnicos, estéticos y narrativos de lo que se conoce como "cortometraje" pero adaptado a los microformatos.

Se trata de que los alumnos cuenten una historia en menos de tres minutos.

El mensaje del celumetraje debe ser claro, conciso y directo.

Los pasos a seguir para la realización de un celumetraje son los que se indican a continuación:

1. Realización de un brain storming. Se trata de realizar una lluvia de ideas para pensar la historia que se quiere contar.
2. Creación del Story Board, indicando cuadro a cuadro las escenas que aparecerán en la historia.
3. Definición de los roles y adjudicación de los mismos entre los alumnos buscando el papel en el que cada uno se siente más cómodo.
4. Toma de las imágenes. Este proceso se repite hasta conseguir la imagen perfecta para nuestra historia.
5. Descarga de las imágenes del móvil al PC. Se usan los conversores de video para poderlos visualizar.
6. Producción de las imágenes con el software adecuado.
7. Conversión de la realización a DVD para poderla visualizar en televisión o con un proyector de vídeo.
8. Realización del visionado en la escuela, con los compañeros del centro, compartiendo la experiencia entre iguales.
9. Publicación del resultado en el web. Esto permite compartir también con las familias el trabajo realizado por los alumnos.
10. Promoción y compartición a través de las redes sociales del trabajo realizado.



En la realización de un celumetrage se trabajan los siguientes contenidos:

Conceptuales

- Técnicos y artísticos de un guión
- Expresión con el móvil
- Realización audiovisual
- Remix
- Stop motion
- El cortometraje
- Software de editores conversores
- Codecs de video, plugins
- Soportes web

Actitudinales

- El pensamiento en acción
- Imaginación y creatividad
- Respeto por las ideas del otro y solidaridad
- Colaboración, trabajo en equipo y esfuerzo

Procedimentales

- Discusión
- Debate sobre conocimientos previos
- Pensamiento del guionado
- Definición de roles
- Obtención de la imagen
- Producción de la imagen
- Manipulación y edición de archivos digitales
- Revisión, observación y evaluación del trabajo producido
- Publicación, promoción y comunicación efectiva en el web

Programas utilizados

Los alumnos deben usar diferentes programas para poder crear y publicar su trabajo.

A pesar de que son varios los programas que deben utilizarse en la creación de un celumetraje, el gran nivel de motivación de los alumnos hace que, en muy poco tiempo, sean capaces de manejarlos correctamente. En la red hay también diversos programas freeware que pueden descargarse para la edición de sus trabajos. Éstos son algunos de los programas que se pueden utilizar:

- Microsoft Windows Movie Maker
- Camtasia Studio 7
- Nero Multimedia
- Free Video Converter
- BlueSoleil
- Adobe Photoshop
- Microsoft Paint
- Adobe Premiere PRO
- Microsoft Photo Story
- Pinnacle Studio HD
- Microsoft Office Word
- Microsoft Office Power Point
- Quick TimePlayer

A quien está dirigido

Esta propuesta va dirigida a aquellos alumnos que dispongan de un dispositivo móvil.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

El celumetraje es un proyecto interdisciplinario en el que se trabajan conjuntamente varias áreas de aprendizaje: las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Lenguaje, Ciencias sociales, Ciencias naturales, Educación artística...

Dirección URL del proyecto

<https://sites.google.com/site/celumetraje/home>

Taller de celumetrajes

<http://tallerdecelumetrajes.wordpress.com/>

Ejemplos de Celumetrajes

Celumetraje Quinto 2010 Nacional

<http://youtu.be/A0C6uUzDdeM>

Celumetraje de Cuarto año

<http://youtu.be/Tzplsv97zOI>

SUPERHERO

<http://youtu.be/NGDZwxkZEaE>

SONIDOS DEL SILENCIO

<http://youtu.be/v26lg5oZYoM>

TÍO ROLO

<http://youtu.be/r4GFWxWuKSk>

SEÑALES CODIFICADAS

<http://youtu.be/95E2HhnGxqw>

Celumetraje - Maestro Diehl – 2010

http://youtu.be/t1p12g_LqIq



Estadio 4

El alumno explora herramientas para el trabajo en grupo dentro del aula.

Dropbox, calendarios y Google docs para compartir y trabajar de forma colaborativa; Eduloc, códigos QR y Realidad Aumentada para la geolocalización tanto en interiores como exteriores.

Modelo Pedagógico:

Experiencia “El móvil, la máquina del tiempo”

El Móvil, la máquina del Tiempo, es un proyecto llevado a cabo por parte de alumnos y alumnas de la Unidad de Escolarización Compartida (UEC) Afrau de Solsona (Barcelona), que ha supuesto la creación de un itinerario virtual para dispositivos móviles utilizando las tecnologías de geolocalización y de Realidad Aumentada (RA).

El resultado de su trabajo ha sido una gincana virtual arqueológica para introducir, a quienes la realicen, en la vida diaria del poblado ibérico de Castellvell (Barcelona) hace unos 2700 años.

A través de una App para teléfonos móviles iPhone y Android, los participantes se convierten en arqueólogos y deben deducir, a partir de los vestigios del yacimiento y de los objetos que se encuentran en el Museo, cómo era el día a día de los Lacetanos que vivieron en la comarca.

El móvil, además de pistas, proporciona al visitante imágenes, sonidos y videos (filmados con el mismo teléfono móvil) creados por los propios alumnos para dar más viveza a la actividad.

El producto resultante está disponible para cualquier persona que esté interesada en conocer la historia de Solsona y que disponga de un dispositivo móvil.



Objetivo

El objetivo de la actividad era que los alumnos y alumnas prepararan una gincana con el móvil utilizando la Realidad Aumentada que sirviera para que los visitantes se imaginaran cómo vivían los habitantes de la zona hace 2.500 años.



Metodología

Es característico de la Unidad de Escolarización Compartida el trabajo pedagógico en el paradigma del **Aprendizaje-Servicio**, de manera que cada actividad, siempre en colaboración con otras entidades o personas, debe revertir en la comunidad, estimulando de esta manera la responsabilidad social en la actividad, y al mismo tiempo, añadiendo un nuevo estímulo al aprendizaje y explotando las sinergias de la colaboración con terceros. En este caso la colaboración ha sido con el Pla Educatiu d'Entorn de Solsona, el Servei Educatiu del Solsonès, el Museu Diocesà de Solsona, la Fundació Itineràrium, iEARN-Pangea y la Fundació Jaume Bofill.

Para **"el Móvil, la Máquina del Tiempo"** se ha aplicado la metodología de trabajo por proyectos. Los alumnos han realizado un trabajo de investigación bajo la pregunta gene-

rativa: "¿Qué podemos saber de la vida en el poblado ibérico que existió en Castellvell hace 2500 años?". Se ha puesto mucho énfasis en la importancia de la dimensión de la comunicación del conocimiento adquirido por los alumnos para transmitirlo hacia un público generalista.

Para la investigación ha sido necesario:

- La visita a los yacimientos arqueológicos y al Museo de Solsona así como contactar con los arqueólogos expertos.
- La consulta de dosieres impresos y artículos sobre la vida de los íberos y las excavaciones en la comarca.
- La consulta de documentación audiovisual existente sobre los íberos.
- La realización de la actividad "El juego de los íberos" para resolver preguntas básicas sobre la vida de los íberos.

Ha sido necesario que los alumnos participaran también en:

- Un taller de vídeo.
- Un taller de edición de sonido.
- Un taller de 3D.
- La elaboración de los guiones.
- La creación de escenarios sonoros.
- El rodaje y edición de los videos.



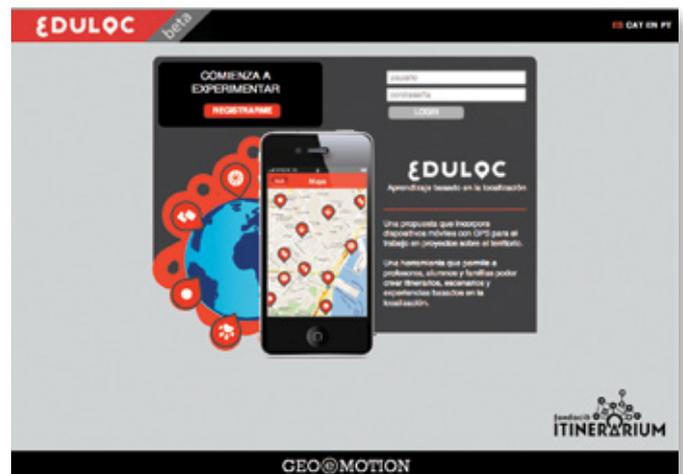
El trabajo y las discusiones en grupo de los alumnos han servido para la toma de decisiones para la posterior elaboración de sus producciones.

Para la creación de la gincana ha sido imprescindible el uso del teléfono móvil que ha permitido capturar fotografías y realizar el rodaje de videos y el uso de la plataforma tecnológica de [EduLoc](#).

EduLoc es una plataforma que facilita el aprendizaje basado en la localización que incorpora los dispositivos móviles con GPS para el trabajo en proyectos sobre el territorio. Facilita la creación de itinerarios, gincanas, escenarios y experiencias basados en la localización.

Se selecciona EduLoc porque:

- Es una herramienta muy fácil de usar tanto para los alumnos como para los educadores.
- Es de libre acceso y no supone un coste extra.
- El producto final que ofrece es idóneo para los objetivos del proyecto.
- Tiene un alto valor añadido en términos de aprendizaje.



A quien está dirigido

A alumnos y alumnas de secundaria.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

En este caso a parte de trabajar contenidos curriculares relacionados con las ciencias sociales, la historia, la geocalización, la realidad aumentada, el 3D... se ha trabajado también actitudes y hábitos de responsabilización personal y grupal que capacitan al alumnado para el autoaprendizaje.

Dirección URL del proyecto

<http://mobilmaquinadeltemps.blogspot.com/>

Proyecto Eduloc

<http://eduloc.geoemotion.net/>

Descargar App de Eduloc en Itunes

<http://bit.ly/TNcS7d>

Ejemplos de videos realizados por los alumnos

Los Íberos hacen de campesinos

<http://youtu.be/w9Kn3dpEtkY>

La artesanía ibérica

<http://youtu.be/vISM57L3Ghw>

El día a día en el poblado ibérico de Castellvell

http://youtu.be/AZc7F2hIK_M







La mayor parte de estos
alumnos son hijos de
familias inmigradas de
Rumanía y Marruecos.



Unitat d'Escolarització Compartida l'Afrau'

La 'Unitat d'Escolarització Compartida l'Afrau' es un servicio para la inclusión y el éxito educativo de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria al que asisten 13 alumnos del Instituto de Solsona (Barcelona), la Escuela Arrels II y el Instituto de Oliana (Barcelona). La mayor parte de estos alumnos son hijos de familias inmigradas de Rumanía y Marruecos.

Unitat d'Escolarització Compartida l'Afrau'

DIJARS 5 DE NOVEMBRE DE 2012

Jardineria

Als alumnes de la UEC l'Afrau fem un projecte comunitari a l'hort de l'Amic Secundària, l'hort de l'hort proper a...
Primer: Que hem...
Segon: Que hem...
I AIXO ES PER AVUI.

TWITTER
Palau de Solsona
#PalauSolsona

Facebook
#PalauSolsona

Instagram
#PalauSolsona

YouTube
#PalauSolsona

DIJARS 31 D'OCTUBRE DE 2012

UN GRAFFITI A LA UEC

A la UEC hem un grafiti al pati amb la col·laboració d'Alumnes Internacionals. El grafiti de color és de...
Publicat per **Palau de Solsona** a 10:08

DIJARS 30 D'OCTUBRE DE 2012

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" a la portada de la XTEC

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" que estem a fer amb alumnes de la UEC l'Afrau, és a la portada de la XTEC, la pàgina més consultada per professors i als alumnes de Catalunya.
Publicat per **Palau de Solsona** a 10:00

DIJARS 21 DE JUNY DE 2012

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" a la portada de la XTEC

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" que estem a fer amb alumnes de la UEC l'Afrau, és a la portada de la XTEC, la pàgina més consultada per professors i als alumnes de Catalunya.
Publicat per **Palau de Solsona** a 10:00

DIJARS 21 DE JUNY DE 2012

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" a la portada de la XTEC

El Projecte "El Mòbil, la Màquina del Temps" que estem a fer amb alumnes de la UEC l'Afrau, és a la portada de la XTEC, la pàgina més consultada per professors i als alumnes de Catalunya.
Publicat per **Palau de Solsona** a 10:00

Estadio 5

Los alumnos trabajan en red con compañeros y compañeras de otras escuelas utilizando tecnologías móviles y redes sociales.

Modelo Pedagógico: "Proyecto Noah"

El Proyecto Noah (Networked Organisms and Habitats) es una herramienta que permite explorar y documentar la biodiversidad local. Ofrece una plataforma en la que todos los usuarios pueden participar y contribuir como ciudadanos científicos. Project Noah es un recurso científico y educativo con un potencial enorme, tanto para profesionales como para aficionados a la naturaleza.

A través del dispositivo móvil cualquier aficionado o profesional de la naturaleza puede convertirse en un usuario activo de la plataforma aportando información sobre su entorno natural. Capturar un ser vivo (planta o animal), catalogarlo, geoposicionarlo y compartirlo en tiempo real es posible gracias a la red social que participa en el proyecto.

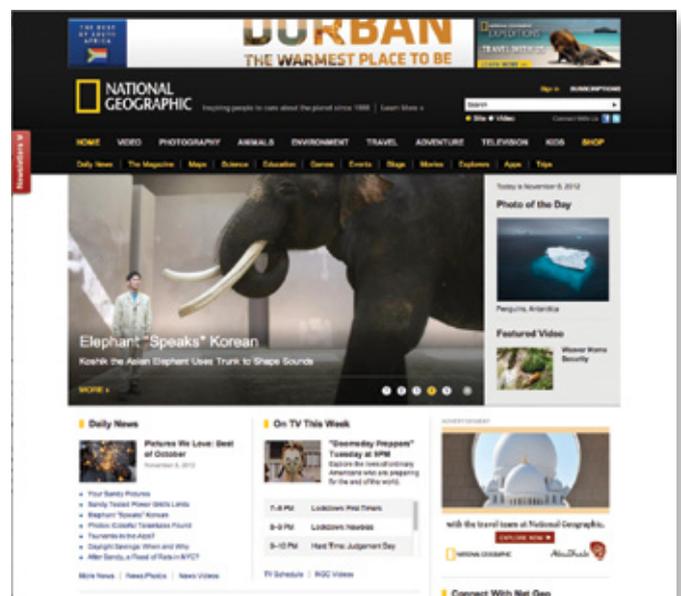
El proyecto acoge también diversos grupos de investigación que se agrupan con la finalidad de recoger importantes datos ecológicos ya que les permite seguir la evolución de diferentes especies animales y vegetales. Los registros del proyecto le han convertido en una gran base documental.

El Proyecto Noah comenzó como un experimento que quería construir una aplicación en la que las personas compartieran su entorno natural más cercano. Actualmente se ha convertido en un gran movimiento mundial para aficionados y expertos científicos.

El proyecto ha creado "Misiones" en las que se solicita la colaboración de los demás usuarios de la red. Las misiones incluyen múltiples investigaciones, algunas de ellas difíciles y significativas, que tratan conceptos clave de las ciencias de la vida como la adaptación y la selección natural, la conservación, la biodiversidad...

El proyecto permite a los usuarios crear también sus propias "Misiones" para que promuevan proyectos a nivel local y aprovechen el poder de la plataforma para difundir su causa.

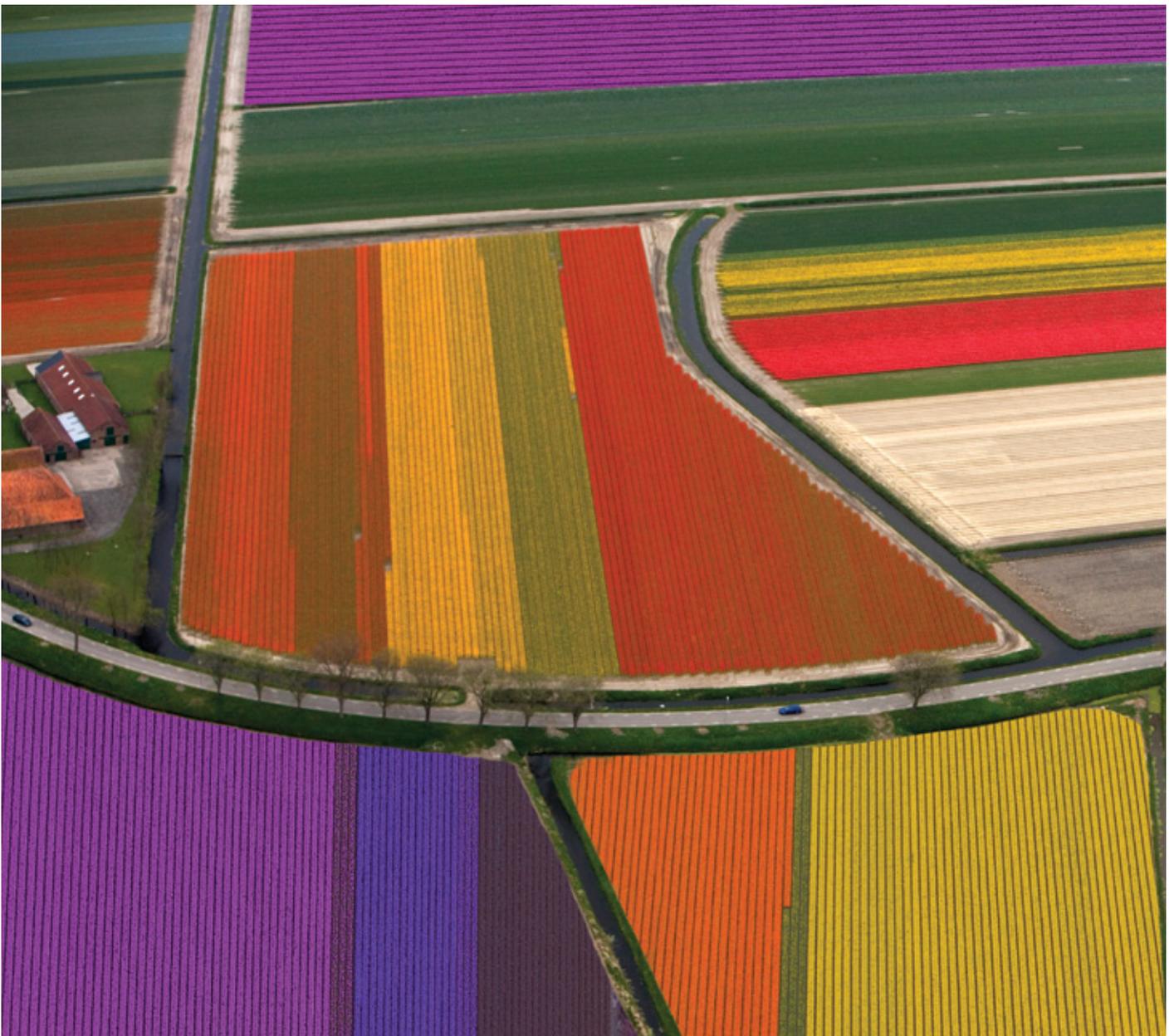
Actualmente cuenta con el apoyo de [National Geographic](#).



Objetivo

El Proyecto Noah (acrónimo en inglés de Red de Organismos y Hábitat) quiere crear una base de datos mundial, compartida, en la que se reúna información sobre todos los seres vivos, ya sea flora, fauna u otras formas de vida.

El propósito del proyecto es movilizar, potenciar y crear la aparición de una nueva generación de amantes del entorno natural en la que todos contribuyan de forma activa a la salvaguarda de la naturaleza y la diversidad medioambiental.



Metodología

Muchos educadores están usando el Proyecto Noah con sus alumnos porque les pone en contacto directo con su entorno natural, ofrece una forma divertida de investigar sobre la vida natural y les permite experimentar con la naturaleza.

El Proyecto Noah permite a los educadores convertir a sus alumnos en ciudadanos científicos. Los alumnos pueden dejar constancia, a través de fotografías o vídeos, de la variedad biológica del entorno en el que viven.

Cualquier forma de vida, planta o animal, conocido o desconocido, es capturado (spotting) y subido al web del proyecto, geoposicionado en un mapa del mundo para que pueda ser localizado con facilidad. Debe introducirse una breve descripción de la especie y, en caso de no conocerse, solici-

tar al resto de participantes del proyecto nos ayuden en su identificación y clasificación.

El educador, para iniciarse en el proyecto, debe seguir estos tres sencillos pasos:

1. Unirse al proyecto Noah creando una cuenta gratuita de forma rápida y fácil.
2. Registrarse como educador y acceder a las herramientas educativas que facilita el proyecto.
3. Configurar su aula para conectar a los estudiantes con la naturaleza.



Misiones para el aula

Los educadores pueden crear sus propias misiones, relacionadas con su hábitat, que permitan a sus estudiantes experimentar con la naturaleza convirtiéndolos en observadores científicos de su entorno más cercano.

De esta forma pueden conseguir que se entusiasmen con el conocimiento de la naturaleza porque experimentan, observan y documentan los seres vivos que están en su propio ecosistema.

Para crear una misión deben:

- Dar un nombre a la misión
- Identificar la categoría a la que pertenece
- Indicar la localización y la región donde se encuentran
- Añadir una aula a la misión
- Guardar y crear la nueva misión

El proyecto facilita al educador que ha creado una misión hacer un seguimiento de las observaciones que van realizando sus alumnos.

El educador puede además de crear su propia misión, animar a los estudiantes a compartir sus observaciones y contribuir a las misiones ya existentes en el proyecto Noah y convertirse de esta manera en usuarios activos de esta red social de conocimiento compartido.

Recursos y materiales didácticos

El proyecto ofrece materiales didácticos al educador que facilitan la implementación del proyecto en el aula.

A quien está dirigido

El proyecto está dirigido a personas de todas las edades. Dispone también de un espacio específico para los educadores.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

Ciencias de la Naturaleza: biodiversidad, adaptación al medio, selección natural, conservación de las especies...

Dirección URL del proyecto

<http://www.projectnoah.org/>

Dirección del proyecto para los educadores

<http://www.projectnoah.org/education>

Descarga de la aplicación en iTunes

<http://bit.ly/eGpgP8>

Descarga para Android

<http://bit.ly/xWXz54>

Qué ofrece el web del proyecto Noah

El registro en su espacio web es gratuito. Estar registrado permite publicar de forma inmediata nuestras capturas.

El espacio web ofrece herramientas de búsqueda para localizar organismos según la tipología, la zona geográfica o la popularidad que la comunidad le da. Permite además:

- Seguir a otros usuarios para informarnos de sus publicaciones.
- Comentar las capturas de los demás.

- Participar en “misiones” como por ejemplo [Biodiversidad urbana](#), o [Flora europea](#) y alimentar catálogos temáticos de organismos.
- Pedir ayuda a los demás usuarios para que nos ayuden a identificar nuestras capturas y colaborar también a resolver las dudas que ellos planteen.
- Completar la información de nuestra captura con fuentes y referencias externas como la Wikipedia, a la Enciclopedia de la vida (EOL) o cualquier otro recurso que conozcamos.



Estadio 6

Los alumnos utilizan el teléfono móvil para aprender de manera informal en cualquier lugar y cualquier momento. No sólo en la escuela.



Apps for Good es un proyecto que ofrece a los jóvenes conocimientos para que desarrollen aplicaciones electrónicas (apps) con un alto contenido social que les ayuden a resolver sus problemas cotidianos, en base a su interés por la tecnología y el emprendimiento.

Apps for Good es una aplicación creada por la organización sin ánimo de lucro CDI Europe en colaboración con Dell y el apoyo de personas y empresas del mundo de la tecnología y la creatividad como Orange, Talk Talk y Ogilvy.

El programa forma a los jóvenes ofreciéndoles una plataforma para el lanzamiento de la empresa social y el mundo de la tecnología, el diseño y la innovación. Los jóvenes aprenden a crear imaginativas aplicaciones móviles que cambian su mundo creando aplicaciones que resuelven problemas de la vida real que son importantes para ellos y su comunidad.

Entre abril y junio de 2010, CDI Europa puso en marcha el primer curso piloto, con nueve jóvenes sin empleo, de entre 16 y 25 años, en un barrio del sur de Londres. En septiembre de 2010 Apps for Good implantó el programa en algunas escuelas de secundaria en Central Foundation Girls School, en Tower Hamlets, al este de Londres. En septiembre de 2011 Apps for Good se puso en marcha en más de 40 escuelas de todo el Reino Unido.

Objetivo

El objetivo de Apps for Good es que los jóvenes aprendan a crear aplicaciones móviles imaginativas que les sirvan para cambiar su entorno.

Objetivos específicos

- Motivar la pasión por la tecnología y la empresa social.
- Animarles a utilizar la tecnología para resolver los problemas para el bien social.
- Desarrollar habilidades empresariales y aumentar la confianza en sí mismos.
- Establecer puentes entre los jóvenes y las redes empresariales y de conocimiento para que puedan darles apoyo.
- Conseguir que jóvenes, empresarios voluntarios y educadores se conecten entre sí, para ayudarse a resolver con éxito los problemas detectados a través de la tecnología móvil.



Metodología

El proyecto **Apps for Good** ofrece un curso de formación a los jóvenes en el que simula una especie de proceso empresarial. En primer lugar deben detectar qué problema hay en su entorno antes de diseñar una aplicación móvil que facilite su resolución.

En el curso se trabaja un amplio abanico de áreas en las que se les introduce en el mundo de la iniciativa empresarial, el compromiso con la comunidad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo así como temas de diseño y habilidades tecnológicas.

Apps for Good trabaja con gente joven y con talento, un sector con mucho espacio para la creatividad, la prosperidad y el empleo.

Los participantes trabajan en equipo para determinar qué problemas quieren atacar y piensan la mejor forma de resolverlos con las aplicaciones móviles y web. Buscando la manera de resolver estos problemas reales, que les afectan a ellos y a su comunidad, los estudiantes conocen y aprenden además, de forma muy práctica, todo el software que necesitan para la creación de la aplicación.

Si bien el aprendizaje de las habilidades técnicas es muy valioso, **Apps for Good** también ofrece a los estudiantes la oportunidad de:

- Usar tecnología punta de manera creativa, atractiva y constructiva.

- Actuar de forma positiva y proactiva en la escuela y frente a los problemas locales ofreciendo enlaces entre el sentir de los estudiantes y la ciudadanía.
- Aprender de forma personalizada y autodidacta.
- Adquirir experiencia para trabajar tanto de forma independiente como en equipo en el "mundo real" con presiones y expectativas.
- Desarrollar habilidades básicas de: comunicación/presentación, trabajo en equipo, pensamiento crítico y analítico y resolución de problemas.
- Comprometerse con el "mundo real" y trabajar con redes de expertos y profesionales y en procesos en un entorno distinto de la escuela.

Apps for Good ayuda a los estudiantes a que se preparen para el empleo, el autoempleo y el emprendimiento en el mundo real, aumenta su autoestima y la confianza en sí mismos. Los mismos estudiantes señalan que la capacidad de generar y reflexionar sobre sus propias ideas de forma estructurada es uno de sus principales logros del curso.



El curso es muy práctico e interactivo, y consta de cinco etapas principales:



1. Definición del problema

Los participantes conocen en primer lugar qué se puede realizar con el móvil, qué es una aplicación, qué funciones están disponibles y usan [App Inventor](#) y diferentes tutoriales.



A través de varios ejercicios aprenden a reconocer, de forma muy personal, oportunidades reales en el mercado: buscan y analizan historias reales, con problemas reales, que ellos

mismos o gente de su entorno han experimentado. Compartiendo y discutiendo estas experiencias identifican problemas que ocurren diariamente para seguir investigando.

2. Investigación

Los equipos investigan sobre los problemas detectados contactando y entrevistando a las partes afectadas para conocer mejor el contexto para que las aplicaciones que van a crear puedan aportar valor. Cuando conozcan mejor a sus destinatarios, sus motivaciones y las interacciones, van a poder crear una aplicación que les sea útil. Al final de la investigación las ideas surgidas son analizadas por un grupo de expertos en diseño, desarrollo y negocio.

3. Diseño de la solución

Los equipos deben encontrar la mejor solución para el diseño de su aplicación y buscan la mejor forma de organizar su empresa para conseguir el éxito de su aplicación: buscan estrategias de marketing, distribución y plan de negocio.

4. Diseño del producto

Con el diseño de la solución al problema ya identificado, los equipos se centran en mejorar el diseño de su producto, testeando y probando con potenciales usuarios de la aplicación.

5. Construcción y testeo

Usando varias herramientas, incluyendo [App Inventor](#) trabajarán para crear el primer prototipo de aplicación que introducirán en AndroidMarket. Después trabajarán para testear y mejorar el diseño y obtener el feedback del público.

A quien está dirigido

A los jóvenes y a sus profesores (a quienes se les oferta también un curso de preparación).

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

En la creación de una aplicación se trabajan aspectos como habilidades tecnológicas, iniciativa empresarial, resolución de problemas, habilidades sociales, diseño gráfico, expresión oral...

Dirección URL del proyecto

<http://appsforgood.org/>

Recursos para el profesorado

Espacio con todos los recursos a disposición del profesorado.

<https://appsforgood.onconfluence.com/dashboard.action>

Ejemplos de aplicaciones

Transit

Una aplicación que ayuda a educadores, personal sanitario y otros profesionales a comunicarse con la comunidad de habla Bengali.

<http://bit.ly/124UgPK>

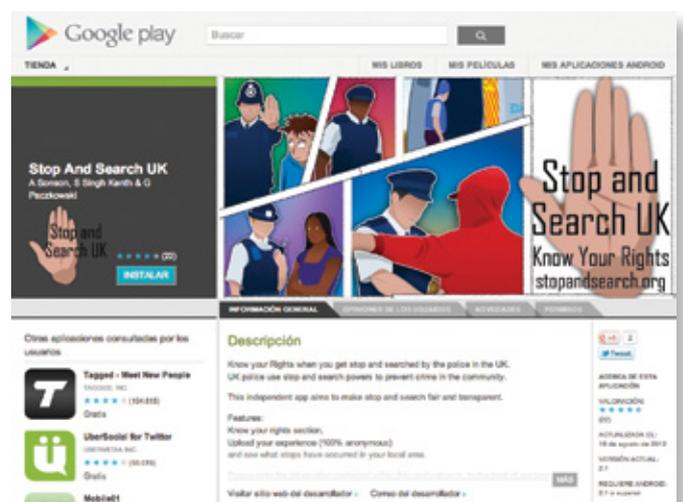
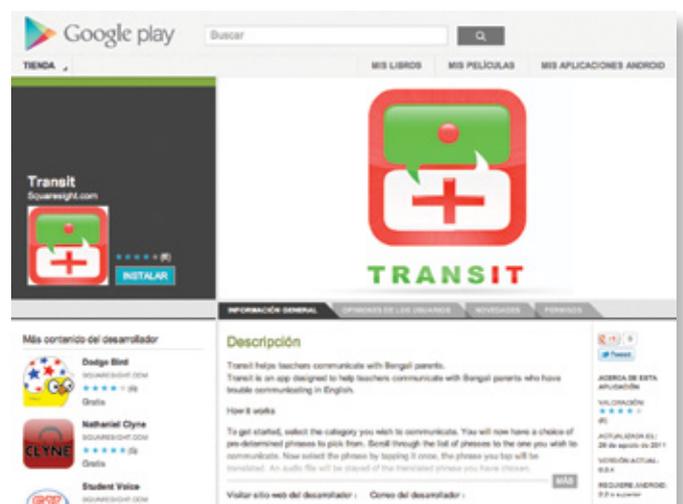
Stop and Search

Permite a los jóvenes conocer sus derechos cuando son detenidos o buscados por la policía en UK. Permite compartir experiencias sobre la detención y conocer qué detenciones se producen en su entorno.

<http://bit.ly/S2AadV>

StudioPhly

Una aplicación para jóvenes músicos y aspirantes que les permite encontrar estudios de grabación en su localidad local con equipos de sonido específicos.



03

Potencial de las APPs para el aprendizaje: una clasificación

- **Taxonomía “Crea”:** La app permite que los alumnos creen una variedad de productos mostrando evidencias de su aprendizaje.

Clasificación de las Apps en base a la Taxonomía de Bloom para Google Android:

James Wassmer www.livesincontext.org

Based on Silvia Rosenthal Tolisano's GloballyConnecte-dLearning.com adapted from Kathy Schrock's Blooming iPad.



Clasificación de las Apps en base a competencias:

<http://www.tcea.org/ipad> ofrece una clasificación de apps a partir de competencias:

- **Lingüística:** alfabetización, práctica lectora, escritura manual, pronunciación, gramática, organizadores gráficos, literatura, vocabulario, escritura.
- **Matemática:** contar, suma, resta, multiplicación, división, la hora, dinero, fracciones, decimales, problemas, pensamiento lógico, gráficos, álgebra, geometría, cálculo, probabilidad estadística, calculadoras, material de referencia.
- **Ciencia:** Energía y entorno, ciencias de la tierra, física, química, ciencias de la vida, animales, anatomía humana, ciencias del espacio.
- **Ciencias sociales:** Geografía e historia.

ABCs	Phonics	Reading Practice	Handwriting	Spelling	Grammar	Graphic Organizers	Literature for K-5	Literature for High School	Poetry	Vocabulary
ABC & Me HD Taking Animal Alphabet Rainbow and Color Sign Words Tracer - \$1.99	ABC Signs - Free	1st Grade Reading 1 Like Reading - Free	ABC Cards - Drawing Course HD Free Like - Free	1800 Eight Words - HD Free	Action Words - Free	Common A Fun! - \$2.99	Adventures of Starline Jones (Classical) HD Free	Adventures of Mystery Fun (Classical) HD Free	Autism Story Fun! - Free	12th Grade Vocabulary - \$0.99
ABC Alphabet Animal Phonics - Free	Ant's Ants - Free	2nd Grade Reading 1 Like - HD Free	ABC Circle HD - \$3.99	1 Letter Reading - Free	Comparative Adjectives - Free	Confusion Fun! - \$4.99	Area in Wonderland (Classical) HD Free	Adventures of Tom Sawyer (Classical) HD Free	Chasing Puppies A Fun! - Free	11th Grade Vocabulary - \$0.99
ABC Alphabet by Lisa Stone - Free	ABC Magic Phonics - Free	3rd Grade Reading 1 Like - Grand - Free	ABC Easy Writer - Cursive HD Free Like - Free	ABC Spelling Stage 2 Consonant Blends - Free	English Grammar Drop Practice Plural Possessive and Future Tense - \$3.99	Basin - Free	At the Park - \$0.99	Algebra Story - \$0.99	I Love My Underwear Today and Other Rights of Imagination - \$0.99	12th Grade Vocabulary - \$0.99
ABC Alphabet Letters by The Little Book - Free	ABC Magic Reading 2 Consonant Blends - Free	Assess Quest - Free	ABC Easy Writer - Numbers HD Free Like - Free	ABC Spelling Stage 2 Vowel Words - Free	Grammar ABC HD by The 7th Lesson! - \$3.99	Cartoon - \$0.99	Out of the Fun! (Classical) HD Free	Autism Fun! - Free	Mean! Mean! HD - \$1.99	4th - 6th Grade Vocabulary - \$0.99
ABC Magic Fun - Free	ABC Magic Reading 3 Search and Syllables - Free	Remains - \$0.99	ABC Easy Writer - Reading HD Free Like - Free	Alive Young Book - \$2.99	Dragon - Free	Sea Match - Free	Over the Moon - \$0.99	Autism Fun! 2,347 words for fun - Free	Poetry 4 - \$1.99	1st Grade Vocabulary - \$0.99
ABC Magic 3 Line Lesson - Free	ABC Magic Reading Short Power Words - Free	Room Chat - Free	ABC Letter HD - \$1.99	Missing Fun! - \$0.99	Spring Game - Free	Midnight - Free	Hand of the Billionaire (Classical) HD Free	Awesome Authors - Free	Fun Fun Fun - Free	8th Grade Vocabulary - \$0.99

Un caso de App para transformar los aprendizajes

Smile

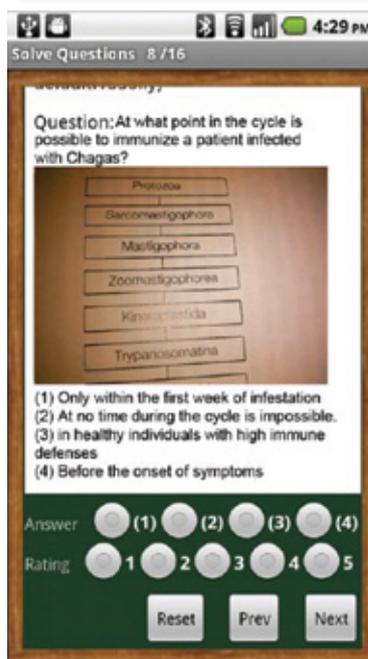
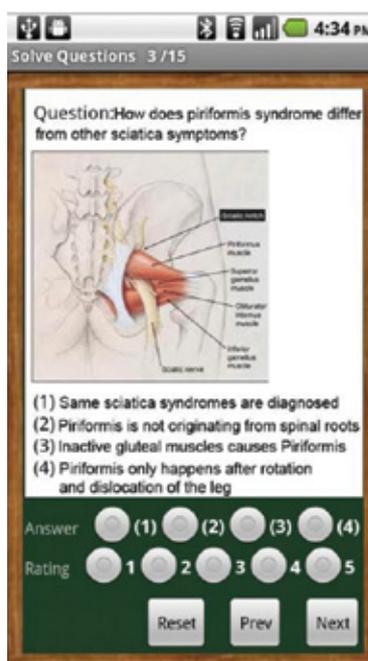
<http://suseit.stanford.edu/research/project/smile>

Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment (SMILE) es básicamente una herramienta de investigación e evaluación que permite a los estudiantes diseñar sus propias investigaciones y crear preguntas en función del aprendizaje que realizan en su día a día.

SMILE permite a los estudiantes que utilizan teléfonos móviles durante las clases plantear preguntas multimedia y de selección múltiple y compartirlas con sus compañeros de aula.

Una vez creadas todas las preguntas, los estudiantes deben responder a las preguntas que acaban de crear sus compañeros momentos antes. Finalmente, cuando todos los alumnos han respondido a las preguntas de los demás, pueden ver detallados los resultados obtenidos (pudiendo ver qué estudiantes respondieron a las preguntas con más precisión y qué estudiantes crearon la pregunta de mayor audiencia).

Para facilitar este entorno de aprendizaje, SMILE incluye también una aplicación de gestión de la información para el educador que le permite controlar el progreso de las actividades en tiempo real y ver todos los datos de los estudiantes.

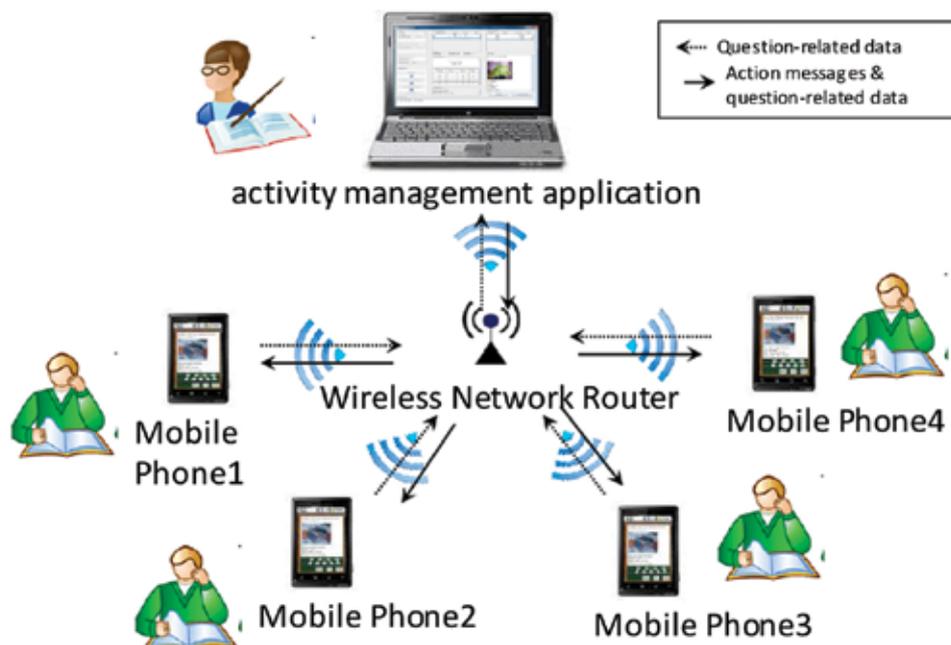


Objetivo

SMILE es una herramienta creada para ser usada en los entornos de aprendizaje actuales con el fin de provocar un cambio de paradigma educativo en el que los alumnos son los generadores de su propio aprendizaje. La creación de preguntas por parte de los alumnos les otorga un rol muy importante en su proceso de aprendizaje que se demuestra en evidentes mejoras en los resultados de aprendizaje conseguidos.

SMILE

Overview: SMILE network structure



Metodología

SMILE convierte un aula tradicional en un entorno de aprendizaje altamente interactivo porque involucra a los estudiantes en el razonamiento crítico y en la resolución de problemas, a la vez que les permite generar, compartir y evaluar investigaciones multimedia muy completas.

Al plantear ellos mismos las preguntas los estudiantes deben investigar y consultar documentación y materiales. Ello les obliga a remodelar sus pensamientos en relación a estudios previos, profundizando de esta manera en el tema en el que están investigando.

SMILE promueve generación, construcción, contextualización y aprendizaje autorigido en equipo. Crea un entorno competitivo y altamente interactivo y puede ser empleado también como un aprendizaje eficaz y una herramienta de evaluación.

Todos los elementos que crean los alumnos pueden ser etiquetados por el generador y evaluados por ellos mismos para ver cómo es de importante para sus aprendizajes. En cualquier momento del día pueden subirse los contenidos creados al servidor de SMILE.

Los educadores tienen en todo momento acceso a las creaciones de los alumnos para revisarlas y pueden eliminar las que consideren que no son relevantes.

¿Por qué SMILE es eficaz?

1. SMILE ha sido diseñado para maximizar su eficacia como instrumento de aprendizaje:
2. SMILE permite a los estudiantes incluir fotos, videos y audio como parte de sus preguntas, lo cual les proporciona una experiencia multimedia.
3. Los estudiantes crean preguntas de opción múltiple en lugar de preguntas abiertas, lo que les obliga a conocer la respuesta correcta y evita distracciones en cada pregunta.
4. Los estudiantes evalúan las preguntas de sus compañeros y dan su opinión. Este elemento de evaluación entre pares ha demostrado ser valioso para la mayoría de los estudiantes.
5. SMILE permite a los estudiantes ver el puntaje más alto, lo que fomenta un entorno competitivo sin presión y aumenta la motivación.
6. SMILE suministra al profesor las preguntas de los estudiantes y las respuestas a través de una aplicación web que le proporciona información relevante para la evaluación formativa.

SMILE favorece el uso de importantes habilidades de investigación a través del proceso de creación de preguntas y de búsqueda de información fomentando la capacidad de análisis a través de la creación de la pregunta y el proceso de selección de respuesta.

A quien está dirigido

La metodología de trabajo que propone SMILE puede utilizarse en todas las edades, desde el nivel de preescolar hasta la escuela secundaria e incluso en las aulas universitarias.

Qué contenidos trabaja (áreas del currículum)

Puede utilizarse y adaptarse en la mayoría de áreas del currículum.

Dirección URL del proyecto

Office of Innovation Technology

<http://suseit.stanford.edu/research/project/smile>

Seeds of Empowerment

<http://seedsofempowerment.org/index.html>

Seeds of Empowerment (SMILE)

<http://seedsofempowerment.org/what-we-do/smile.html>





04

Fuentes de información Mobile Learning

Informes

Informe Horizon. Edición 2012:

El Mobile learning o Aprendizaje basado en el uso de dispositivos móviles es considerado, según el Informe Horizon ib 2012, como una de las tecnologías emergentes que van a tener un impacto importante en la educación durante el próximo año. 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.

<http://bit.ly/U2ct17>



Monográfico SCOPEO No. 3. M-learning, en España, Portugal y América Latina

Este monográfico es la primera publicación hispano-lusa sobre el estado del m-learning en España, Portugal y América Latina.

Con la colaboración de dos destacados expertos como Mar Camacho (Doctora de Tecnología Educativa de la Universidad Rovira i Virgili) y Tíscar Lara (Vicedecana de Cultura Digital de la Escuela de Organización Industrial) que han coordinado esta publicación, se ofrece a los lectores una amplia visión, desde diferentes perspectivas (organizativas, pedagógicas y de desarrollo de aplicaciones) que se basa en numerosos casos prácticos sobre el m-learning en España, Portugal y Latinoamérica.

<http://bit.ly/VPvXeG>

<http://scopeo.usal.es/sites/all/files/scopeom003.pdf>

(noviembre 2011)



UNESCO. Working Paper Series on Mobile Learning

Serie de documentos de trabajo sobre el aprendizaje móvil

Dado el gran número de personas que usan dispositivos móviles de forma habitual en su día a día, la UNESCO quiere aprovechar la oportunidad que facilitan estas herramientas para mejorar y facilitar el aprendizaje en especial en aquellos lugares donde las oportunidades educativas son más escasas.

Según la UNESCO los proyectos piloto desarrollados hasta el momento han mostrado que los teléfonos móviles permiten la alfabetización, promueven la motivación de los alumnos y mejoran las posibilidades de desarrollo profesional de los docentes y la comunicación entre padres, profesores y directivos.

Con ese fin ha desarrollado esta serie de documentos de trabajo que analizan y descubren iniciativas que se llevan a cabo con éxito gracias al uso de las tecnologías móviles

con la finalidad de extrapolarse a contextos educativos más desfavorecidos.

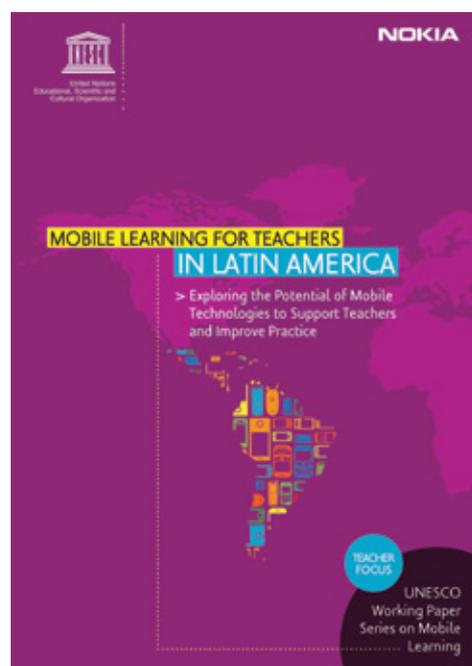
<http://bit.ly/Uza9zr>

UNESCO. Mobile Learning For teachers in Latin America. Exploring the potential of Mobile Technologies to support teachers and improve practice.

UNESCO. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Este artículo revisa y compara las iniciativas actuales más destacadas sobre el uso de los dispositivos móviles en Latinoamérica y analiza cómo el uso de estas tecnologías ayuda a los educadores a mejorar sus prácticas educativas.

Identifica los tres proyectos más destacados que se desarrollan en la zona: Puentes Educativos en Chile, Raíces de



Aprendizaje Móvil en Colombia y Entono Móvil Interactivo de Aprendizaje (EMIA-SMILE) en Argentina. Analiza en profundidad y compara las iniciativas llevadas a cabo con esta tecnología para determinar cuáles son los factores de éxito, sostenibilidad y crecimiento de estas prácticas educativas. <http://bit.ly/JuQ0oc> (año 2012)

First UNESCO Mobile Learning Week (MLW)

Conferencia de la UNESCO en la Primera Semana del Aprendizaje Móvil 12-16 diciembre de 2011.

El informe recoge algunas de las ideas y sugerencias que surgieron durante la semana del Mobile Learning Week en París.

Consideran que a diferencia de otras tecnologías de la información y la comunicación, los teléfonos móviles ya están en manos de alumnos y profesores. Este hecho representa un costo menor que el equipamiento de las escuelas con

ordenadores. Los teléfonos móviles deben ser vistos como una oportunidad para liderar el cambio.

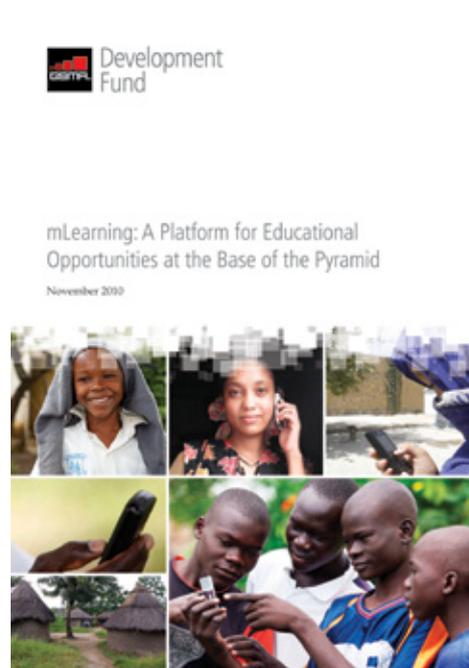
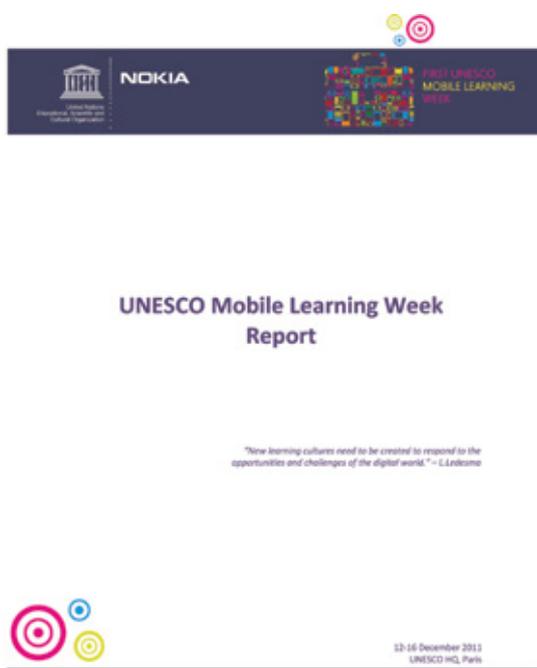
<http://bit.ly/yblEWs>

mLearning: A Platform for Educational Opportunities at the Base of the Pyramid

GSMA. Development Fund. 2010

Este informe analiza el panorama actual del mLearning en un mundo en constante desarrollo a través de una investigación y entrevistas con operadoras de telefonía móvil, proveedores de tecnología, comunidad académica y fundaciones varias. No hace una evaluación exhaustiva del mercado global de mLearning sino un resumen de la actividad actual y aporta también algunas ideas y orientaciones para el futuro.

<http://bit.ly/ftBW0x>



Always Connected: The new digital media habits of young children

Este informe realizado por Sesame Workshop y Joan Ganz Cooney Center da una nueva mirada sobre los datos que surgen de los estudios realizados por Sesame Workshop.

Académicos independientes, fundaciones e investigadores analizan los hábitos de los niños pequeños, que a menudo son pasados por alto en el discurso público que se centra básicamente en los preadolescentes y adolescentes. El informe examina siete estudios recientes sobre los niños pequeños y el uso que hacen de los medios de comunicación.

<http://bit.ly/RmGXPF>

The screenshot shows the website for the report "Always Connected: The new digital media habits of young children". The page features a navigation bar with links for "ABOUT THE CENTER", "RESEARCH & INITIATIVES", "BLOG & FEATURES", "EVENTS", "PRESS ROOM", and "GET INVOLVED". A search bar is located in the top right corner. The main content area includes a large header image with the text "RESEARCH & INITIATIVES" and a sub-header "Always Connected: The new digital media habits of young children". Below this, there is a section for "Always connected:" with a date of "March 2011" and a "View Blog" link. The text describes the report's focus on children's media habits and lists authors: Ariva Lucas Gutnick, Michael Robb, Len Tanakauchi, and Jennifer Rucker. A "Related blog post" is also mentioned. On the right side, there are social media links for Twitter, Facebook, and a newsletter sign-up form. A comment section at the bottom shows a comment from "Joel Hooper" dated March 17, 2011.

Artículos

10 BYOD Classroom Experiments (and What We've Learned From Them So Far)

Denominamos BYOD (bring your own device) a la modalidad de mobile learning en la que el alumno trae su propio dispositivo a clase: tableta, portátil o smartphone a clase. El artículo presenta 10 proyectos piloto que han experimentado con BYOD en distintos lugares del mundo.

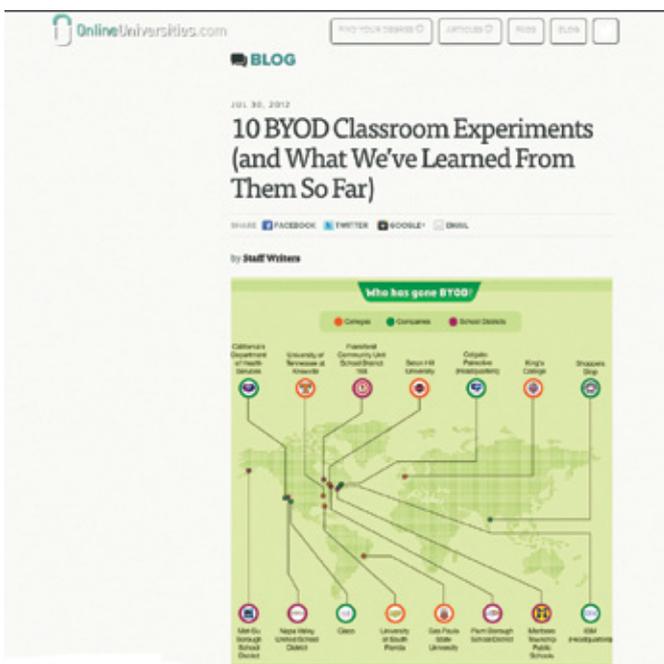
<http://bit.ly/NFv11W>

The World in 2010

International Telecommunication Union (ITU)

La Unión Internacional de Telecomunicaciones nos indica que en el 2010 había 5,3 billones de suscriptores de telefonía móvil en el mundo, casi el doble que en el 2005 y que el acceso a las redes móviles es posible para el 90% de la población mundial y el 80% de los que viven en zonas rurales.

<http://www.itu.int/ITU-D/ict/material/FactsFigures2010.pdf>



¿Tableta digital o netbook?

Pere Marqués (2012). Grupo DIM

Presentación realizada por el profesor Pere Marqués (Universidad Autónoma de Barcelona) en la que ofrece orientaciones para el buen uso educativo de las tabletas digitales en las aulas.

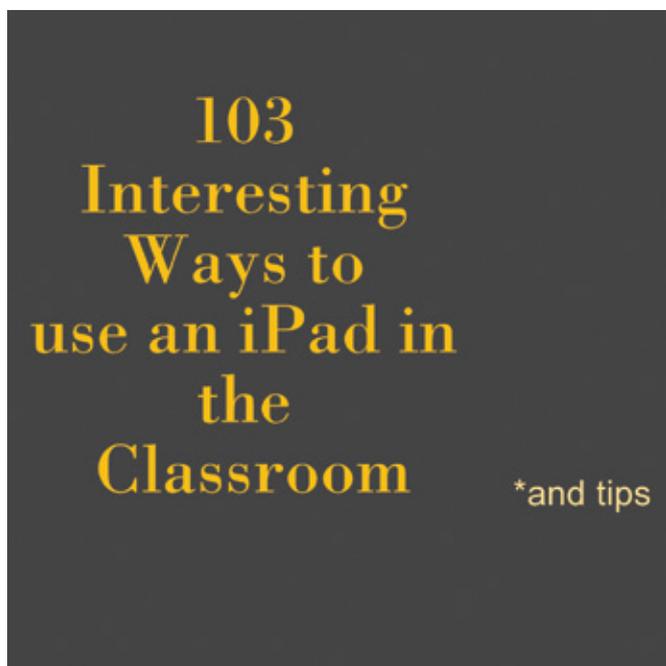
<http://slidesha.re/RrzZlw>



103 Interesting Ways to use iPads in the Classroom

En este documento se muestran numerosas ideas para que los educadores utilicen e incorporen el iPad en su práctica educativa. Muestra distintas aplicaciones (apps) y el uso educativo que de ellas se puede derivar.

<http://bit.ly/VPxxgP>



Las mejores aplicaciones de iPad para profesores y alumnos

Para facilitar el trabajo de elegir entre miles de aplicaciones el autor del blog ha creado unos mapas conceptuales que se centran en las mejores aplicaciones que el profesor y el alumno puede usar para mejorar su productividad, su organización, su pensamiento creativo y la creación de contenido.

Muchas de las aplicaciones que presenta son gratuitas y las demás, considera que merecen realmente la inversión.

<http://bit.ly/yEbzoj> (febrero 2012)

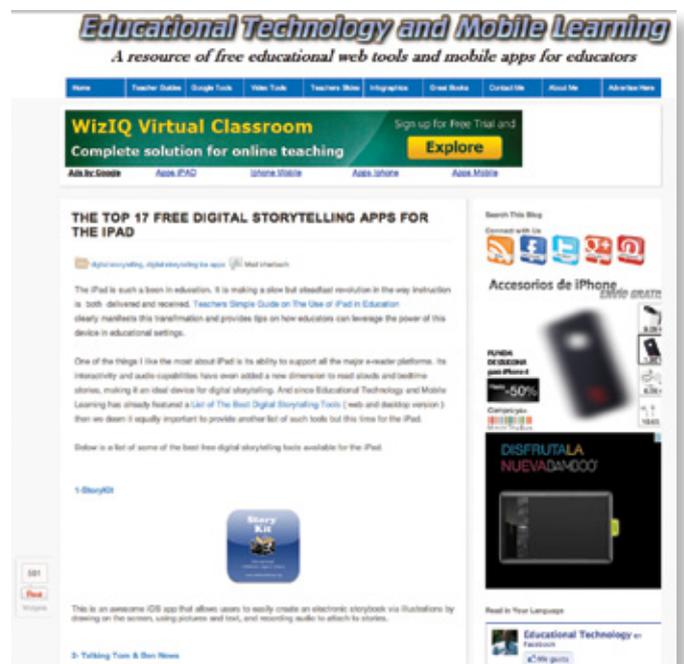


"17 aplicaciones para contar historias en iPad"

El iPad es una herramienta que soporta las principales plataformas de e-reader. Su interactividad y capacidades de audio añaden una nueva dimensión a la lectura. Esto le convierte en un dispositivo ideal para la narración digital.

El web contiene una lista con algunas de las mejores apps narrativas digitales y gratuitas disponibles para este dispositivo.

<http://bit.ly/OrmeWC>



iPads in education

Web que recoge las aplicaciones educativas de Apple. Magnífica clasificación de aplicaciones según áreas del currículum.

<http://bit.ly/9luRkO>

Bloomin' APPS

Esta página contiene una clasificación de gran número de aplicaciones en un solo lugar de acuerdo con la taxomía de Bloom. Contiene sugerencias de uso para iPad, Google, Android, y aplicaciones Web 2.0.

<http://www.schrockguide.net/bloomin-apps.html>



Proyectos

Proyecto Noah

El Proyecto Noah (Networked Organisms and Habitats) es una herramienta que permite explorar y documentar la biodiversidad local. Ofrece una plataforma en la que todos los usuarios pueden participar y contribuir como ciudadanos científicos. Es un recurso científico y educativo con un potencial enorme, tanto para profesionales como para aficionados a la naturaleza.

A través del dispositivo móvil cualquier aficionado o profesional de la naturaleza puede convertirse en un usuario activo de la plataforma aportando información sobre su entorno natural.

<http://www.projectnoah.org/>



Apps for Good

Apps for Good es un proyecto que ofrece a los jóvenes conocimientos para que desarrollen aplicaciones electrónicas (apps) con un alto contenido social que les ayuden a resolver sus problemas cotidianos, en base a su interés por la tecnología y el emprendimiento.

<http://appsforgood.org/>



Celumetraje:

El Celumetraje es un proyecto de incorporación del teléfono móvil en el aula como un elemento activo de la vida del alumno. Permite desarrollar las habilidades tecnológicas de los estudiantes que trabajan en colaboración para dirigir y publicar cortometrajes utilizando las cámaras de vídeo de sus teléfonos móviles.

<https://sites.google.com/site/celumetraje/home>



Puentes educativos:

Puentes Educativos es un programa que tiene como objetivo contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje de niños y niñas de 5º y 6º básico de escuelas municipales vulnerables de Chile.

El programa se vale de cuatro componentes fundamentales: el uso de recursos educativos digitales, internet móvil, una estrategia pedagógica centrada en el alumno y la capacitación entre docentes.

<http://www.puenteseducativos.cl/>



Raíces de Aprendizaje Móvil

Raíces de Aprendizaje Móvil es un proyecto que ofrece formación y acompañamiento a los educadores de Colombia para ayudarles en la integración de contenidos educativos digitales en sus prácticas pedagógicas.

Los educadores reciben un teléfono móvil, con un software, que les facilita la descarga de videos educativos para proyectarlos durante sus clases.

<http://www.raicesdeaprendizajemovil.com/site/>



El móvil, la máquina del tiempo

El Móvil, la máquina del Tiempo, es un proyecto llevado a cabo por parte de alumnos y alumnas de la Unidad de Escolarización Compartida (UEC) Afrau de Solsona, en Girona, que ha supuesto la creación de un itinerario virtual para dispositivos móviles utilizando las tecnologías de geolocalización y de Realidad Aumentada (RA).

<http://mobilmaquinadeltemps.blogspot.com/>



Referentes

Tony Vincent

Responsable del sitio web Learning in Hand sobre recursos para mobile learning. Desde esta página se pueden encontrar recursos muy válidos para educadores. También es autor de Handhelds for Teachers & Administrators (dispositivos móviles para profesores y administradores)



Laura Czerniewicz

Es profesora de la Universidad de Cape Town en Sudáfrica y directora del Centre for Educational Technology. Junto con sus colegas de la Universidad ha diseñado una herramienta de mobile learning basada en SMS que permite a los alumnos de un curso formular preguntas y comparar notas de forma anónima. Funciona en cualquier teléfono móvil, no solo smartphones.

<http://chronicle.com/article/Laura-Czeriniewicz/130937>

Para los alumnos sudafricanos los teléfonos móviles no solo sirven para enviar mensajes. A menudo son el camino de acceso a Internet, especialmente para los que no tienen conexión por ordenador fuera del campus de la Universidad. En el 2007 un estudio detectó que el 98,7 por ciento de los alumnos universitarios tenían uno.



Mike Sharples

Mike Sharples es Profesor de Ciencias del Aprendizaje y Director del Instituto de Investigación de Ciencias del Aprendizaje de la Universidad de Nottingham.

Inauguró la serie mLearn Conferencia internacional y es presidente de la Asociación Internacional para el Aprendizaje Móvil.

Es autor de más de 180 publicaciones en las áreas de tecnología para mejorar el aprendizaje, centrado en el hombre y diseño de sistemas de inteligencia artificial.

<http://www.open.ac.uk/personalpages/mike.sharples/>



Tiscar Lara

Tiscar Lara es la Directora de Comunicación de la Escuela de Organización Industrial (EOI), Directora de EOI Digital desde hace tres años e impulsora de proyectos de Mobile Learning y Conocimiento Abierto.

Para Tiscar Lara el Mobile Learning es la metodología más innovadora que aglutina en cierta forma el resto de propuestas educativas que hacen uso de las últimas tecnologías de la información y la comunicación.

<http://tiscar.com/>

<http://bit.ly/RWhXwh>



Mar Camacho

Mar Camacho es Doctora en Tecnología Educativa. Docente e investigadora en el Departamento de Pedagogía de la Facultad de Educación de la Universitat Rovira i Virgili (Tarragona - Cataluña) y miembro desde 2001 del grupo de Investigación de Tecnología Educativa de la misma universidad ARGET.

Durante los últimos años Camacho ha estado trabajando en proyectos de investigación sobre metodologías docentes y las TIC, el diseño y desarrollo de cursos de formación del profesorado y, básicamente, en el uso de herramientas móviles destinadas a mejorar los procesos de aprendizaje, incluyendo el uso de podcasts como herramienta para facilitar la adquisición de la competencia oral y comunicativa para promover la diversidad en la Europa multicultural.

<http://proyectos.xavierre.com/tic/entrevistas/vip/mar.html>



Christelle Scharff

Christelle Scharff es profesora asociada de ciencias informáticas en la Universidad de Pace en Nueva York.

Ha estado trabajando en Mobile Development and Web Design for Senegal proyecto que enseña a los jóvenes estudiantes a crear aplicaciones para móviles a la vez que da apoyo a los educadores para que se capaciten también en la creación de aplicaciones.

<http://bit.ly/8p4umN>

<http://bit.ly/12iKjE8>



Leilah Lyons

Leilah Lyons es profesora adjunta en la Universidad de Chicago Illinois.

Trabaja en la investigación del uso de la tecnología como herramienta de mediación en contextos informales de aprendizaje colaborativo, y cómo los dispositivos móviles pueden ser aprovechados para fomentar conductas sociales de aprendizaje.

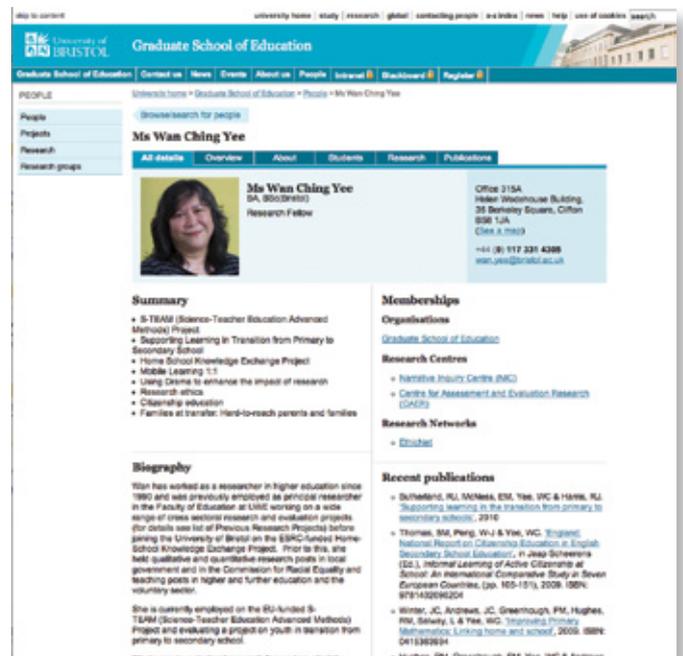
<http://www.cs.uic.edu/~llyons/index.html>

Ms Wan Ching Yee

Wan trabaja actualmente en la EU-funded S-TEAM (Science-Teacher Education Advanced Methods) estudiando el paso de los jóvenes entre la escuela primaria y la secundaria.

En la Universidad de Bristol ha realizado con anterioridad estudios sobre el Mobile Learning.

<http://bit.ly/SNOeVs>



Síguenos en Curalia

<http://curalia.fundaciontelefonica.com/>



