

¿Por qué introducir los dispositivos móviles en las escuelas?

Después de haber expuesto todo lo anterior, podemos decir que el m-learning llama a las puertas de nuestras escuelas. Dar a conocer a nuestros alumnos los usos educativos ampliaría la visión del concepto, además de aumentar su motivación y autonomía, proporcionando vías para la implicación activa del alumnado (Fundación Itinerarium, 2015).

Además, experiencias analizadas en aulas de primaria en este sentido (Madrid, Mayorga, & Núñez, 2013), confirman que: aumenta la cooperación entre el alumnado; se implica la familia; se amplían y refuerzan contenidos del área curricular; se aumenta la motivación e implicación de los alumnos. Se crean escenarios de enseñanza estimulante, aprendizaje colaborativo y además aprendizaje personalizado (Fundación Telefónica, 2012).

Gracias al uso de los dispositivos móviles en las aulas, los niños contribuyen con sus ideas y conocimientos de forma social, interactiva y pueden negociar posibles sugerencias (basado en la consulta) y se crea un espacio significativo, reflexivo y colaborativo (Zurita & Nussbaum, 2004).

Según la UNESCO (2013), el aprendizaje móvil genera unas ventajas singulares que creemos que son importantes reflejarlas en este trabajo:

- Mayor alcance e igualdad de oportunidades; facilidad para el aprendizaje personalizado.
- Respuesta y evaluación inmediatas
- Aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- Empleo productivo del tiempo pasado en el aula.
- Creación de nuevas comunidades de educandos.
- Apoyo al aprendizaje en lugares concretos.
- Mejora el aprendizaje continuo.
- Vínculo entre la educación formal y no formal.

- Mínimos trastornos para el aprendizaje en las zonas de conflicto y de desastre.
- Apoyo a los educandos con discapacidad.
- Mejora de la comunicación y la administración.
- Máxima eficacia en función de los costos.

El mundo se hace móvil y las nuevas generaciones, interactivas, y desde las instituciones educativas debemos hacer un esfuerzo por integrar y normalizar y no por excluir estas potenciales herramientas educativas (Brazuelo & Cacheiro, 2010). Se crea un entorno mucho más flexible en la que hay cabida para todo tipo de aprendizajes en cualquier momento, lugar o situación; no sólo tenemos que aprender en la escuela y no sólo tenemos que usar los dispositivos móviles fuera de ella.

No sólo tienen estas facultades que mejoran la experiencia educativa, sino también las apps existentes les dan una serie de beneficios importantes. Por ejemplo una app llamada "Tella" que ayuda a entender y trabajar la aritmética a niños con necesidades especiales (EFE, 2014). Incluso a través de juegos específicos para dispositivos móviles, se ayuda a niños con autismo a reconocer las emociones (Hansen, Abdurhim, & McCallum, 2013). Esto significa que se puede dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizajes existentes en un aula.

Hay muchas más aplicaciones que también facilitan el trabajo (Castaño & Romero, 2013):

- Para tareas ofimáticas clásicas: opciones para Office, Open Office y para Mac ([Make it](#), Google Mobile App, Quick Office, iWork)
- Para la gestión de las tareas diarias: agendas, acceso correo electrónico... (iCalendar, Doit.im.)
- Para la productividad: destinadas a la organización de la información (Dropbox, Evernote, Mindomo, [Popplet](#)).
- Para la gestión de contenidos y curación de contenidos (Twitter, Diigo, Whatsapp, [Studyblue](#))

→ Para el tratamiento audiovisual: organizar fotografías y vídeo (Instagram, Vimeo).

La situación ideal sería aquella en la que hablemos de metodologías didácticas en las que ya se presuponga que se usan este tipo de dispositivos.

Referencias:

- Brazuelo, F., & Cacheiro, M. L. (2010). Diseño de páginas Web Educativas para teléfonos móviles. *EDUTEC*, 32, 1–14. Retrieved from http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec32/articulos_n32_pdf/Edutec-e_n32_Brazuelo_Cacheiro.pdf
- Castaño, C., & Romero, A. (2013). Aplicaciones móviles: más allá de las herramientas web 2.0. In J. Barroso Osuna & J. Cabero Almenara (Eds.), *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular* (pp. 277–292). Madrid: Ediciones Pirámide.
- EFE. (2014). Una app facilita la aritmética a niños con necesidades especiales - Superdeporte. Retrieved December 15, 2014, from <http://www.lne.es/vida-y-estilo/tecnologia/2014/12/14/nueva-app-facilita-aritmetica-ninos/1686159.html>
- Fundación Itinerarium. (2015). El móvil y el aprendizaje más allá del aula Hacia la implicación activa de nuestro alumnado. Retrieved February 22, 2015, from <http://auladesecundaria.grao.com/revistas/aula-de-secundaria/11-bienvenidas-geobotanicas/el-movil-y-el-aprendizaje-mas-alla-del-aula>
- Fundación Telefónica. (2012). *Aprender con tecnología investigación internacional sobre modelos educativos de futuro* (pp. 3–70). Ariel. Retrieved from http://www.oei.es/salactsi/aprender_con_tecnologia.pdf
- Hansen, O., Abdurhim, A., & McCallum, S. (2013). Emotion Recognition for Mobile Devices with a Potential Use in Serious Games for Autism Spectrum Disorder. In M. Ma, M. F. Oliveira, S. Petersen, & J. B. Hauge (Eds.), *Serious Games Development and Applications* (pp. 1–15). Berlin: Springer.
- Madrid, D., Mayorga, M. J., & Núñez, F. (2013). Aplicación del MLearning en el aula de primaria: Experiencia práctica y propuesta de formación para docentes. *EDUTEC*, 45. Retrieved from http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec45/pdf/Edutec-e_n45-Madrid-Maryorga-Nunez.pdf

UNESCO. (2013). *Directrices de la UNESCO para las políticas de aprendizaje móvil* (p. 41). París: UNESCO. Retrieved from <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/publications/>

Zurita, G., & Nussbaum, M. (2004). A Constructivist Mobile Learning Environment Supported by a Wireless Handheld Network. *Journal of Computer Assited Learning*, 20(4), 235–243. Retrieved from <http://www.ceppe.cl/articulos-tecnologias-en-educacion/170-a-constructivist-mobile-learning-environment-supported-by-a-wireless-handheld-network-zurita-nussbaum>