

Introducción

Este proyecto pretende el desarrollo de una metodología clave para la introducción de los dispositivos móviles a través del uso de aplicaciones en las aulas de educación obligatoria; así como la elaboración de una clasificación de aplicaciones según su finalidad de uso.

El incremento del uso de los dispositivos móviles en los últimos años y la revolución que ha supuesto el e-learning en el ámbito de la enseñanza han propiciado la aparición del m-learning (García López, 2013; Schadenbauer, 2008). No podemos negar, por tanto, que el uso de dispositivos móviles (teléfono móvil, tabletas,...) es un hecho generalizado en nuestra sociedad y ¿por qué no ocurre dentro de nuestras escuelas? Es una pregunta que despierta nuestro interés y por esa razón es el tema de nuestro trabajo.

Las nuevas generaciones, las llamadas "Nativos Digitales", es decir, las nacidas en torno a los comienzos de los años 90, han crecido rodeadas de las nuevas tecnologías, incluidas las móviles, ampliándose de modo significativo los contextos de aprendizaje hacia una total ubicuidad espacial y temporal (Brazuelo & Cacheiro, 2010).

Estos hechos y numerosos estudios que apoyan el mobile Learning (Fundación Telefónica, 2012; Tourón, Prieto, Daniels, & Santiago, 2014; UNESCO, 2012; Zurita & Nussbaum, 2004) nos hacen reflexionar sobre los beneficios que aportarían la incorporación de los dispositivos móviles a nuestras escuelas y en particular en el nivel de Secundaria. Por ello nuestro trabajo comprende los siguientes puntos:

Por ello nuestro trabajo comprende los siguientes puntos:

- La definición de unos objetivos que son el eje de nuestro propósito.
- La justificación teórica de nuestro proyecto: su importancia.
- El desarrollo de un marco teórico de referencia donde se refleja la evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación; el

estudio del m-Learning, definiendo también las aplicaciones móviles y fines educativos de los dispositivos móviles.

→ Definición de la metodología que vamos a seguir así como las fases de investigación a seguir, los resultados y conclusiones.

OBJETIVOS

Nuestro objetivo principal es:

1. **Trazar una metodología de enseñanza-aprendizaje fomentando el uso de los dispositivos móviles a través de las apps.** El uso de los dispositivos móviles (teléfonos móviles, tabletas...) debe formar parte de la rutina diaria de un aula porque creemos que: aumentaría la motivación del alumno ya que facilitaría su aprendizaje; ayudaría en el trabajo colaborativo y cooperativo; facilitaría el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Par cumplir este objetivo es necesario tener en cuenta otros más específicos:

2. **Mostrar la variedad de usos y las posibilidades que tienen los dispositivos móviles.** Se refiere poner a disposición ejemplos de ejercicios en los que se use la realidad aumentada y/o códigos QR; la búsqueda de información; el uso de apps específicas para el desarrollo del trabajo colaborativo...
3. **Hacer una clasificación de apps móviles aplicables en un aula.** Existe una gran cantidad de apps en el mercado y además gracias a estos programas los dispositivos móviles han aumentado sus posibilidades educativas, por lo que se hace necesario una categorización de éstas para el desarrollo de la metodología dentro del aula.
4. **Facilitar ejercicios modelo donde el uso de los dispositivos móviles será clave para su desarrollo.** Este punto es importante porque de esta manera se pueden dar ideas de las que posiblemente surjan otras más elaboradas y específicas.

5. **Llevar a un contexto real la metodología diseñada en este proyecto**, para poder comprobar su utilidad para los usuarios y extraer unas conclusiones de la experiencia.

Referencias:

- Brazuelo, F., & Cacheiro, M. L. (2010). Diseño de páginas Web Educativas para teléfonos móviles. *EDUTECH*, 32, 1–14. Retrieved from http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec32/articulos_n32_pdf/Edutec-e_n32_Brazuelo_Cacheiro.pdf
- 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
- García López, E. (2013). *Aportaciones para la mejora de la usabilidad de las interfaces de los objetos docentes en el m-learning*. Alcalá de Henares. Retrieved from <https://www.educacion.es/teseo/mostrarRef.do?ref=350241>
- Schadenbauer, S. (2008). Mobile Game Based Learning: Designing a Mobile Location Based Game. In P. A. Bruck (Ed.), *Multimedia and E-Content Trends* (1st ed., pp. 73–89). Germany: Vieweg+Teubner.
- Tourón, J., Prieto, A., Daniels, K., & Santiago, R. (2014). Simposio Mobile Learning. In *Simposio Mobile Learning*. Córdoba: Maecenas Educación y Cultura. Retrieved from <http://www.simposioml.org/>
- UNESCO. (2012). Publicaciones sobre el aprendizaje móvil. Retrieved February 23, 2015, 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 Assisted 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>