

Referencias

- Adell, J. (2013). Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). In *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad* (pp. 271–288). Madrid: Alianza Editorial.
- Alarcón, V. F. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales* *Introducción Tipos de investigación* (No. 3) (pp. 1–46). Cataluña.
- Anderson, C., & Wolff, M. (2010). The Web Is Dead. Long Live the Internet. Retrieved December 15, 2014, from http://www.wired.com/2010/08/ff_webrip/all/
- Arboix, N. (2012). Apps educativas según la Taxonomía de Bloom. Retrieved February 23, 2015, from <http://apple.ididactic.com/apps-educativas-segun-la-taxonomia-de-bloom/>
- Area, M., & Adell, J. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. In *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet* (pp. 391–424). Málaga: Aljibe.
- Barroso, J., & Cabero, J. (2013). Prólogo. In *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular* (pp. 19–21). Madrid: Ediciones Pirámide.
- 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
- Cabero, J. (1999). Tecnología Educativa: diversas formas de definirla. In *Tecnología Educativa* (pp. 17 – 34). Madrid: Editorial Síntesis.
- Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil. Retrieved from <http://www.um.es/ple/libro/>
- 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.
- Cobb, P., Confrey, J., DiSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design experiment in Educational Research. *Educational Researcher*, 32, 9–13.
- Conselleria d'Educació Cultura i Universitats. Annex Tecnologies del Currículum de les Illes Balears, Pub. L. No. 73 (2008). Illes Balears,

- España: Conselleria d'Educació, Cultura i Universitats. Retrieved from http://weib.caib.es/normativa/Curriculum_IB/educacio_secundaria_.htm
- Cuello, S., & Vittone, J. (2013). Las aplicaciones. In *Diseñando apps para móviles*. Retrieved from <http://www.appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/>
- Digi-Capital. (2014, January). Mobile driving games revenue to \$100B by 2017 and \$5.6B M&A in 2013. *Digi-Capital Blog*. Retrieved from http://www.digi-capital.com/news/2014/01/mobile-driving-games-revenue-to-100b-by-2017-and-5-6b-ma-in-2013/#.VI8oJyuG-_9
- Eduapps. (2015). Aplicaciones educativas. Retrieved December 09, 2014, from <http://www.eduapps.es/>
- EFE. (2014a). 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>
- EFE. (2014b, December). Las mentes brillantes de los videojuegos se vuelcan en los móviles. *La Nueva España*. Retrieved from <http://www.lne.es/vida-y-estilo/tecnologia/videojuegos/2014/12/03/mentes-brillantes-videojuegos-vuelcan-moviles/1680754.html>
- Fried, I. (2010). Steve Jobs at D8: Post-PC era is nigh. Retrieved December 15, 2014, from <http://www.cnet.com/news/steve-jobs-at-d8-post-pc-era-is-nigh/>
- 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
- 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>
- Gros, B. (2013). Aplicaciones móviles para la educación. In J. I. Aguaded & J. Cabero (Eds.), *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad* (pp. 71–89). Madrid: Alianza Editorial.
- Grupo LACE. (1999). *Introducción al Estudio de caso en Educación* (Vol. 109). Cádiz: Universidad de Cádiz.

- Guiral, S. (2014). ¿Qué es una app nativa y una web app? *Tendencias21*. Retrieved from http://www.tendencias21.net/Que-es-una-app-nativa-y-una-web-app_a33476.html
- 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.
- Koetting, J. R. (1984). Foundations of naturalistic inquiry: In *Developing a theory base for understanding individual interpretations of reality*. Dallas: Association for Educational Communications and Technology.
- Leiner, B., & Cerf, V. (1998). Una breve historia de Internet. *Novática*, 130. Retrieved from <http://www.escet.urjc.es/~iae/documentos/Practica3Original.pdf>
- López, X. (2015). *El Moodle: su aplicación en el ámbito educativo* (p. 154). Palma de Mallorca: ANPE.
- Madrid, D., Mayorga, M. J., & Núñez, F. (2013). Aplicación del MLearning en el aula de primaria: Experiencia práctica y propuesta de formación para docentes. *EDUTECH*, 45. Retrieved from http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec45/pdf/Edutec-e_n45-Madrid-Maryorga-Nunez.pdf
- Marín, V. I. (2014). *Modelos de rediseño de acciones formativas en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. Diseño y experimentación de estrategias metodológicas de integración de los entornos institucionales y abiertos | Grupo de Tecnología Educativa*. Universidad de las Islas Baleares. Retrieved from <http://gte.uib.es/pape/gte/publicaciones/modelos-de-rediseño-de-acciones-formativas-en-el-entorno-virtual-de-enseñanza-aprendiz>
- McGriff, S. J. (2010). *Modelo ADDIE. Proceso de desarrollo de un curso*. *Instructional Systems, College of Education*. Penn State University.
- Mckinsey & Company. (2012). *Transforming learning through mEducation* (p. 36). Mumbai: GSMA. Retrieved from <http://www.gsma.com/connectedliving/wp-content/uploads/2012/04/gsmamckinseytransforminglearningthroughmeducation.pdf>
- McLaughlin, J., Weimers, L., & Winslow, W. (2008). *Silicon Valley: 110 year Renaissance*. (S. McBurney, Ed.) (2nd ed., p. 196). Santa Clara Valley Historical Association.

- Ministerio de Educación y Ciencia. BOE.es - Documento BOE-A-2006-21409 (2006). Madrid: Educación Primaria. Retrieved from http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2006-21409
- Moss, J. (2014). Choosing the Best Technology. *UAF eLearning*. Retrieved from <https://iteachu.uaf.edu/online-training/grow-skills/choosing-the-best-technology/>
- O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J., Taylor, J., Sharples, M., Lefrere, P., ... Waycott, J. (2005). Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment. Retrieved from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00696244/>
- Reeves, T. C. (2006). Design research from the technology perspective. In J. Van Den Akker & K. Gravemeijer (Eds.), *Educational design research* (pp. 86–109). London: Routledge.
- Rosenthal, S. (2012). iPad Apps and Bloom's Taxonomy. Retrieved February 23, 2015, from <http://langwitches.org/blog/2012/03/31/ipad-apps-and-blooms-taxonomy/>
- Rubio, J. (2014). Peter Molyneux anuncia "The Trial" en Fun & Serious Game Festival. Retrieved December 14, 2014, from <http://www.vandal.net/noticia/1350658385/peter-molyneux-anuncia-the-trial-en-fun-serious-game-festival/>
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *RED. Revista de Educación a Distancia. Número*. Retrieved from <http://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf>
- Sampson, D., Isaias, P., Ifenthaler, D., & Spector, M. (2013). *Ubiquitous and Mobile Learning in the Digital Age*. New York: Springer.
- 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.
- Shuler, C., Winters, N., & West, M. (2013). *El futuro del aprendizaje móvil; Implicaciones para la planificación y la formulación de políticas*. (S. Vosloo & M. West, Eds.) (p. 42). París: UNESCO. Retrieved from <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/publications/>
- Skinner, B. F. (1979). Las máquinas de enseñar y La tecnología de la enseñanza. In *Tecnología de la Enseñanza* (4th ed., p. 157). Labor.
- 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/>
- Trigueros García, D. (2011). El iPad en la educación. *einnov@20*. Retrieved from <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/15/art814.php>

- UNESCO. (2012). Publicaciones sobre el aprendizaje móvil. Retrieved February 23, 2015, from <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/publications/>
- 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/>
- Urbina, S. (2003). Desarrollo histórico y concepciones de la Tecnología Educativa. In *Proyecto docente de Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación* (Vol. 32, pp. 21–55). Universidad de las Islas Baleares. doi:10.1024/0301-1526.32.1.54
- Wikipedia. (2014). Aplicación Móvil. Retrieved December 15, 2014, from http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicación_móvil
- 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>