

USOS DE LAS APPS Y LOS DISPOSITIVOS MÓVILES COMO APOYO A LOS PROCESOS FORMATIVOS

USES OF APPS AND MOBILE DEVICES TO SUPPORT TRAINING PROCESSES

Fecha de recepción: 21/05/2018

Fecha Aceptación : 27/07/2018

RESUMEN

El crecimiento en el mercado del uso de las tecnologías de la información como apoyo al proceso de formación, muestra el interés que se ha generado en las instituciones de educación por gestionar el aprendizaje mediado por el uso de nuevas tecnologías, encontrando en las tecnologías un valioso recurso para la ampliación de cobertura y generación de nuevos escenarios donde se forja el aprendizaje. Los avances tecnológicos aparecen para dar respuesta a las necesidades de estar en continua conexión con la información y las comunicaciones. Sin embargo, a pesar de la disponibilidad de recursos digitales móviles aplicable al proceso formativo la implementación de estos por parte de los docentes en el aula es limitada, ya que tanto el uso como las competencias de uso son mayormente avanzadas en los estudiantes que en los mismos docentes. El trabajo presentado pretende mostrar una serie de recursos móviles que puedan ser usados por los docentes como apoyo a la formación y que faciliten la inclusión de los dispositivos móviles como herramientas de alto beneficio en el ejercicio docente y se presentan hallazgos representativos con relación al uso de dispositivos móviles por parte de los docentes y los estudiantes en su cotidianidad y en el contexto educativo.

PALABRAS CLAVE: Apps, M-learning, dispositivos móviles, recursos digitales en el aula, aprendizaje móvil.

René Alexander Guerrero Vergel
reneguerrero@misena.edu.co

Elizabeth Tuberquia Vanegas
eli0800@misena.edu.co

ABSTRACT

The growth in the market of the use of information technologies to support the training process shows the interest that has been generated in educational institutions to manage learning mediated by the use of new technologies, finding in technologies a valuable resource for the expansion of coverage and generation of new scenarios where learning is forged. Technological advances appear to respond to the need to be in continuous connection with information and communications. However, despite the availability of mobile digital resources applicable to the training process, the implementation of these by teachers in the classroom is limited, since both the use and skills of use are more advanced in students than in teachers themselves. The work presented aims to show a series of mobile resources that can be used by teachers as support for training and that facilitate the inclusion of mobile devices as highly beneficial tools in the teaching exercise and presents representative findings in relation to the use of mobile devices by teachers and students in their daily lives and in the educational context.

KEY WORDS: Apps, M-learning, mobile devices, digital resources in the classroom, mobile learning.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la educación ha sufrido importantes cambios propiciados por el desarrollo de las tecnologías que han modificado las formas de acceso y difusión de la información y los modos de comunicación entre los individuos, entre los individuos y las máquinas y entre las propias máquinas (Zapata, 2005). Los primeros sistemas de aprendizaje online estaban basados en la arquitectura cliente-servidor o centralizados en un servidor. Según Yang (Yang, 2006) esto no deja de ser una metáfora de la tradicional relación profesor-alumno, que refleja los escenarios de aprendizaje del mundo real en el que los maestros son productores de contenido y los alumnos son consumidores.

Aunque en los últimos años han tomado fuerza y validez en el entorno académico conceptos como existe e-Learning o Educación online caracterizado por la separación espacial entre el docente y el discente y por el uso de medios tecnológicos para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Bauman, 2007)

Otro concepto muy importante y que podría ser el área donde se enmarca esta investigación es el m-Learning se basa fundamentalmente en el aprovechamiento de las tecnologías móviles como base del proceso de aprendizaje (Castañeda, 2013).

Por tanto, es un proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene lugar en distintos contextos (virtuales o físicos) y/o haciendo uso de tecnologías móviles. El término “tecnología móvil” se vincula al ámbito de las comunicaciones móviles y describe las capacidades de comunicación electrónica de forma no cableada o fija entre puntos remotos y en movimiento (Cantillo, C., Roura, M. & Sánchez, 2012).

Sin embargo este trabajo no pretende ser caracterizado concretamente en m-Learning, sino que busca dejar aparte las controversias taxonómicas, y las definiciones sociotécnica, y centrarse en la evidencia de las interacciones entre los dispositivos y aplicaciones móviles con el ámbito educativo y que están revolucio-

nando ambos espacios, propiciando la aparición y expansión de nuevos desarrollos tecnológicos y la transformación de los procesos educativos. Desde este punto de vista, en la actualidad se ha puesto de manifiesto que tecnología y educación no son esferas independientes e impermeables sino que son dos ámbitos imbricados, superpuestos, estrechamente vinculados entre sí y que generan el uno sobre el otro constantes transferencias.

El documento desea resaltar la importancia de impulsar el uso de dispositivos y aplicaciones móviles en los espacios de formación, muestra resultados que pretenden demostrar que el uso de estas nuevas tecnologías no son esferas independientes e impermeables sino que son dos ámbitos superpuestos, estrechamente vinculados entre sí y que generan el uno sobre el otro constantes transferencias. De igual forma presenta algunas herramientas disponibles que pueden ser de gran utilidad para docentes y estudiantes en el espacio de formación.

El resto del artículo se organiza de la siguiente manera: la sesión 2 se hace una descripción general de los conceptos de dispositivos y aplicaciones móviles, en la sesión 3 se describen los objetivos y la metodología utilizada para el desarrollo de artículo, la sesión 4 muestra los resultados de la investigación con relación a la perspectiva de los docentes y los estudiantes en cuanto al uso de dispositivos en el aula y algunas herramientas de uso práctico para docentes como apoyo a la formación y en el último capítulo se presentan las conclusiones generales.

LAS APPS Y LOS DISPOSITIVOS MÓVILES

Un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento y almacenamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales. De acuerdo con esta definición existen multitud de dispositivos móviles, desde los reproductores de audio portátiles hasta los navegadores GPS,

pasando por los teléfonos móviles, los PDAs o los Tablet PCs (Aparici, 2010).

Por su parte las aplicaciones móviles o también llamadas App es un desarrollo informático diseñada para ser ejecutada en dispositivos móviles: tabletas, Smartphone Permiten efectuar tareas concretas de tipo: profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc. Que en general permiten gestionar en un dispositivo móvil actividades como: crear documentos, objetos, compartir información, conectar personas, ofrecer o contratar servicios, etc. (Anderson, L. & Krathwohl, (2001).

METODOLOGÍA

Los avances tecnológicos aparecen para dar respuesta a las necesidades de estar en continua conexión con la información y las comunicaciones. La educación encontrando en las tecnologías un valioso recurso para la ampliación de cobertura y generación de nuevos escenarios donde se forja el aprendizaje. Sin embargo, a pesar de la disponibilidad de recursos digitales móviles aplicable al proceso formativo la implementación de estos por parte de los docentes en el aula es limitada, ya que tanto el uso como las competencias de uso son mayormente avanzadas en los estudiantes que en los mismos docentes (Peña, 2010).

La investigación tiene como objetivo general explorar las posibilidades que ofrecen los dispositivos y las aplicaciones móviles como herramienta de apoyo al proceso de formación, desarrollando puntualmente dos aspectos específicos enmarcados en: primero medir el nivel de conocimientos de los docentes y los estudiantes acerca del uso de los dispositivos y aplicaciones móviles y segundo caracterizar las aplicaciones y dispositivos móviles disponibles en el mercado con relación a su potencialidad para ser usados en el aula.

La investigación inicia como exploratoria y descriptiva dividida en dos etapas bajo los pasos propuestos por Gilbert y Churchill (Churchill, 2003) que definen siete pasos que están interrelacionados tal como se muestra en la figura 1.

Figura No. 1: Metodología Churchill and Gilbert



Fuente: Elaboración propia

En las últimas décadas, la educación ha sufrido importantes cambios propiciados por el desarrollo de las tecnologías que han modificado las formas de acceso y difusión de la información y los modos de comunicación entre los individuos, entre los individuos y las máquinas y entre las propias máquinas (Zapata, 2005).

Los primeros sistemas de aprendizaje online estaban basados en la arquitectura - cliente - servidor - o centralizados en un servidor. Según Yang (Yang, 2006) esto no deja de ser una metáfora de la tradicional relación profesor-alumno, que refleja los escenarios de aprendizaje del mundo real en el que los maestros son productores de contenido y los alumnos son consumidores.

Aunque en los últimos años han tomado fuerza y validez en el entorno académico conceptos como existe e-Learning o Educación online caracterizado por la separación espacial entre el docente y el discente y por el uso de medios tecnológicos para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Bauman, 2007).

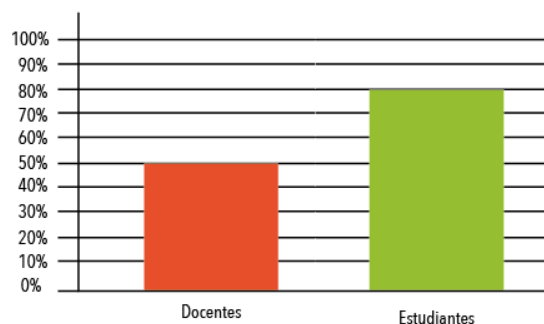
Direct, y los motores de búsqueda meta de Google (Google Scholar y Google Trends), así como para identificar libros e Investigadores relacionados con el tema (Moore, 2011).

RESULTADOS

Dentro de los resultados de la investigación se hace una caracterización general con relación a medir el nivel de conocimientos de los docentes y los estudiantes acerca del uso de los dispositivos y aplicaciones móviles, se obtiene resultados como:

Con relación la pregunta ¿Qué tipo de teléfono celular dispone?

Figura No. 2: Uso de Smartphone

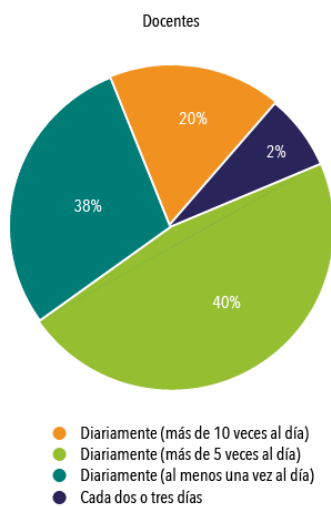


Fuente : Elaboración propia

Se evidencia que la muestra seleccionada garantiza en su gran mayoría el uso de algún tipo de dispositivo lo que facilitaría la inclusión de estos recursos en ámbito educativo, hoy en día principalmente en los países en desarrollo o del primer mundo, el acceso a la tecnología está marcado por una gran auge que ayuda a pensar en la posibilidad de usar de manera constante ayudas móviles.

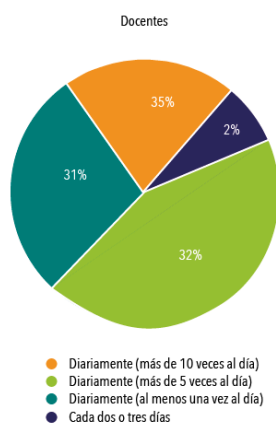
Con relación al interrogante ¿Con qué frecuencia utiliza el teléfono celular para llamar o recibir llamadas?

Figura No. 3 : Frecuencia de uso - Docentes



Fuente: Elaboración propia

Figura No. 4: Frecuencia de uso - Alumnos

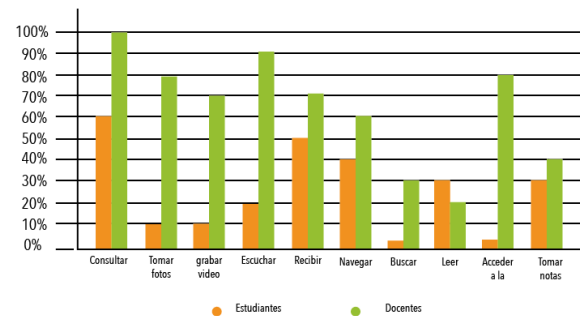


Fuente: Elaboración propia

Se evidencia que el uso de los dispositivos móviles es frecuente entre los dos actores objetos de estudio en la investigación.

Al ser preguntados sobre ¿Cuáles de las siguientes funciones (aparte de hacer y recibir llamadas) es la que mas utiliza en su teléfono?

Figura No. 5: Funciones usadas



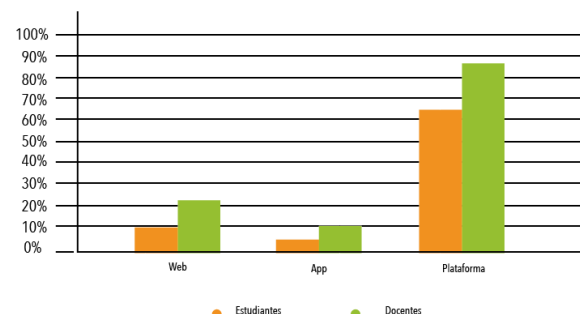
Fuente: Elaboración propia

Los resultados anteriores demuestran que el teléfono celular no es usado sólo para hacer llamadas sino principalmente para consultar el correo electrónico, enviar y recibir mensajes de texto para los docentes. Los alumnos lo usan para consultar correo electrónico, tomar fotos, grabar videos, escuchar música, enviar y recibir mensajes de texto y consultar la web.

Se quiso por último establecer un nivel de aplicación de recursos móviles en el aula, para tal fin se preguntó

¿Conoce o usa algún recurso móvil o web en el aula como apoyo a la formación?

Figura No. 6 : Aplicación de recursos móviles en el aula



Fuente: Elaboración propia

Obteniendo como resultado que el uso de tecnología en aula se debe a la obligatoriedad administrativa que existe para usar la plataforma de apoyo virtual, más no se aprovechan los recursos disponibles en la web o en las tiendas de aplicaciones móviles.

Por último y dando respuesta a la caracterización de aplicaciones y dispositivos móviles disponibles en el mercado con relación a su potencialidad para ser usados en el aula. Se obtuvo en una búsqueda detallada que uso criterios de selección definidos en la metodología, obteniendo la siguiente tabla.

Tabla No. 1 Recursos

NOMBRE DEL RECURSO (Página web o aplicación móvil)	DESCRIPCIÓN	TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN DESARROLLAR
Dropbox	Es un espacio de trabajo diseñado para aliviar el trabajo pesado, de modo que se pueda hacer hincapié en lo que realmente importa	Colaboraciones creativas, concretar e intercambiar ideas, recopilar archivos y facilitar la búsqueda de ello.
Slidshare	Es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones en PowerPoint u open office, que luego quedan almacenados en formato flash para ser visualizados online es una forma educativa para compartir presentaciones en red	Permite administrar una cuenta donde archivar, publicar, difundir presentaciones y conformar comunidades.
Educreations	Es una herramienta diseñada para la creación de video tutoriales, recogiendo la escritura en la pantalla del programa, sea manual o con teclado.	Permite que a los videos se les inserte todo tipo de imágenes y la captura de voz para las explicaciones correspondientes. Una vez realizado, se guarda en el servidor de la propia herramienta proporcionando una URL para su visionado.
Powtoon	Es una aplicación en línea de animación que permite a los usuarios crear videos y presentaciones animadas con objetos, texto, imagen y sonido predeterminados o subidos por el usuario	Crear videos o presentaciones, colocar personajes con movimientos, color de fondo, diferentes escenarios y darle efecto a cada objeto.
Retomates	Es un sitio web pensando para disfrutar de las matemáticas mediante juegos interactivos, puede ser usado por profesores, alumnos y familias y así practicar de manera divertida lo aprendido en clase.	Se puede enviar tareas a los estudiantes, crear campeonatos para que jueguen entre ellos, se puede generar actividades en formato PDF, juegos para practicar los ejercicios.
Matemáticas Online	Es una página web que además del material propio, encontrarás una selección de los mejores contenidos que se pueden encontrar en internet.	Matemáticas interactivas, apuntes, ejercicios y problemas resueltos, videos explicativos, zona para practicar tus conocimientos, exámenes, juegos...y mucho más.
Clafoti	Esta página web va enfocada a todos aquellos que quieran aprender inglés, no importa la edad además hay niveles de aprendizaje para todos los gustos	Realizar actividades dependiendo el nivel escogido, escuchar y repetir oraciones, escuchar música, jugar, diccionario de gifs, gramática, etc.
EduTEKA	Es un portal dirigido a directivos, docentes y formadores de maestros interesados en utilizar de manera intencionada, enfocada y efectiva las TIC en ambientes educativos, este portal tiene como objetivo promover el desarrollo y la promoción de Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, para la Enseñanza Básica y Media	Ofrece software educativo, tutoriales, artículos y libros digitales, objetos de aprendizaje, entre otros; estos contenidos se encuentran en español y algunos en inglés.
Infogram	Permite que los educadores y lo estudiantes creen gráficos de forma gratuita.	Crear gráficos de líneas interactivo, gráficos circulares y gráficos de barras, permite diseñar imágenes más complejas como nubes de palabras e infografías.
Examtime	Es una aplicación online donde se pueden realizar mapas conceptuales y test para comprobar conocimientos. Es gratuita y se puede utilizar desde cualquier soporte electrónico, ordenador o tablet.	Crea mapas mentales, fichas, tests, apuntes, grupos, inicia debates, comparte recursos.

Vocaroo	Es una aplicación que les permite a los usuarios grabar en línea mensajes de voz de una forma sencilla sin tener que instalar ninguna otra aplicación.	Permite grabar y guardar audio o subir un audio desde nuestro ordenador, se puede obtener el enlace permanente al mismo. No parece haber un límite de tiempo lo que implica que puedes hasta grabar una clase completa utilizando esta herramienta.
Adittio	Es una app que permite optimizar el tiempo en cualquier lugar, permite compartir grupos, estructura de notas y calendarios.	Es un cuaderno de notas que agiliza las tareas diarias de los docentes, permite poner notas, pasar lista, agenda, horario, eventos, alertas, exportación e importación de datos, copias de seguridad, gestión de grupo, visión general del día.
Vitutor	Es una plataforma de teleformación diseñada para el aprendizaje en línea de distintas materias.	Explica el tema, muestra ejemplos y ejercicios practicar para aplicar lo aprendido.
El Abuelo Educa	Apoyo escolar para aprender o repasar las materias que presentan más dificultad para los niños, las matemáticas, la lengua, geografía e inglés, basado en el entretenimiento y la diversión, para enseñar y aprender jugando.	Juegos sencillos, lecciones clasificadas en diversas materias: matemáticas, lengua, geografía e inglés.
Un Profesor	Es una página web donde podrás encontrar las clases que se enseñan en el colegio de las principales asignaturas explicadas a través de videos	Se puede ver videos con diferentes temas dependiendo la asignatura, apuntes online, ejercicios y soluciones para que puedas mejorar en tus estudios.
Canva	Es una herramienta que permite diseñar y crear contenido web de todo tipo de forma fácil es fantástica para desarrollar la creatividad de nuestros alumnos y la nuestra propia.	Crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, etc
Planboard	Es una plataforma que facilita la organización y reduce el tiempo de preparación de la clase, se pueden planear lecciones, alinearse con conjuntos de planes de estudio y administrar su agenda con facilidad.	Es una herramienta que permite crear fácilmente lecciones en el editor en línea intuitivo, permite agregar archivos adjuntos, fotos y videos para dar vida a sus lecciones.
Kahoot	Esta plataforma les permite a los profesores hacer pruebas de manera entretenida. Su funcionamiento es muy sencillo: el profesor crea un test de selección múltiple o preguntas abiertas del tema que desee, especificando las preguntas y las posibles respuestas. Luego los alumnos ingresan con el código de la sesión desde su celular o su tableta digital. La idea es que los estudiantes compitan entre ellos, individualmente o por equipos, y respondan en el menor tiempo posible a cada pregunta desde su dispositivo.	Permite crear juegos sobre temas indicados en las aulas de clase, compartir cuestionarios sobre diferentes temas, generar capacitaciones internas y presentación de trabajos.
Socrative Teacher	Es una herramienta web que permite a los profesores hacer test para que los estudiantes respondan simultáneamente en línea.	Esta herramienta web permite que el profesor evalúe a los estudiantes de una manera más rápida con quizzes o cuestionarios de respuestas múltiples, verdadero o falso y de preguntas abiertas. La plataforma califica los exámenes y le muestra al profesor en tiempo real como están respondiendo los estudiantes.
Beelinguapp	la app que te permite leer y escuchar historias en diferentes idiomas en paralelo. Lee el texto y escucha el audio en el idioma que estás aprendiendo, y lee el mismo texto en tu idioma como referencia.	Reproduce el audio de un hablante nativo y puede seguirlo el texto con la lectura de karaoke. Se puede aprender Inglés, Alemán, Español, Portugués, Coreano, Francés, Hindi, Ruso, Turco, Chino, Árabe, Italiano y Japonés leyendo textos en paralelo con el audio de lo que se está leyendo
Duolingo	Es un sitio web, aplicación y proyecto social destinado al aprendizaje gratuito de idiomas y a la certificación del nivel de inglés.	El sitio ofrece cursos de inglés, francés, alemán, portugués, italiano, catalán, esperanto y jopará para usuarios hispanohablantes además de neerlandés, danés, sueco, noruego, turco, esperanto, ruso, hebreo, irlandés, ucraniano entre otros
Drops	Es una app para aprender idiomas practicando sólo 5 minutos por día, brinda diferentes idiomas para aprender utilizando la misma metodología	Imágenes para conectar al significado, vocabulario, cursos, micro-juegos de ritmo rápido.

Busuu	Con busuu, puedes aprender un idioma desde cero, los estudiantes de idiomas pueden practicar su comprensión y su expresión oral y escrita, acceder a unidades de gramática avanzada y practicar con hablantes nativos	Lecciones breves, ejercicios escritos, ejercicios de vocabulario, ejercicios escritos, lecciones de gramática
Photomath	Es una aplicación móvil descrita como una calculadora por cámara, que utiliza la cámara del teléfono móvil para reconocer patrones matemáticos y mostrar la solución directamente en la pantalla	Permite tomar o escribir a mano un ejercicio matemático mostrando el resultado y deja ver el completo desglose de todos los pasos que se han seguido para llegar a la solución de una operación matemática
MalMath	Es un solucionador de problemas de matemáticas con descripción paso a paso y la vista gráfico.	Descripción paso a paso con explicación detallada, genera problemas de matemáticas aleatorios con varias categorías y niveles de dificultad, guarda o comparte soluciones y gráficos.
Anatomy Learning	Se trata de una aplicación diseñada para facilitar el aprendizaje de la anatomía humana a través de modelos tridimensionales.	Tests, herramientas como gráficos, con etiquetas señalando los diferentes huesos, ligamentos, músculos y órganos del cuerpo, y animaciones interactivas que ayudan al usuario a aprender de forma fácil y rápida.
Google Classroom	Esta herramienta diseñada por Google ofrece diversas utilidades para facilitar la interacción entre los maestros y los alumnos.	Creación de test en línea, realización de proyectos colaborativos, corrección de tareas, crear un aula virtual donde se puede publicar materiales y añadir a todos los estudiantes.
Edmodo	Es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación.	Permite integrar y administrar e-learning (aprendizaje electrónico) sin problemas, crear grupos seguros que aprenden fuera del aula, conectar y colaborar con alumnos y profesores, publicar y entregar las tareas, encuestas, y mucho más
ClassDojo	Esta página se enfoca en crear aulas más felices la forma más simple de construir una comunidad asombrosa en el aula permite contactarse con profesores, alumnos y padres.	Los profesores pueden animar a sus alumnos para fomentar cualquier habilidad o valor, los alumnos pueden exhibir lo que han aprendido añadiendo fotos y videos a sus propias carpetas, aumenta el compromiso de los padres compartiendo fotos y videos.
Brainscape Flashcards	Es una plataforma educativa web y móvil que permite a los estudiantes estudiar tarjetas didácticas adaptables. El sitio web y la aplicación móvil permiten a los estudiantes, profesores y entrenadores corporativos crear (o cargar) tarjetas electrónicas y encontrar tarjetas creadas por otros usuarios y editores de todo el mundo.	Crear, compartir, encontrar y estudiar tarjetas generadas por los usuarios, diversos modos de estudio, herramientas de edición colaborativa y paneles de maestros.
miMind	Es una poderosa herramienta para organizar sus pensamientos, trazar esquemas, y compartirlos con sus amigos y compañeros de trabajo. La aplicación incluye docenas de diseños, combinaciones de colores, formas, patrones, y mucho	Creación de novelas, resumen, añadir imágenes, audios y recuerdos. Realizar mapas mentales, árboles de decisión, diagramas, gráficos, diagramas de flujo, listas.
Additio	Es una aplicación que ayuda a simplificar la gestión de las clases, organizar las lecciones y colaborar entre compañeros. Es tan simple de usar como el papel y el bolígrafo y una vez hayas empezado a organizar tu día a día con Additio te preguntará cómo lo hacías para llevar tu actividad como profesor sin él.	Cuaderno de notas digital, planificador de clases por sesiones y unidades curriculares con plantillas personalizadas, rúbricas con la posibilidad de autoevaluación y coevaluación, evaluación por estándares de aprendizaje y competencias, informes personalizados, seguimiento de la asistencia, horario, plano de clase y calendario, etc.
Mendeley	Es un lector gratuito gestor de referencias y PDF diseñado para investigadores, estudiantes y académicos. Ya sea que usted está escribiendo su tesis, la organización de su literatura para su fácil recuperación, o la necesidad de leer artículos de revistas sobre la marcha.	Anotar PDF con notas adhesivas y destacados, buscar en la biblioteca palabras clave en el título, autores, publicación o abstracta, sincronizar anotaciones y documentos a través de todos sus dispositivos, guardar archivos PDF a su biblioteca Mendeley de otras aplicaciones o su navegador web.
CamScanner	Es una aplicación móvil de escaneo y compartición de documentos, te ayuda a escanear, almacenar, sincronizar y colaborar multitud de contenidos a través de Smartphone, iPads, tablets y PCs.	Escáner en móvil, recorte inteligente y auto-realce hace que los documentos se vean más claros y nítidos, compartir Archivos PDF/JPEG,
Xodo	Es un lector de archivos PDF que también permite modificar textos en este formato, ofrece la posibilidad de visualizar contenidos de manera rápida.	Leer, anotar, firmar y compartir PDFs y rellenar formularios en PDF, además de la sincronización con Google Drive y Dropbox.

Quizizz	Esta herramienta le permite al profesor crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a sus estudiantes en el aprendizaje e incluso también ofrece la opción de evaluarlos de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas.	Permite modificar y personalizar las preguntas para crear propios concursos o exámenes de una manera divertida y lúdica.
Quizlet	Es una página web y aplicación de móvil educativa. Quizlet entrena a los estudiantes a través de tarjetas de aprendizaje (flash cards) y varios juegos y pruebas.	Probar la memoria, jugar contra reloj, compartir fichas educativas, escuchar textos pronunciados en 18 idiomas.
Prezi	Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube, permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio 2.5D	Importar imágenes, mapas, documentos PDF y función de zoom, creación de presentaciones similar a la de "powerpoint"

CONCLUSIONES

Los estudiantes actuales hacen parte de una sociedad híbrida, donde se superpone lo digital y lo real. Los individuos se sienten conectados y parte de su propio aprendizaje, y el aprendizaje a distancia ya no es tal, perdiendo la dimensión espacial para ser sólo aprendizaje y participación. Ya no son meros alumnos espectadores en una sociedad del espectáculo, ahora los discentes han tomado posesión del entorno virtual y construyen colaborativamente los conocimientos.

El uso de dispositivos y app móviles permite incrementar el interés de los aprendices siendo el generador de su propio conocimiento bajo el concepto de aprender haciendo.

Permite el aprendizaje a través de la experiencia, metodología divertida y posibilidad de interactuar en escenarios difíciles de representar con otras metodologías.

BIBLIOGRAFÍA

- YANG, S. J. H. (2006): Context Aware Ubiquitous Learning Environments for Peer-to-Peer Collaborative Learning. *Educational Technology & Society*, 9 (1), 188-201.
- Aparici, R. (Coord.) (2010). *Educomunicación más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- Anderson, L. & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessment. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Cantillo, C., Roura, M. & Sánchez, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educación Digital Magazine*, 147, 1-21. Recuperado de http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNED_EN.pdf
- Castañeda, L. & Adell, J. (Eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil Churches, A. (2008). *Bloom's Taxonomy Blooms Digitally*. Teach Learning
- Churchill, Investigación de Mercados, 4th ed. Mexico: Thomsom, 2003, p. 46.
- J. L. Moore, C. Dickson-Deane, and K. Galyen, "e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?," *The Internet and Higher Education*, vol. 14, no. 2, pp. 129-135, Mar. 2011.