

ÍNDICE SISTEMÁTICO

| | <u>PÁGINA</u> |
|---|---------------|
| Sumario | 5 |
| Prólogo | 7 |
| Unidad didáctica 1. mLearning: concepto y uso | 9 |
| Objetivos de la Unidad | 10 |
| 1. Concepto de mLearning | 12 |
| 2. Breve historia del mLearning | 14 |
| 3. Penetración, usos y ámbitos del mLearning | 17 |
| Conceptos básicos a retener | 25 |
| Actividades de repaso | 26 |
| Referencias bibliográficas | 28 |
| Unidad didáctica 2. Hardware y sistemas operativos para el mLearning | 29 |
| Objetivos de la Unidad | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 1. Hardware de consumo en el mLearning | 32 |
| 2. Dispositivos móviles y diferentes sistemas operativos | 37 |
| 3. Tablets, aparatos multiusos con pequeñas pantallas | 42 |
| 4. Ordenadores portátiles para el mLearning | 43 |
| 5. Lectores o eReaders, lecturas casi como en papel | 45 |
| 6. Grabadoras de podcast y dispositivos MP4 | 48 |
| 7. En busca de la pantalla perfecta | 50 |
| Conceptos básicos a retener | 53 |
| Actividades de repaso | 54 |
| Referencias bibliográficas | 56 |
| Unidad didáctica 3. Tiendas on-line con sus aplicaciones móviles de uso educativo | 57 |
| Objetivos de la Unidad | 58 |
| 1. Aplicaciones y servicios web | 60 |
| 2. Tiendas de aplicaciones | 61 |
| 3. Servicios de transferencia OTA | 65 |
| 4. Google Play, aplicaciones libres, gratuitas y de pago para dispositivos móviles | 66 |
| 5. App Store de Apple, miles de aplicaciones bajo el sistema iTunes | 69 |
| 6. Aplicaciones más populares de Android para el mLearning | 72 |
| 7. Aplicaciones más populares de iOS para el mLearning | 74 |
| 8. Creación de aplicaciones para Google Play y App Store | 76 |
| Conceptos básicos a retener | 79 |
| Actividades de repaso | 79 |
| Referencias bibliográficas | 81 |
| Unidad didáctica 4. Sistemas, herramientas y plataformas para el mLearning (I) | 83 |
| Objetivos de la Unidad | 84 |

| | |
|---|------------|
| 1. Tipología de sistemas, herramientas o plataformas para el mLearning | 86 |
| 2. Suites de ofimática: Google Docs, iWork, Documents To Go y QuickOffice ... | 92 |
| 2.1. Google Docs en movilidad | 93 |
| 2.1.1. Documentos de texto | 95 |
| 2.1.2. Con las hojas de cálculo | 96 |
| 2.1.3. Con las presentaciones | 96 |
| 2.2. iWork desde iPads o iPhones | 97 |
| 2.3. Documents To Go | 99 |
| 2.4. QuickOffice Mobile Suite | 101 |
| 3. Mobile Boilerplate, Zapd y Blogger Mobile, creando sitios web para móviles | 102 |
| Conceptos básicos a retener | 105 |
| Actividades de repaso | 107 |
| Referencias bibliográficas | 109 |
| | |
| Unidad didáctica 5. Sistemas, herramientas y plataformas para el mLearning (II) | 111 |
| Objetivos de la Unidad | 113 |
| 1. Creación de aplicaciones para mLearning desde servicios web | 115 |
| 2. Los Mobile LMS, flash cards y MIT App Inventor | 117 |
| 3. Redes sociales para el aprendizaje colaborativo: Twiducate, Edmodo, Hoot-Course y la red e-Learning Social | 120 |
| 4. Popplet y TeacherKit, novedosos sistemas para el aprendizaje móvil | 126 |
| 5. Diigo, recolectando y organizando la información | 127 |
| 6. Scribd, Issuu, MobileMe y Dropbox: alojamiento de documentos en mLearning | 129 |
| 7. Rapid Intake mLearning Studio | 131 |
| 8. Foster, gestión de aulas y notas desde dispositivos móviles | 133 |
| 9. Aplicaciones de blogging para el mLearning | 134 |
| 9.1. Aplicaciones para iPhone y iPad | 134 |
| 9.2. Aplicaciones para Android | 135 |
| 9.3. Aplicación para postear en blogs desde BlackBerry | 136 |

| | |
|---|------------|
| 10. Dos aplicaciones de LCMS creadas para el mLearning: Blackboard Mobile Learn y ATutor2Go | 136 |
| 11. Herramientas de mLearning para empresas y formación profesional | 138 |
| Conceptos básicos a retener | 141 |
| Actividades de repaso | 142 |
| Referencias bibliográficas | 143 |
| Unidad didáctica 6. Diseño de aplicaciones y acciones formativas para mLearning | 145 |
| Objetivos de la Unidad | 146 |
| 1. Tipo de contenido para mLearning | 148 |
| 2. Diseñar para aplicaciones web o para aplicaciones nativas | 150 |
| 3. Ingredientes del diseño para mLearning | 153 |
| 4. Dificultades del contenido para mLearning | 155 |
| 5. Principios de las interfaces de usuario | 156 |
| 6. Consejos para el diseño de mLearning | 157 |
| 7. La webquest como metodología en el diseño de contenido para mLearning .. | 162 |
| Conceptos básicos a retener | 166 |
| Actividades de repaso | 166 |
| Referencias bibliográficas | 169 |