

4.7 Eines digitals i aplicacions que faciliten l'aprenentatge mòbil

Aplicacions que faciliten l'aprenentatge mòbil

OneNote permet capturar i sincronitzar les vostres notes al núvol o a través de dispositius utilitzant text, escriptura a mà, imatges o clips d'àudio. Les llibretes compartides permeten als usuaris visualitzar o coeditar documents. Està disponible per a Windows, Mac OS, iOS, Android i web.

Poll Everywhere permet crear enquestes en temps real amb preguntes obertes o quantitatives. Els alumnes poden respondre mitjançant l'aplicació, el lloc web o un missatge de text, i podeu veure totes les seves respostes en temps real. Si esteu interessats a utilitzar aquesta eina, us recomanem que creeu un compte gratuït i la proveu. I si esteu interessats en les funcions avançades, com ara les respostes il·limitades o les preguntes puntuades, empleneu el formulari per a sol·licitar l'accés prèmium.

Kahoot és un joc de velocitat per equips gratuït en què els estudiants responen junts preguntes d'elecció múltiple en els seus propis dispositius amb accés a Internet. Com que es basa en equips i és competitiu, és una bona manera d'implicar els alumnes.

Quizlet és una eina que permet als alumnes crear targetes digitals. També permet altres eines de preparació d'estudi, com ara qüestionaris, proves d'ortografia i, fins i tot, jocs de parelles. És gratuït, només requereix iniciar sessió a Google.

Tinycards és una altra eina gratuïta de targetes de vocabulari feta pels creadors de l'aplicació d'aprenentatge d'idiomes Duolingo. Està disponible per a iOS i Android. Disposa de «jocs de cartes» predefinits per a l'aprenentatge d'idiomes i permet a vosaltres i als vostres alumnes crear jocs de cartes personalitzats.

Pedagogia de l'aprenentatge mòbil

L'aprenentatge mòbil no és només un aprenentatge en línia en una pantalla més petita. Els telèfons intel·ligents tenen alguns limitacions en comparació amb els ordinadors, però també ofereixen possibilitats úniques que poden permetre nous tipus d'experiències d'aprenentatge. Aquestes possibilitats s'han identificat com les 5 «C» de l'aprenentatge mòbil:

- ❖ **Contingut:** proporcionar materials didàctics als quals els alumnes poden accedir des de qualsevol lloc o en contextos específics, com ara els comentaris del guia durant la visita a un museu.
- ❖ **Capturar:** utilitzar els dispositius mòbils per a capturar imatges, vídeos, so, coordenades GPS i idees.
- ❖ **Comunicar:** poder estar en contacte amb els companys de classe a qualsevol lloc o durant activitats de camp específiques.
- ❖ **Calcular:** utilitzar els dispositius per a calcular, traduir i realitzar altres tasques de càlcul.
- ❖ **Combinar:** utilitzar les quatre funcions anteriors juntes; per exemple, en experiències de realitat augmentada que capturen la ubicació GPS, l'orientació i les imatges, i proporcionen contingut rellevant a l'alumne.

Per a saber més sobre la pedagogia de l'aprenentatge, feu clic en aquest [enllaç](#).