



APLICACIONES DE LECTURA PARA MÓVILES

OBJETIVO

Presentar al profesorado aplicaciones móviles de lectura que pueden utilizarse para el aprendizaje en línea.

Consortio IMONED

MÓDULO 4:

Aplicaciones de lectura para móviles

En general

Módulo específico	Aplicaciones de lectura para móviles
Duración	3 horas

Módulo específico

- Aplicaciones de lectura para móviles.
- Características principales de las aplicaciones móviles de lectura.
- Puntos fuertes y débiles de las aplicaciones móviles de lectura.
- Recomendaciones para que los docentes utilicen Worldreader Mobile, iBooks, Goodreads, Wattpad y Librería.

Resumen

Las aplicaciones de lectura para móviles ofrecen una gran oportunidad al alumnado en línea. Sin embargo, el profesorado tiene que encontrar aplicaciones adecuadas para compartir con el alumnado. Esto ofrece la posibilidad de formarse en cualquier momento y lugar. Las soluciones técnicas deben ser necesariamente capaces de trabajar con este tipo de aplicaciones de lectura móvil, pero es aconsejable comprobar previamente sus funcionalidades a la hora de elegir la más adecuada según nuestros objetivos.

Resultados del aprendizaje

Después de este módulo los asistentes serán capaces de:

- 1 Identificar las principales características de las aplicaciones de lectura para móviles.
- 2 Reconocer los puntos fuertes y débiles de las aplicaciones de lectura para móviles.
- 3 Familiarizarse con la interfaz de las aplicaciones de lectura móvil seleccionadas para su uso con teléfonos móviles básicos.

Conceptos orientativos

- Familiarizarse con las aplicaciones móviles de lectura reduciría los reparos que algunos docentes pueden tener a la hora de introducirse en entornos tecnológicos.
- Conocer las aplicaciones de lectura móvil más adecuadas para los objetivos educativos optimiza el tiempo de trabajo.
- Las aplicaciones móviles de lectura amplían el rango de accesibilidad al material extra y lo integran en los programas de formación.
- El estudiantado podrá sentirse más cómodo y disfrutar del entorno de aprendizaje mientras trabaja con aplicaciones de lectura móvil.
- Trabajar con aplicaciones de lectura para móviles amplía el abanico de posibilidades para que profesorado y alumnado desarrollen su actividad diaria.
- Aprender a manejar las aplicaciones móviles de lectura refuerza la confianza del profesorado y les ayuda a controlar los progresos y las capacidades de su alumnado.

Preguntas orientativas

- ¿Cuáles son las principales características que necesita una aplicación de lectura móvil para funcionar con teléfonos móviles básicos?
- ¿Son las aplicaciones de lectura para móviles compatibles con múltiples formatos de contenido?
- ¿Facilitan las aplicaciones móviles de lectura el aprendizaje social y colaborativo?
- ¿Es fácil supervisar el proceso de aprendizaje utilizando aplicaciones de lectura para móviles?
- ¿Permiten las aplicaciones móviles de lectura realizar tareas sincrónicas y asincrónicas?

(Glosario)

Aprendizaje asíncrono: El aprendizaje asíncrono permite al alumnado ver los materiales de instrucción cada semana en cualquier momento que elijan y no incluye un componente de conferencia de vídeo en vivo.

Aprendizaje electrónico: El aprendizaje electrónico es un curso estructurado o una experiencia de aprendizaje impartida electrónicamente; también puede incluir contenidos de apoyo al rendimiento. También hay muchos elementos diferentes que pueden conformar un programa de e-learning, como contenido de conferencias en vivo o pregrabado, vídeo, cuestionarios, simulaciones, juegos, actividades y otros elementos interactivos.

Aprendizaje móvil: El aprendizaje móvil, también conocido como M-learning, es una nueva forma de acceder a los contenidos de aprendizaje mediante dispositivos móviles. Es posible aprender cuando y donde quieras, siempre que tengas un dispositivo móvil moderno conectado a Internet.

Aprendizaje síncrono: El aprendizaje síncrono significa que el alumnado debe conectarse y participar en clase a una hora determinada cada semana. La principal diferencia entre el aprendizaje asíncrono y el síncrono es este componente de instrucción en vivo que se produce a una hora determinada.