



VOLUMEN II

EDUCAR PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

EDITORES

NICOLÁS DE ALBA FERNÁNDEZ
FRANCISCO F. GARCÍA PÉREZ
ANTONI SANTISTEBAN FERNÁNDEZ



ASOCIACIÓN UNIVERSITARIA DE PROFESORADO DE DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES





EDUCAR PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

EDITORES

NICOLÁS DE ALBA FERNÁNDEZ
FRANCISCO F. GARCÍA PÉREZ
ANTONI SANTISTEBAN FERNÁNDEZ

VOLUMEN II



ASOCIACIÓN UNIVERSITARIA DE PROFESORADO DE DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

**EDUCAR PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA ENSEÑANZA
DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Volumen II**

Derechos reservados:



©Asociación Universitaria de Profesorado
de Didáctica de las Ciencias Sociales



©Diada Editora, S. L.
Urb. Los Pinos, Bq. 4, 4º D, 41089 Montequinto. Sevilla
Tel. +34 954 129 216
WEB: www.diadaeditora.com

Editores:

NICOLÁS DE ALBA FERNÁNDEZ
FRANCISCO F. GARCÍA PÉREZ
ANTONI SANTISTEBAN FERNÁNDEZ

Imagen de cubierta: “Ya no somos la voz dormida” de Paula. Con licencia **Creative Commons**
Dirección editorial y realización: **Paloma Espejo Roig**

Impreso en España

Primera edición, marzo 2012

ISBN: 978-84-96723-29-0

Depósito legal: SE-1654-2012

FINANCIADO POR EL MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACIÓN.
ACCIÓN COMPLEMENTARIA DE REFERENCIA EDU2011-14941-E

EL DEBATE Y LA SÍNTESIS DE APORTACIONES COLABORATIVAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR CON EL TWITTER COMO PROTAGONISTA

Salvador Calabuig i Serra y José Antonio Donaire Benito*

Universitat de Girona

INTRODUCCIÓN

Los tecnologías móviles y el entorno web 2.0 han llegado a la educación para quedarse de la misma manera que lo hicieron los ordenadores e internet, primero con reticencias y prohibiciones en las aulas, y luego con entusiasmo. Sus cada vez más potentes prestaciones, su ubicuidad y rápida generalización sitúan a éstos dispositivos como las tecnologías que más van a influir en la educación en los próximos años. Así lo predice el Horizon Report 2010 que “identifica y describe las tecnologías emergentes que probablemente tendrán un fuerte impacto en la docencia, el aprendizaje o la investigación creativa en facultades y campus universitarios en los próximos cinco años” (Johnson, 2010).

El aprendizaje basado en dispositivos móviles, o Mobile Learning, permite traspasar las fronteras temporales y espaciales de las aulas y seguir el proceso de enseñanza aprendizaje desde múltiples ubicaciones. En cualquier momento, el alumnado puede superar el límite del aula y enlazar con el mundo “real” para participar al instante con la sociedad mostrando su conformidad o no con los debates, aportando sus ideas y su conocimiento, lanzando propuestas colaborativas y aprendiendo en su interacción con los demás ciudadanos. Su potencial educativo concuerda con los postulados de la teoría socioconstructivista del conocimiento “puesto que propicia que se dé una interacción social para la co-construcción del conocimiento a la vez que permite al estudiante construir andamiajes para el aprendizaje significativo” (Camacho, 2011).

A pesar de todas sus bondades en el campo educativo, el uso de los dispositivos móviles se asocia más a aspectos lúdicos e íntimos que a la construcción compartida del conocimiento y la participación en iniciativas ciudadanas. Aún no se percibe como una herramienta seria para desarrollar las competencias básicas del estudiante. Para acercar al profesorado y al estudiantado al uso de estas tecnologías se hace necesario crear actividades prácticas que demuestren la conveniencia de incorporar el Mobile Learning en el proceso de enseñanza aprendizaje y la construcción de un cuerpo teórico que la sustente.

* Salvador Calabuig i Serra: Departament de didàctiques específiques. Facultat d'Educació i Psicologia. Universitat de Girona. E-Mail: salvador.calabuig@udg.edu.

José Antonio Donaire Benito: Departament de Geografia. Facultat de Turisme. Universitat de Girona. E-Mail : ja.donaire@udg.edu.

Los objetivos de esta aportación son la presentación de actividades educativas para integrar el entorno web 2.0 y las tecnologías móviles en la educación superior, comprobar hasta qué punto son aceptadas por el estudiantado y sentar algunas bases para la creación de un cuerpo teórico sólido que permita superar algunas reticencias entre el profesorado y el estudiantado para su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

EL MOBILE LEARNING, LA TEORÍA SOCIOCONSTRUCTIVISTA Y LAS COMPETENCIAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Entendemos el Mobile Learning, en sentido amplio, como el uso de los dispositivos móviles para la adquisición de las competencias básicas por parte del estudiantado. Entre sus numerosas potencialidades en educación Mar Camacho destaca que:

el aprendizaje está centrado en el entorno y contexto del estudiante; facilita la publicación directa de contenidos, observaciones y reflexiones, así como la creación de comunidades de aprendizaje; favorece la interacción y la colaboración, en particular la colaboración distribuida y numerosas oportunidades de trabajo en equipo; permite que las nuevas habilidades o conocimientos se apliquen inmediatamente; enfatiza el aprendizaje auto-dirigido y diferenciado; ofrece posibilidades de capturar fácilmente momentos irrepetibles sobre los cuales hacer debate y reflexión; y por último, mejora la confianza de aprendizaje y la autoestima (Camacho, 2011).

A esta amplia gama de virtudes podemos añadir la facilidad con que el alumnado puede iniciar procesos reflexivos y valerse de la metacognición para construir su propio proceso de aprendizaje evaluando sus aportaciones y coevaluando la de sus compañeros.

Después de analizar sus potencialidades, podemos constatar que el Mobile Learning mantiene una estrecha relación con los postulados de la teoría socioconstructivista del conocimiento. Cochrane y Bateman (2009), después de 4 años de investigar e implementar proyectos educativos basados en Mobile Learning, concluyen que estas tecnologías ofrecen un gran potencial para facilitar el aprendizaje siguiendo el modelo socioconstructivista, pero alertan de que su implementación requiere una planificación escalonada y una ayuda continua a los alumnos para familiarizarse con los dispositivos y con el método de trabajo.

Superados estos primeros pasos, los educandos pueden construir su propio conocimiento, interactuando con sus iguales, creando información, publicándola, compartiéndola, mejorándola, evaluando sus conocimientos y aplicándolos de inmediato.

EL TWITTER COMO MEDIO DE PARTICIPACIÓN ENTRE LAS ASIGNATURAS 2.0 Y LA SOCIEDAD

Después de haber experimentado en el aula en los cursos anteriores con las redes sociales y con los dispositivos móviles, se presentó la ocasión practicar el Twitter como herramienta de participación y conocimiento y trabajar con estas dos tecnologías al mismo tiempo. La introducción del Twitter se experimentó de manera paralela en dos

Facultades de la Universidad de Girona: por una parte, en la asignatura de *Tipologías y estrategias de los espacios turísticos*, de segundo curso del Grado en Turismo de la Facultad de Turismo, y, por otra, de manera conjunta, en las asignaturas de *Didáctica de las Ciencias Sociales* de segundo curso del Grado en Profesor de Educación Primaria y *Didáctica específica del ámbito de las Ciencias Sociales* del Máster Universitario de Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Facultad de Educación y Psicología.

El diseño del proceso de trabajo, que muestra el Cuadro 1, era idéntico en las tres asignaturas, por lo que hemos podido comparar el resultado de los diferentes procesos.

FASE	ACTIVIDADES
1. Alta en Twitter	Cada educando se inscribe en Twitter.
2. Creación de grupos y seguimiento	Todos los alumnos que participan en la experiencia crean un grupo de Twitter y se siguen los unos a los otros. Al mismo tiempo se crean grupos de expertos con personas ajenas a las asignaturas que participaran en los debates: profesores de primaria, expertos en turismo, empresarios, trabajadores de los sectores de ocio y turismo...
3. Etiquetar comentarios con los hashtag	Todas las intervenciones se etiquetan con un hashtag que permite identificarlas y seguirlas. Para la experiencia de los estudios de turismo es #teet01 y para la de didáctica de las ciencias sociales, #xqsociales
4. Formulación de preguntas	Los debates, las reflexiones y las aportaciones de nuevos contenidos se organizan a partir de preguntas que en principio formula el profesorado y después, cuando el alumnado ya ha trabajado sobre los temas, las proponen ellos. Como ejemplos citaremos “¿Es sostenible el turismo sostenible?” o “Por qué se enseña sociales en los centros docentes?”.
5. Publicación y debate de ideas	El alumnado, los profesores y los asesores externos aportan su conocimiento, sus preguntas y sus reflexiones intentando responder e interactuar con los demás participantes y con ciudadanos relevantes en esos temas.
6. Seguimiento del proceso	El profesorado y el alumnado tienen a su disposición herramientas como followthehashtag.com, o topsy.com para el seguimiento del proceso.
7. Síntesis	Como ejercicio final, el alumnado presenta una síntesis de uno de los temas que han aparecido en los debates con el programa storify, que permite relacionar los tuits propios y los de los compañeros con videos, canciones, fotos, blogs y demás material del entorno web 2.0 para crear narraciones.
8. Valoración de la experiencia	A partir de la propia evaluación de la experiencia y de los resultados de los trabajos con storify de los compañeros deciden qué apartados de la experiencia se pueden mejorar y hasta qué punto el uso del entorno web 2.0 es aceptado como herramienta para el aprendizaje social.

Cuadro 1: Fases del proceso de trabajo con Twitter. Fuente: Elaboración propia.

Al iniciar las asignaturas se propuso una experiencia que permitiera guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del debate, la reflexión y la aportación de contenidos y que además trascendiera las fronteras artificiales que separan la universidad del mundo “real”. El alumnado ya había trabajado de forma colaborativa anteriormente por lo que no les sorprendió tener que experimentar el aprendizaje social “basado en la premisa que nuestro conocimiento de los contenidos se construye socialmente a partir de las conversaciones e interacciones con otras personas sobre las problemáticas y las acciones. La importancia no radica en lo que aprendemos, sino en cómo lo aprendemos” (Seeley Brown, 2008). El proceso versaba alrededor de unas preguntas que en principio formulaba el profesorado. En el caso de Didáctica de las ciencias sociales se propuso debatir sobre los objetivos didácticos de las ciencias sociales preguntando: *¿Por qué se enseña sociales en los centros educativos?* O sobre la función de los centros educativos como garantes de las tradiciones a partir de la cuestión: *¿Castañada o Halloween?* Posteriormente, a propuesta de los alumnos, se introdujeron nuevos temas como: *¿Qué influencia puede tener el resultado de las elecciones generales del 20 de noviembre del 2011 en la educación?* o *¿Pueden los profesores manifestarse libremente a partir de las redes sociales o deben mantener precauciones para no afectar a su imagen como docentes?* Estas dos últimas cuestiones, aportadas por los alumnos abrieron un verdadero debate ciudadano, ya que, por iniciativa propia, enviaron mensajes a partidos políticos, periodistas, profesores implicados en asuntos políticos y a los concejales de su pueblo, entre otros personas. Con esta iniciativa se amplió el espectro de participantes y las respuestas y los silencios fueron ampliamente debatidos.

En el caso de la asignatura de Turismo, dedicada a la planificación de espacios turísticos, el uso de Twitter ha permitido el debate “fuera del aula”, con lo que se rompe la frontera espacial y temporal del proceso de aprendizaje. Con el uso del hashtag #teet01, los estudiantes han podido comunicarse entre ellos, en momentos y espacios diversos en un proceso continuo de gestión de la información. En segundo lugar, el uso generalizado de Twitter permite romper la *autoritas* del profesor, ya que tanto la creación de contenidos como el análisis crítico y el contraste se producen sin el juego bidireccional estudiante- profesor. Ahora es el flujo de relaciones es multidireccional y el profesor es un nodo más (relevante, ciertamente) del sistema de intercambio de conocimiento. En tercer lugar, y ésta es la aportación más novedosa del modelo, un grupo de profesionales y expertos de turismo (gestores culturales, responsables de espacios naturales, agentes de viaje, responsables de marketing de destinos...) han intervenido de forma reiterada en la conversación, aportando material complementario, abriendo nuevas propuestas y evaluando el desarrollo del proceso de aprendizaje. Estos profesionales han sido a la vez usuarios (todo el material de la asignatura está en abierto) y creadores de contenidos, agentes activos y pasivos del proceso, en línea con el concepto de web 2.0.

Previo a la propuesta de debate en Twitter, se trabajaban los contenidos en el aula: “Las preguntas no son el punto de partida más idóneo. Se necesitan oportunidades para seleccionar y analizar un tema antes de empezar a plantear las preguntas apropiadas” (Ferguson, 2011). El uso de preguntas para el aprendizaje social conviene secuenciarlo en un tercer estadio del proceso, después de la elección y descripción del tema (Deakin Crick, 2009)

El 80% del alumnado, que disponía de teléfono móvil conectado a internet, se pudo permitir la ubicuidad y la inmediatez que supone el Mobile Learning. El resto usó el ordenador, en su mayoría, portátil. En cualquier caso, todos pudieron interactuar entre ellos y con los asesores y traspasar las fronteras del aula pensando la asignatura más allá de su horario, de su espacio físico y de sus contenidos preestablecidos.

En todo momento, el profesorado y los educandos pudieron realizar un seguimiento del trabajo con las herramientas Topsy, Followthehashtag y las propias del entorno Twitter. De esta manera se tenía conocimiento de qué tuiteaba cada persona, con qué frecuencia, qué links recomendaba y si interactuaba respondiendo a las opiniones y demandas de los demás usuarios.

De hecho, los debates llegaron a ser intensos, especialmente en los temas propuestos por los alumnos. A medida que el alumnado adquiría soltura con los 140 caracteres que permite el Twitter y su capacidad de enlazar con otros documentos, se aportaban contenidos de páginas web sobre legislación, programas electorales, periódicos digitales, videos o canciones, además de sesudas reflexiones de blogs personales, para ampliar los conocimientos o rebatir la opiniones de las compañeras o compañeros. Ésta es una de las oportunidades que permite el Mobile Learning, el proceso permanente de aprendizaje y de conocimiento colaborativo. Un reportaje en la televisión, una noticia en el periódico o un enlace, podían ser aportados al canal común de twitter, lo que genera un proceso constante de flujo de la información.

La intensidad de los debates y el interés por participar en temas sociales se reflejó en los relatos editados con Storify que demuestran cómo la participación y la interacción con el resto del alumnado, los asesores y los invitados a participar, han dado como resultado un alto nivel de enriquecimiento de los contenidos que se introdujeron en clase. Una vez publicados, los compañeros han podido comprobar cómo sus opiniones y aportaciones aparecían en los trabajos de los demás alumnos, mostrando la utilidad del proceso participativo de aprendizaje social que han protagonizado. Storify es una herramienta que permite integrar con facilidad fragmentos obtenidos de las redes sociales (una imagen, un tuit, un vídeo...) dentro de un proceso narrativo más amplio. Eso permite combinar la estructura fragmentada de los tuits con la estructura secuencial de un sistema argumental.

LA AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTADO

En las asignaturas de Didáctica de las ciencias sociales se ha estimado una frecuencia media de 460 tuits por semana, con puntas de actividad diarias que han sobrepasado las 200 intervenciones. En el caso de la asignatura de Turismo, con más estudiantes, la frecuencia semanal estimada es de 1.400 tuits, con puntas de 500 intervenciones. Cabe destacar que un grupo de alumnos siguió usando los hashtags de las asignaturas para continuar el debate por su cuenta introduciendo nuevos temas de actualidad que les interesaban, incluso después de la evaluación.

Con este bagaje, se preguntó al alumnado, a modo de evaluación del proyecto: *¿Qué crees que pueden aportar las tecnologías móviles a la educación superior?* Por las respuestas que dieron, pueden clasificarse en tres grupos: a) los que reconocen las tecnologías mó-

viles como una herramienta para la participación en los temas sociales y el intercambio de opiniones; b) los que además confían en estas tecnologías para crear conocimiento de manera cooperativa; y finalmente c) los que lo consideran un pasatiempo o una actividad que no es conveniente para la educación superior.

Vamos a ver una selección de opiniones de los tres grupos:

a) Los que creen que son válidas para fomentar la participación ciudadana y el intercambio de opiniones:

“Lo que me ha parecido más genial es el hecho de estar conectados siempre. Poder opinar a cualquier hora desde cualquier lugar sobre nuestros problemas y los de la sociedad. Estar al día de la información que viaja a una velocidad trepidante y poder compartirlo con los compañeros”.

“Creo que es una buena herramienta para fomentar el debate y la participación en la sociedad”.

“Las tecnologías móviles permiten que todos los alumnos participen y puedan decir lo que opinan, una característica poco común en una clase presencial, donde normalmente intervienen siempre los mismos”.

“Ha sido interesante trabajar con este tipo de tecnologías para conocer nuevos recursos, pero lo que más me ha interesado ha sido las opiniones de los otros emitidas de manera más abierta”.

b) Los que creen que puede mejorar la adquisición de los contenidos:

“Son una buena herramienta para el debate y la transmisión de conocimiento fuera del aula”.

“Sirven para compartir recursos o información relevante con el resto de compañeros”.

“Ayudan a mejorar el rendimiento académico siempre que se plantee desde el punto de vista educativo”.

“Si se usan correctamente, pueden aportar conocimientos y una transmisión de saberes entre los alumnos”.

“¡Es el futuro! ¡Hay que potenciarlo! Puede aportar libertad para opinar, interconexión entre las personas, intercambio de información”.

“Obliga a los estudiantes a reflexionar fuera del contexto universitario y a aplicar los contenidos que aprendemos”.

“He descubierto que tengo muchas opciones a mi alcance que están por explorar. Me ha animado a conocer más sobre el tema”.

“Facilitan la educación en general y lo que creo que es más importante es que hacen que los aprendizajes sean significativos, más aplicables a la vida real...”.

c) Los que no ven interés en la experiencia:

“Estamos poco acostumbrados a cambiar de opinión sin fundamentar las nuestras. La brevedad del Twitter agudiza la tendencia al titular superficial”.

“No me ha aportado nada. No me gustan las redes sociales”.

“Siempre tiene que haber un seguimiento del profesor. Si no, son más perjudiciales que beneficiosas”.

“No me gusta que mis opiniones den la vuelta al mundo”.

“¡Hay demasiada tecnología en la universidad! Hay que volver a lo de siempre. La participación no se hace detrás de una pantalla”.

“Es divertido, pero no aporta conocimiento”.

DISCUSIÓN

Los resultados nos indican que hay una amplia mayoría de alumnos que reconocen el uso de los dispositivos móviles como un medio útil y valioso para la participación ciudadana y el debate, y entre éstos resaltan los que entienden perfectamente la utilidad del entorno web 2.0 y las tecnologías móviles para acercarnos a la realidad, para ayudarnos a conocerla e interpretarla de manera colaborativa y para enriquecer los contenidos de la asignatura compartiéndolos con los demás. Es decir, que las aceptan como una metodología interesante y útil para desarrollar las competencias básicas en la educación superior.

Por otro lado, una tercera parte del alumnado, aunque ha presentado unos magníficos trabajos de síntesis con Storify, es muy reacio a aceptar el Mobile Learning como una herramienta adecuada para la educación formal. Su posición es fuertemente contraria y se basa en cuestiones como el rechazo generalizado a las TIC, la privacidad y el derecho a la intimidad y en la convicción de que el Mobile Learning está más cerca del ocio que de la construcción del conocimiento.

CONCLUSIONES

Por lo que podemos desprender de esta experiencia, los estudios superiores de educación formal ya están preparados para incorporar de manera paulatina el Mobile Learning, de la misma manera que incorporó el ordenador y el uso generalizado de Internet, siempre y cuando se puedan superar las reticencias que presenta una parte importante del alumnado. Sería necesario construir un cuerpo teórico sólido que pudiera combatir la idea de que los dispositivos móviles solo tienen usos lúdicos.

Además de este punto, la herramienta de Twitter y los otros medios complementarios nos permiten extraer nuevas conclusiones:

1. El uso de Twitter ha permitido superar los límites espaciales y temporales del aula: los estudiantes han participado antes y después de las sesiones docentes y han podido interactuar entre sí desde puntos geográficos muy diferentes. Ésta es una

de las aportaciones más relevantes del Mobile Learning, la capacidad de conectar ideas, críticas o reflexiones de forma inmediata y espontánea, desde espacios y tiempos diversos. El uso del hashtag permite que la conversación no sea simultánea, sino que pueda diferirse en el tiempo y que personas diferentes conversen en momentos temporales también diversos.

2. Twitter facilita el conocimiento colaborativo, que cuestiona la *autoritas* del profesor. El flujo bidireccional de intercambio profesorado-estudiantado es sustituido por un modelo multidireccional en el que cada nodo se relaciona con el resto, sin necesidad de la intervención directa del nodo docente. El profesor es un nodo más del sistema, sin duda, privilegiado y activo, pero no central en el flujo de intercambio. De esta forma, los estudiantes pueden crear nuevas líneas de debate, aportar información adicional, abrir una línea crítica o, simplemente, aportar información logística.
3. La iniciativa ha permitido también romper los límites entre el aula y el exterior. Dado que la conversación de Twitter es en abierto, cualquier discusión es compartida por una audiencia mucho más amplia que el conjunto de miembros de las asignaturas. En el caso de Turismo, la intervención directa de profesionales de turismo permitió una riqueza de matices, de información y de “realidad”, que son muy difíciles de gestionar por un solo profesor. Esta participación activa coincide con el concepto de web 2.0 propuesto por Tim O’Reilly, que se basa en la doble condición consumidor / creador de contenidos de los usuarios de la web 2.0.
4. Finalmente, hemos detectado una mayor predisposición de los estudiantes a evaluar el mecanismo de la asignatura, una especie de gestión colectiva del proceso. Otra de las propiedades de la web 2.0 es que las aplicaciones son beta permanentes, es decir, evolucionan constantemente a partir de las sugerencias y aportaciones que realizan los usuarios. En este caso, los estudiantes no sólo actuaron como agentes activos en la creación de conocimiento y su intercambio, sino también en la capacidad de valorar y evaluar el modelo de aprendizaje vía Twitter.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMACHO MARTÍ, M. (2011). Aproximación conceptual al m-learning: retos pedagógicos y perspectivas de futuro. *Monográfico SCOPEO*, 3. En: <<http://scopeo.usal.es/investigacion/monograficos/scopeom003>> (Consulta, 3 de enero de 2012).
- COCHRANE, T. & BATEMAN, R. (2009). Smartphones give you wings: Pedagogical affordances of mobile Web 2.0. In: *Same places, different spaces. Proceedings ascilite*. Auckland, 2009. En: <<http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/cochrane.pdf>> (Consulta, 12 de enero de 2012).
- DEAKIN CRICK, R. (2009). Inquiry-based learning: reconciling the personal with the public in a democratic and archaeological pedagogy. *Curriculum Journal*, 20(1), pp. 73-92.
- FERGUSON, R. (2011). El uso de preguntas para facilitar el aprendizaje social en un entorno de web 2.0. En: *El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje* (nº monográfico en línea). *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 8(1), pp. 303-315. UOC. En: <<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-ferguson/v8n1-ferguson>> (Consulta, 24 de octubre de 2011).
- JOHNSON, L. *et al.* (2010). *The 2010 Horizon Report: Edición en español*. (Xavier Canals, Eva Durall, Translation). Austin, Texas: The New Media Consortium. En: <<http://www.nmc.org/pdf/2010-Horizon-Report-es.pdf>> (Consulta, 14 de marzo de 2011).
- SCOPEO (2011). M-learning en España, Portugal y América Latina. *Monográfico SCOPEO*, 3. Noviembre de 2011. En: <<http://scopeo.usal.es/investigacion/monograficos/scopeom003>> (Consulta, 3 de enero de 2012).
- SEELY BROWN, J. & ADLER, R.P. (2008). Minds on fire: Open education, the long tail and learning 2.0. *EDUCAUSE Review*. 43(1). En: <<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/MindsonFireOpenEducationtheLon/162420>> (Consulta, 12 de enero de 2012).