



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN, CIENCIA Y DESARROLLO IICYD

Datos Generales

Proyecto	Código:
-----------------	----------------

Título:

Impacto de los juegos educativos en j2me (tecnología celular) sobre los beneficios del B-learning en la Escuela de Informática Aplicada a la Educación de la UNACH, en el periodo 2009-2010

Director: Dr. Rubén Pazmiño
Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías
Área de Investigación

Ciencias Ambientales () Ciencias Económicas y Administrativas () Ciencias de la
Educación (X) Ingeniería () Ciencias Políticas y Sociales () Ciencias de la
Salud ()

Líneas de Investigación:

Educación, Tecnología Móvil, TIC, Programación en java.

Duración del proyecto en meses	7 meses
---------------------------------------	----------------

Proyecto: Disciplinario () Multidisciplinario (X) Interdisciplinario ()
Transdisciplinario ()

Aporte Universidad Nacional de Chimborazo (US \$.....)	Aporte otras Instituciones Autofinanciado (US \$.....)	Tipo de proyecto (marque con una x)
--	---	---

Nueva ()

En ejecución (x)

Continuación ()

Parte de un programa ()

Otras Instituciones Locales, Nacionales e Internacionales que colaborarán con el proyecto (en caso de haber más instituciones añadir líneas).

Nombre de la Institución:	Local (x)	Nacional ()	Internacional ()
Universidad Nacional de Chimborazo			
Nombre del Investigador Cooperante o contacto: Xavier Soria Poma (en la web xavysp)			
Dirección/Ciudad/Correo Electrónico/Página WEB:			
Telefono: 087855085			
Olmedo y Av. Juan Félix Proaño/ Riobamba/ xaviersp18@yahoo.com/ http://www.facebook.com/xavysp			

Investigador(es):

Director del Proyecto Cargo Actual:

Nombre	Lugar de Trabajo	Horas de Dedicación proyecto
Dr. Rubén Pazmiño	UNACH Docente	8 horas a la semana
Sr. Xavier Soria Poma	Desarrollando el proyecto	4 horas diarias

Otros investigadores que participan en el proyecto, incluyendo ayudantes de investigación.

Nombre	Lugar de Trabajo	Horas de Dedicación proyecto
Sr. Luis Sagñay	Infosystem	4 horas a la semana

RESUMEN DEL PROYECTO

El estudio del impacto de los juegos educativos en J2ME sobre el blearning sigue a las fases de estudio de análisis del uso de aplicaciones para celular en el proceso de enseñanza-aprendizaje hasta la evaluación de los juegos tomando como referencia el conocimiento y buenas prácticas en el LMS (Learning Management System). Se analiza estrategias pedagógicas para la incorporación de las cualidades educativas en los juegos educativos, además se destaca la importancia de uso de cada una de las estrategias pedagógicas encontradas.

Para analizar el resultado obtenido se compara entre el cuestionario realizado antes y después de la presentación y estudio de la aplicación móvil, donde se evidencio claramente la validez de la aplicación en los estudiantes e incrementa paulatinamente el conocimiento básico sobre Blearning

La investigación es de tipo cuasi experimental con pre-prueba, post-prueba y sin grupo de control (toda la población estudiantil fue encuestada). Los métodos de la Investigación utilizada son Inductivo, Deductivo y Analítico.

Objetivos generales y Objetivos específicos

Objetivo General

Estudiar el impacto de los juegos educativos en j2me (tecnología celular) sobre los beneficios del blearning en la Escuela de Informática Aplicada a la Educación.

Objetivos específicos

- Analizar la pertinencia de los juegos educativos en teléfono celular a través de la encuesta previo desarrollo de la aplicación.
- Evaluar los juegos educativos, tomando como referencia el conocimiento y buenas prácticas en el LMS por parte de los estudiantes.
- Determinar la importancia del uso de aplicaciones para celulares en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Implementar el contenido básico sobre blearning en los juegos educativos.
- Facilitar gratuitamente el midlet a estudiantes de la escuela que estén trabajando en la modalidad Blearning

Descripción del Proyecto

C1. Problema

Ante el avance acelerado de la tecnología y los comportamientos de la sociedad estudiantil, de acuerdo a los estudios realizados por la (UNESCO, 2008) sobre la necesidad de una actualización en TIC urgente para toda la población Iberoamericana agentes de la educación. Se descubre el siguiente problema.

La educación no solo en el Ecuador, mucho menos en la institución donde se estudia se ve resquebrajado por el menoscabo de interactividad en el proceso de aprendizaje y la falta o el mal uso de las tecnologías de la Información y comunicación en el que hacer educativo, apoyadas también al desconocimiento del estudiante en cuanto al uso de las herramientas utilizadas por el docente para su aprendizaje.

C2. Justificación

Moodle, Plataforma educativa, LMS, aula virtual, Blearning, Elearning, Mlearning Ulearning y entre otros términos son desconocidos en los actuales alumnos de la escuela a pesar que viene utilizando las herramientas de trabajo con dichas palabras. Pautas principales que incorporan la necesidad que hacer saber lo relevante e iniciales que pueden ser aquellos términos para la modernidad educativa que exige el siglo XXI, de los nuevos profesionales a formarse.

Es la primera investigación inclinada al teléfono celular mediando a la educación, donde de seguro aparecerán ventajas subliminales y nuevas investigaciones que deliberen estrategias de uso común en las aulas ecuatorianas además en instituciones hispanoparlantes que desde hace dos años se vienen investigando en cuanto a las estrategias de uso del celular y la incorporación del Mlearning tal como se utiliza en Norteamérica, Europa y parte de Asia.

En la parte de programación es complicado para los autores del proyecto, los mismos parámetros generan ansiedad de desarrollar bajo java 2 micro edition, un lenguaje de programación que soporta cualquier tipo de celular con el sistema operativo móvil que se ejecute.

Los estudiantes de la escuela aprenderán las habilidades y destrezas necesarias para la actividad Mlearning, los mismos se convertirán en competencias tecnológicas de acuerdo a los estándares propuestos por la UNESCO y la Universidad de Harvard para la generación de los Bicentenarios.

C3. Marco Teórico

Puesto que en el mundo de manera acelerada se busca nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje utilizando recursos tecnológicos en el ambiente educativo. A pesar de este arduo trabajo no se ha logrado encontrar un proyecto similar en las universidades de Riobamba ni artículos científicos de Ecuador lógicamente orientados con la facilidad de acceso a los datos y en la red.

Existen indicios de trabajos pero nada que lleve a la exactitud del proyecto planteado y este tipo de investigaciones resueltas se han encontrado en la Universidad de Murcia (espacio Educativo donde se imparte periódicamente cursos sobre Programación para plataformas móviles). Debo indicar que dicha investigación no es accesible y fue desarrollada entre los años 2004-2005 cuando todavía no tenía indicios de la importación del móvil sino como una experimentación cuando java empezaba con fuera estos años.

Dicho esto se pretende mediante teléfono celular entusiasmar, animar, e informar sobre el Blearning la gran importancia que encierra en la educación contemporánea y actual.

Se trata de desarrollar un Midlet (juego educativo para teléfono celular) que contenga información relevante y optimizante sobre el uso y el trabajo bajo Blearning en la escuela de informática, aplicación que fue desarrollada para la escuela pero puede ser aplicada en cualquier círculo educativo de cualquier país de Iberoamérica con vías de incorporación de las TIC en las aulas.

A modo de introducción al tema partiendo de los distintos datos estadísticos realizadas por instituciones serias como UNESCO, CEPAL, entre otros, donde muestran el índice de analfabetismo alarmante en Latinoamérica a esto se suma que a pesar del indudable avance de la educación Iberoamericana y de la mayor presencia de jóvenes en los centros educativos superiores, existen aún graves carencias que se traducen en excesiva repetición escolar, retraso académico, falta de motivación para el estudio y deserción escolar. Hay que destacar que las causas de esta son múltiples y apuntan al entorno sociocultural de los jóvenes.

PAÍS	Tasa Analfabetismo Absoluto	Población Analfabeta	Tasa Analfabetismo Urbano	Tasa Analfabetismo Rural	Tasa Analfabetismo Masculino	Tasa Analfabetismo Femenino	Tasa % primaria incompleta	Población primaria no completa analfabetismo funcional
ARGENTINA	2,8	730.038	—	—	1,4	1,3	—	3.459.941
BOLIVIA	13,6	670.075	6,6	26,2	7,2	19,7	13,3	2.896.013
BRASIL	10,4	14.391.064	7,8	24,1	10,6	10,1	35,0	30.711.473
COLOMBIA	7,13	2.051.877	5,0	15,4	7,14	7,22	22,2	6.011.636
COSTA RICA	5,13	133.087	6,09	8,63	5,35	4,92	20,88	486.998
CUBA	0,2	17.845	—	—	—	—	2,96	159.427
CHILE	4,3	480.865	3,2	11,7	4,2	4,4	18,78	2.210.167
ECUADOR	9,3	731.984	5,2	13,7	8,0	10,0	2,96	1.731.151
EL SALVADOR	17,05	759.927	10,41	28,06	13,9	19,7	21,86	1.878.109
GUATEMALA	25,2	1.817.596	17,96	44,04	20,88	29,09	21,3	1.313.057
HONDURAS	16,5	783.335	8,9	25,9	—	—	42,14	4.272.872
MÉXICO	7,9	5.915.576	50,0	50,0	48,0	52,0	2,8	10.320.450
NICARAGUA	20,5	1.095.765	12,3	32,9	20,7	20,3	20,24	800.000
PANAMÁ	7,6	168.140	2,5	16,0	7,1	8,2	58,0	230.938
PARAGUAY **	5,4	216.903	3,8	8,1	4,3	6,5	22,3	887.932
PERÚ	12,3	2.211.093	5,9	25,8	6,5	17,8	36,0	2.159.994
R. DOMINICANA	13,0	736.698	9,04	20,26	13,19	12,82	10,0	889.987
URUGUAY	2,2	52.064	* 2,87	* 6,56	2,6	1,9	28,4	340.049
VENEZUELA	0,40	104.509	—	—	—	—	—	2.521.603

Figura N°. Analfabetismo por sexo y residencia.¹ (fuente: OEI)

¹ Fuente: OEI. *Plan Iberoamericano de alfabetización y educación básica de personas jóvenes y adultas 2007- 2015*. (OEI a partir de las estadísticas oficiales de los países).

La educación en este nuevo siglo pasará por múltiples transformaciones que afectará tanto a la escuela media como a la educación universitaria: el intercambio global, las comunicaciones y el mercado van determinando estas mutaciones. La ley de la oferta y demanda, son retos no sólo del mundo y de la educación privada, sino también de la educación pública para estudiantes de cualquier lugar del planeta. Desde años atrás las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Universidades e Instituciones de prestigio han desarrollado los estándares educativos con facilidad de adaptación para el uso de todas las entidades educativas en el mundo, lo que claramente determina la adaptación de los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ambiente educativo diario sin excluir ninguna región o pueblo.

Estos cambios en la educación están en evolución a pesar de los sectores que se oponen, unos en los conceptos (económicos) y otros en las formas, relación comercio y educación. Estas posiciones se traducen en corrientes diversas del pensamiento que tienen cada una su fundamento en proposiciones ideológicas sobre la naturaleza de la escuela, el papel del Estado en la gestión de la política social, y la relación entre el ser humano y la economía.

El Mlearning



Figura N°. Mlearning (Fuente: Autores)

La integración de los dispositivos móviles y del software libre marcan las tendencias más innovadoras para afrontar las necesidades formativas de la sociedad actual: **la creatividad, el trabajo en equipo, el aprendizaje permanente y la colaboración abierta.**

EL Mlearning (Mobile Learning) en español Aprendizaje móvil es una metodología para el proceso educativo que se apoya en las nuevas tecnologías de la comunicación como es el caso de los dispositivos móviles o dispositivos con conexión inalámbrica.



Figura N°. Entidad que ofrece servicios Mlearning (fuente: FATLA)

Importancia de los Juegos

La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el niño (adolescente, jugador) revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes.

Con el juego, los niños, adolescentes, jóvenes y adultos se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo, hasta aprender algo que no nos gusta.

Jane McGonigal es la diseñadora de juegos más seria del mundo y ha sido galardonada con premios reconocidos en several ocasiones, estuvo como invitada en el quinto congreso de Educared de España celebrada en Madrid en noviembre de 2009, donde comento diciendo deberíamos crear juegos que desarrollen en los niños importantes capacidades de colaboración, juegos que ayuden a los jugadores a mejorar su inteligencia colectiva. Deberíamos desarrollar juegos que hagan y lleven a cabo trabajo de verdad. Ese es el tipo de juego que realizo yo, y el tipo de juego del que quiero hablaros. Porque ya existen muchos videojuegos que pueden jugar los niños y que mejorarán sus capacidades de colaboración a escala mundial, y que también les darán la oportunidad de participar directamente en investigaciones científicas reales que les permitirán sentirse parte del mundo de los descubrimientos y de la exploración.

Una variedad de investigaciones que surge en los últimos tiempos inclinados al teléfono móvil por su rápida actualización y avance que quita las veces de un computador portátil o de sobremesa y por la facilidad de movilidad que representan sobre todo si en estudiante este en constante movilidad.

Las celebres palabras vereditas por uno de los expertos y visionarios “Aprender desde la palma de la mano” ya no es solo un mito sino una realizada buscando nuestra exploración.

C4. Metodología

Hipótesis: La utilización de los juegos educativos en j2me (tecnología celular) aumenta el nivel de conocimiento básico sobre Moodle y blearning en los estudiantes de la Escuela de Informática Aplicada a la Educación.

Operacionalización de Variables

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	PONDERACIÓN	RECURSOS
Juegos Educativos en j2me	Es el resultado favorable o negativo posterior en la utilización, visita o ejecución de las aplicaciones móviles.	Acceso	¿Número de veces que ingresa a la aplicación?	Mucho –Poco –Nada	Encuesta
		Motivación	¿El contenido del juego le incita utilizar con frecuencia?	Mucho –Poco -Nada	
		Nivel de Aprendizaje	¿El contenido del juego es claro sobre el Blearning?	Muy favorablemente – A veces - Nunca	
		Interfaz del juego	¿La estructura del juego a superado sus expectativas?	Enormemente – Poco - No	
Nivel de conocimiento	Moodle es una plataforma de aprendizaje a distancia (elearning) basada en software libre que cuenta con una grande y creciente base de usuarios.	Participación	¿Cuál es el grado de su participación en Moodle?	Obligatoria – Responsabilidad - Gusto	Encuesta
		Interacción	¿Con qué frecuencia participa en los foros?	Mucho – A menudo - Poco – Nada	
		Cumplimiento de tareas	En cuanto a tareas ¿entrega en la fecha acordada?	Siempre - A veces – Nunca	
		Acceso	¿Cuántas veces al día ingresa a Moodle?	0; 1-2; 3-5, otros	

Métodos

Una investigación concisa y equilibrada con teorías y resultados benevolentes requiere de los siguientes métodos de Investigación:

Inductivo

La inducción va de lo particular a la general; es decir sirve como Método Cualitativo de investigación. Viendo la aceptación de los teléfonos celulares en países de Asia y Europa dentro del mundo educativo, además realizando un análisis breve del artículo publicado en el website de **educar el portal educativo del estado de Argentina** donde nos dice; *La incorporación de la cultura visual en la agenda de la investigación, el agrandamiento de la caja de herramientas metodológicas para los investigadores en educación, deberían ser considerados un desafío y no tanto un intento deliberado de reinventar la investigación educativa* *.

Por tanto hay un abanico de procesamiento de información e incorporación de temas pero a lo que queremos llegar con esto es a la primera incorporación del celular directamente a la educación diaria en la escuela.

Deductivo

En tanto que, el Método Deductivo es aquél que parte de los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez. Aplicándose en este caso como Método Cuantitativo de Investigación.

Los dos métodos, antes enunciados, constituyen opcionalmente, junto con el que se aplique como Método Mixto y/o combinado de los dos, lo que se conoce como **enfoques** de la investigación.

Analítico

Distingue las partes de un todo y procede a la revisión ordenada de cada uno de sus elementos por separado.

Para conocer el impacto de los juegos educativos se distingue las partes relevantes e irrelevantes a través del análisis de resultados en los estudiantes de distintas formas y segmentos.

Técnicas e instrumentación de recolección de datos que se aplicaron

En cuanto a estudiantes;

Previo y post del trabajo de investigación se realizó la encuesta virtual con la ayuda de la web 2.0 www.encuestafacil.com (para conocer el estado actual de estudiantes en cuanto al uso del internet como medio educativo) y <http://inforvirtual.unach.edu.ec> (realizar la consulta sobre el conocimiento del contenido que sujeta la aplicación)

En cuanto al administrador de Moodle; El Dr. Rubén Pazmiño (administrador de la plataforma), creó una cuenta de administrador temporal para uno de los miembros del proyecto, esta facilidad permitió el análisis del informe de actividades

Previo y post del trabajo de investigación se realizó la entrevista sobre los informes de actividades de cada aula virtual de la escuela, es preciso mencionar que el informe de actividades fue imposible recabar debido a la falta de dicha información en la plataforma MOODLE, pero se hizo el estudio respectivo sobre el aumento de acceso a la plataforma MOODLE.

▫ EDUCAR. (2009) *Telefonía Celular Aplicada a la Educación*. Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formacion-docente/post-7.php> [Consulta: 2010, enero 09]

Bibliografía y otra producción Citada

Para la fundamentación teórica

CELULARIS. (2009 08 de febrero). *El futuro de los celulares según el líder de android*. [Artículo en línea] Disponible: <http://www.celularis.com/opinion/el-futuro-de-los-celulares-segun-el-lider-de-android.php> [Consulta: 2009, 08 de Febrero]

OGALINSKI. (2009) *5 tecnologías PARA celulares en el futuro*. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.orlandoalonzo.com.mx/tecnologia/5-tecnologias-para-celulares-en-el-futuro/> [Consulta. 2009, febrero 08]

XATAKA. (2009) *El futuro según Nokia Corporation*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.xataka.com/2005/10/04-nokia-888-el-futuro-del-telefono-movil> [Consulta: 2009, 08 de Febrero]

Para de desarrollo de Software

TECNUN. (2000) *Aprenda java como si estuviera en primero*. Universidad de Navarra. Edición: enero de 2000. San Sebastián – España.

GARCÍA S. Alberto. (2005). *Programación de juegos para móviles con j2me*. [Documento en línea] Disponible en: www.agserrano.com [Consulta: 2009, noviembre 15]

Otras ayudas

UNESCO (2008). *Normas UNESCO sobre Competencias en tic para docentes (NUCTICD)*. [Documento en línea] Disponible en: www.innovavirtual.org/moodleperu/file.php/1/ICT-CST-Policy_Framework_-_SP.pdf [Consulta: 2009, Julio 18]

TERRA (2009) *celulares & wireless*. [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.co.terra.com/tecnologia/interna/0,,OI3394569-EI12466,00.html> [Consulta. 2009, febrero 08]

BENCOMO, E. (2007). *Desarrollo de las TICs y la formación profesional*. [Libro electrónico]. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/15236016/Desarrollo-de-las-TICs-y-la-formacion-profesional> [Consulta: 2009, octubre 25]

ROSARIO, J. (2006). *"TIC: Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual"*. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=221>

Manteniendo coherencia con los objetivos y la metodología, especificar la producción externa esperada con la ejecución del proyecto.

E1. Resultados

El proyecto está en su fase de análisis e interpretación de resultados, las primeras muestras indican validez del juego para incentivar el uso, búsqueda de información sobre la modalidad Blearning

Las medias tomadas del análisis hasta la fecha es: **Antes** la nota de 4.2/10 con una calificación máxima de 7.3 y 9.3/ 10 con la calificación máximo de 10/10 **después** de utilizar el producto en cuanto al conocimiento básico sobre el blearning. Estos análisis están siendo realizadas con T de Stedent.

E2. Beneficiarios / población Objetiva

Los beneficiarios directos son los 200 estudiantes de la escuela de Informática aplicada a la educación (Fuente: Secretaría de escuela)

Los dos autores también son parte de la población beneficiaria.

Impactos

De acuerdo a las actividades realizadas con los estudiantes incidió favorablemente, aumentó la motivación para hacer la tarea en la plataforma celular, desató el espíritu de indagación sobre el tema.

El 85% de los estudiantes tienen competencias tecnológicas para usar las celulares como recursos educativos.

Cronograma de Actividades y Presupuesto

G1. Cronograma

Ver archivo adjunto. Anexos (Cronograma realizado en Microsoft Office Project 2007)

G2. Presupuesto

DETALLES	VALOR
Útiles de escritorio.	50
Bibliografía.	20
Web grafía	80
Copias Xerox.	60
Transporte.	100
Anillados y Empastado.	80
Impresiones.	150
Imprevistos.	200
Internet.	250
Pruebas	30
Teléfono Celular	380
Internet	120
Software	100
TOTAL. (en dólares)	1670

Nota: Las aplicaciones educativas desarrolladas para teléfono móvil se puede descargar en la siguiente dirección electrónica: <http://www.megaupload.com/?d=UPAY02E3> cualquier comentario, duda o sugerencia por favor al url: <http://instruccionesmlearning.blogspot.com>

Hoja vida del Director y de los Investigadores (Llenar de todo el equipo de talento humano que participan, incluyendo del asesor si fuera el caso)

Datos personales (Tutor del Proyecto)			
Pazmiño Maji Apellidos		Rubén Antonio nombres	
M: (X) Sexo	----- Fecha de Nacimiento	Ecuatoriano Nacionalidad	rubenpazmino@latinmail.com Email
UNACH. Campus la Dolorosa Dir. De Trabajo		032952567/096246260 Teléfono casa/móvil	

Estudios Universitarios				
Título y especialidad	Periodo	Institución/ Universidad	Cuidad/País	Tema estudiada en la Disertación
Doctorado el Matemáticas	-----	ESPOCH	Riobamba/Ecuador	
Diplomado Superior en "Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación"	2006	UNL		
Maestría en "Informática Educativa y Multimedia, mención dirección Informática".	-----	Universidad de los Lagos	Chile	

Debido al tiempo no se pudo conocer más del tutor del proyecto se sabe que actualmente es **Candidato a PhD. En tecnologías de la Información y la Comunicación y educación a distancia, por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) Madrid España. 2005. Actualmente Realizando la tesis.**

Datos personales (Director y Desarrollador del proyecto)

Soria Poma Apellidos	Xavier nombres		
M: (X) Sexo	26/10/1986 Fecha de Nacimiento	Ecuatoriano Nacionalidad	xaviersp18@yahoo.com Email
Sin trabajo Dir. De Trabajo	087855085/+59387855085 Teléfono casa/móvil		

Estudios Universitarios

Título y especialidad	Periodo	Institución/ Universidad	Ciudad/País	Tema estudiada en la Disertación
Licenciatura en Informática Aplicada a la Educación (Desarrollando la tesis)	2005-2009	UNACH	Riobamba/Ecuador	Impacto de los juegos educativos en j2me (tecnología celular) sobre los beneficios del B-learning en la Escuela de Informática Aplicada a la Educación de la UNACH, en el periodo 2009-2010
Diplomado Superior. Experto en proceso Elearning (En proceso de titulación para julio de 2010)	2009-2010	FATLA (Fundación para la Actualización Tecnológica de Latinoamérica)	Quito/Ecuador (www.fatla.org)	Diseño de un programa de formación virtual en tic para docentes latinoamericanos basado en los estándares de la UNESCO

Cite sus publicaciones científicas seleccionadas

1. Eduqa2009 (Mendoza-Argentina) con el tema Simulación Digital en el Aprendizaje a Distancia. Octubre de 2009.
2. Publicación audiovisual sobre Estrategias metodológicas para la implementación de clases en la Modalidad Blearning. Disponible en la web (youtube.com → xavysp). Abril de 2010

Experiencia en el Tema propuesto en el proyecto y otros intereses científicos

Como experto en procesos Elearning, y uso de tecnologías acordes a la actualidad estudiantil he participado en los congresos como congresista y ponente en:

- **VI Congreso Virtual de la cybersociedad (Congresista)**
- **II Congreso Iberoamericano de la Calidad en la Educación A Distancia. Mendoza-Argentina. Noviembre de 2009 (Congresista y ponente)**
- **V congreso Internacional de Educared organizado por la Fundación telefónica de**

España. WWW.educared.net Madrid 2009 (Congresista)

Donde a más de compartir conocimientos también adquirí enriquecedora experticia sobre la educación Iberoamericana y parte de Europa. Actualmente me encuentro en la línea de investigación de la programación celular con Netbeans (j2me) y QT Creator (C++) de Nokia Corporation además soy miembro activo de la Asociación Mundial de Tutores Virtuales, JavaMexico, ForumNokia (donde periódicamente asistimos a conferencias virtuales o también llamadas Videoconferencia sobre los avances de la tecnología de desarrollo de aplicaciones móviles bajo; Symbian, Moemo, Android, SO Apple de Iphone, Windows Mobile)

ANEXOS

ESTUDIANTES HACIENDO LA ACTIVIDAD MLEARNING



JUEGO MLEARNING de la Batalla final ()

