

Recolección de información sobre Experiencias exitosas relativas a formación basada en TIC para MIPYME

Por: Martín Restrepo @mrestrepo

Título	Nokia MoMaths
Objetivo	El proyecto Nokia MoMaths brinda acceso a centenas de ejercicios de matemáticas directamente en teléfonos celulares, accesible en cualquier momento y en cualquier lugar.
Fecha en que se desarrolló	2010 - Activo
Descripción	<p>Nokia lanza el proyecto en el 2009, en fase de pruebas para 260 estudiantes en sur África, extendiéndose en el 2010 a su segunda fase para más de 4000 estudiantes.</p> <p>Mediante el uso del aplicativo MXit los niños pueden probar y practicar sus habilidades matemáticas, colaborando y compitiendo con sus amigos para resolver problemas de matemáticas de su plan de estudios.</p> <p>Los profesores también son asistidos por el programa, ya que pueden ver inmediatamente los puntos débiles de su clase y mejorar su competencia mediante la repetición hasta la comprensión plena.</p> <p>El programa cuenta actualmente con más de 10.000 diferentes ejercicios de matemáticas que cubren todos los aspectos del plan de estudios.</p>
Elementos de innovación	<p>La utilización de aplicativos móviles para educar.</p> <p>Un amplio catalogo de contenidos con ejemplos y ejercicios.</p> <p>Complemento de actividades off-line con actividades on-line</p> <p>Aprovechamiento de tecnologías que hasta entonces no eran utilizadas en un celular.</p> <p>Celulares de gama media-baja.</p>
Agentes	Departamento de educación de Sur Africa, MXiT, Cell C, MTN, Maskeu Miller Longman
Factores clave	<p>Aprendizaje en cualquier momento y lugar.</p> <p>Combinación de aprendizaje formal y no formal.</p> <p>Combinación de aprendizaje con red social.</p> <p>Acceso gratuito al contenido por parte de los estudiantes.</p> <p>Foco en la motivación de los aprendices..</p>
Público objetivo	La segunda fase del proyecto se llevo a cabo con 4000 jóvenes y 72 profesores en 30 escuelas repartidas en tres provincias de Sur Africa.
Financiamiento	SAFIPA – South Africa, Finland, Knowledge Partnership on ICT, con patrocinio de Cell C y MTN.
Resultados	Los resultados del proyecto en 2010 mostraron un aumento de 14 por ciento en competencias de matemáticas en una muestra de 513 alumnos, con un 82 por ciento de ellos usando aplicaciones móviles fuera del horario escolar, durante los días festivos y fines de semana. 62.849 ejercicios fueron desarrollados durante 24 semanas.
Evaluación	Nokia y sus socios están evaluando actualmente los resultados y conclusiones del proyecto para lanzarlo en escuelas de todo el país y aumentar significativamente las competencias de matemáticas para los estudiantes.
Replicabilidad	Por haber sido desarrollado en provincias rurales de África sin acceso a internet y con estudiantes sin acceso a un computador personal, el proyecto se realiza en condiciones similares a las experimentadas en diversos países de América



	Latina, lo que facilitaría su replicabilidad.
Alcance geográfico	Provincias de Eastern Cape y Western Cape en Sur África
Contacto	<p>Riitta Vanska Senior Manager of Mobile Learning Solutions Nokia Sustainability Operations riitta.vanska@nokia.com Nokia Corporation Visiting address: Keilalahdentie 2-4, FI-02150 Espoo Post address: P.O. Box 226, FI-00045 Nokia Group Finland Tel. +358 (0) 7180 08000 Business ID: 0112038-9 Place of registration: Helsinki, Finland</p> <p>Web: http://goo.gl/MIFNe http://goo.gl/echGS Video: http://goo.gl/tSIC5 Alternativamente acceda al video usando QR Code:</p>  <p>SAFIPA: http://goo.gl/aLK6A</p>



Título	BBC World Service Trust – Janala
Objetivo	Clases de inglés a través de voz y SMS en Bangladesh
Fecha en que se desarrolló	Noviembre de 2009 - Activo
Descripción	<p>Proyecto multi-plataforma por medio de teléfonos móviles, Internet, periódico y televisión para enseñar inglés a millones de personas en Bangladesh por la por primera vez.</p> <p>El servicio no puede ser más sencillo, los clientes marcan a un número desde su celular para acceder a cientos de lecciones de audio de 3 minutos cada una, que van desde Inglés básico hasta Inglés para el Trabajo. Estudiantes pueden evaluar su progreso con exámenes interactivos o incluso grabar sus propias historias en Inglés.</p>
Elementos de innovación	<p>Integración de diversos medios de comunicación, como internet, TV, periódico y dispositivos móviles.</p> <p>En el caso del periódico, los contenidos circulan impresos 3 veces por semana, vinculados a los contenidos móviles y web.</p> <p>Utilización de funcionalidades presentes en todos los dispositivos móviles como voz y SMS.</p> <p>Sitio de Internet Móvil, que permite la descarga de más de 100.000 lecciones de audio para teléfonos de alta y baja gama.</p> <p>Actualmente, el proyecto puso en marcha la primera novela bilingüe para TV en Bangladesh y el Reino Unido, que incorpora actividades educativas integradas a las otras tecnologías mencionadas, lo que hace posible que decenas de millones de usuarios se integren al programa.</p>
Agentes	BBC, todos los operadores de telefonía móvil en Bangladesh (Banglalink, Citycell, Grameenphone, TeleTalk, Robi y Warid), cadena de TV y el mayor periódico de ese país.
Factores clave	<p>Con una tarifa de tan sólo 1 Taka (1 penique) por minuto, BBC Janala es asequible para más de 50 millones de usuarios de telefonía móvil en Bangladesh.</p> <p>Colaboración con las operadoras móviles ha sido fundamental para ofrecer un servicio en todas las redes a la mitad del costo de valor típico de las tarifas de servicios.</p>
Público objetivo	Más de 50 millones de usuarios de telefonía móvil en Bangladesh.
Financiamiento	BBC Janala es financiado por los Gobiernos del Reino Unido, Departamento de Desarrollo Internacional a través de Inglés en Acción, además de contar con un modelo de negocio propio.
Resultados	Más de 3 millones de llamadas en los primeros 9 meses del programa. Alta reincidencia de usuarios en el servicio.
Evaluación	84% de los bangladesíes encuestados por la BBC proclamó aprender Inglés es una prioridad para su futuro. 99% quieren que sus hijos aprendan inglés.
Replicabilidad	El BBC World Service Trust ha atraído un importante, con propuestas de creación de equivalentes servicios en Asia y en Oriente Medio. Por su modelo de negocio de <i>long tail</i> se hace posible la implementación en países emergentes.
Alcance geográfico	Bangladesh (Sur de Asia).
Contacto	BBC WST: http://www.bbc.co.uk/worldservice/trust/ Web: http://www.bbcjanala.com Video: http://goo.gl/8Xs1U



Alternativamente acceda al video usando QR Code:



The **BBC World Service Trust**
Dr. Gerry Power,
Director, Research & Knowledge Management
Tel: +44 (0)20 7557 0509
Email: gerry.power@bbc.co.uk

Room 301 NE
PO Box 76
Bush House
Strand
London
WC2B 4PH
Tel: +44 (0)207 557 2462
Fax: +44 (0)207 379 1622



Título	MoLE – Mobile Learning Environment
Objetivo	Construir una plataforma independiente de herramientas destinadas al aprendizaje colaborativo y el intercambio de información en dispositivos móviles.
Fecha en que se desarrolló	2011 - Activo
Descripción	<p>Inicialmente, el proyecto se centrará en soluciones de reconstrucción de asistencia sanitaria y servicios asociados en zonas de conflicto o desastre natural (conocidas como "operaciones de estabilización médica, o MSOs).</p> <p>Se requiere que opere eficazmente en la zona marítima más grande de las operaciones (AOR), donde uno de los retos más difíciles es realizar entrenamiento y comunicar. La movilidad ayudará a superar estos problemas, en zonas de conexión a Internet e infraestructura limitados.</p> <p>El proyecto proporciona la base para una prueba de concepto y evaluación del aprendizaje móvil (m-learning) y la capacidad de colaboración móvil (m-collaboration) usando el Comando de Fuerzas Conjuntas de EE UU (JFCOM) Conjunto de Desarrollo del Conocimiento y Capacidad de Distribución (JKDDC) e Internet Pública (IP).</p> <p>M-Learning y M-Collaboration hacen referencia a entrenamiento, datos o contenidos específicos a los que se tiene acceso a través de un dispositivo móvil conectado a una red inalámbrica, sin ser necesariamente un teléfono.</p>
Elementos de innovación	El proyecto incorpora tecnologías móviles en condiciones donde existen problemas de conexión a internet e infraestructura.
Agentes	El proyecto engloba actualmente organizaciones académicas de industria y gobierno de 22 países. Estos países son: Azerbaiyán, Bulgaria, Canadá, Egipto, Estados Unidos, Chile, Francia, Alemania, Georgia, Jordania, México, Noruega, Perú, Polonia, Rumania, Serbia, Singapur, Sudáfrica, Suiza, Ucrania, Emiratos Árabes y Reino Unido.
Factores clave	Factores internos o externos a los agentes y mejores prácticas que sirvieron para llevar adelante la experiencia.
Público objetivo	Público al que está dirigida la experiencia.
Financiamiento	Gobierno de EE.UU e instituciones de los 21 países citados, con apoyo de: The Coalition Warfare Program (OUSD(AT&L)/International Cooperation), The Office of Naval Research Global (ONRG), The U.S. Air Force European Office of Aerospace Research and Development (EOARD), The Telemedicine and Technology Research Center (TATRC).
Resultados	En curso
Evaluación	En curso
Replicabilidad	<p>Para contribuciones, alianzas o implementaciones existen tres grupos de trabajo que pueden ser contactados:</p> <p>Grupo de Trabajo en Contenido Médico del identificará contenido médico para la entrega a través de dispositivos móviles para la salud pública y proveedores de servicios médicos de asistencia humanitaria y operaciones de socorro.</p> <p>Grupo de Trabajo en Tecnología Médica y transición de desarrollo de los recursos y herramientas que la salud pública y proveedores de servicios médicos puedan tener acceso mediante dispositivos móviles.</p> <p>Grupo de Trabajo en Pruebas y Evaluación llevará a cabo una evaluación operacional de la usabilidad y la aptitud de aprendizaje móvil en un</p>



	<p>entorno multinacional.</p> <p>Al ser un proyecto multinacional y varios países no cuentan con participación, pueden ser exploradas adhesiones o iniciativas conjuntas.</p>
Alcance geográfico	Global, con especial interés por la zona marítima de operaciones (AOR).
Contacto	<p>Mr. Jake Hodge Mobile Learning Environment (MoLE) Coalition Warfare Program jacob.hodges.ctr@onrg.navy.mil 011-44-1895-61-6151 Web: http://www.mole-project.net admin@mole-project.net Video: http://goo.gl/fc9cx Alternativamente acceda al video usando QR Code:</p>  <p>Aliado: Tribal Group Geoff Stead Head of Innovation Lincoln House, The Paddocks, 347 Cherry Hinton Road, Cambridge CB1 8DH United Kingdom</p> <p>tel. +44 (0) 1223 470480 fax +44 (0) 1223 470481 e-mail m-learning@tribalgroup.com web site www.tribalgroup.com</p>



Título	WorldReader – OrphanAid Africa School Trial
Objetivo	WorldReader trabaja para hacer llegar libros digitales a países en desarrollo, permitiendo que millones de personas puedan mejorar sus vidas. Identifican escuelas, forman maestros, trabajan con las comunidades y colaboran con editores para que millones de libros lleguen a manos de niños y de familias atendidas.
Fecha en que se desarrolló	Marzo 16 a Marzo 26 de 2010.
Descripción	La experiencia piloto exploró los hábitos de lectura de estudiantes de sexto grado de una escuela rural en África, así como de su comunidad, verificando los materiales de referencia en la escuela y como el uso de lectores digitales pueden incentivar estos hábitos.
Elementos de innovación	Utilización de 16 lectores electrónicos Kindle en un contexto de ausencia de recursos educativos, bajo nivel de alfabetización, carencia de bibliotecas, sin acceso a internet ni materiales de referencia de lectura.
Agentes	Amazon, USAID, M-EDGE, Random House, eDreams, OrphanAid Africa, Innodata Isogen..
Factores clave	<p>Distribuir y producir libros digitales es mucho más barato que con libros impresos.</p> <p>Las actualizaciones de los ebooks son mucho más rápidas así como la adquisición de nuevos títulos.</p> <p>Facilidad de realizar traducción de libros a diversas lenguas aumenta la lectura.</p> <p>La experiencia de lectura es una alternativa aceptable frente a otros recursos de lectura disponibles.</p> <p>Aumenta la variedad de lecturas complementares e incentiva la lectura fuera del salón de clases.</p> <p>La usabilidad del dispositivo facilita su uso por usuarios que no tienen una grande familiaridad con tecnología.</p>
Público objetivo	Estudiantes de sexto grado de la Orphan Aid Africa School en Ayenyah, Ghana.
Financiamiento	El costo total del piloto fue de US\$12,657, siendo que \$5,800 fueron recibidos por aliados y el excedente cubierto por WorldReader.
Resultados	<p>Los estudiantes invierten más tiempo leyendo fuera de clase con e-readers que con libros convencionales.</p> <p>En menos de una semana aprenden a usar el dispositivo.</p> <p>Demostraron más entusiasmo al tener variedad de libros para escoger.</p> <p>El vocabulario aumento y las habilidades de lectura también.</p> <p>Mejoraron su pronunciación haciendo uso de la herramienta de text-to-speech.</p> <p>La misma herramienta de text-to-speech incentivo a los alumnos a leer en familia.</p> <p>Múltiples copias, permitiendo a toda la clase leer el mismo libro.</p> <p>Ningún dispositivo se perdió o de daño.</p> <p>La posibilidad de cargar muchos libros en la levedad del dispositivo fue otro punto positivo resaltado por los alumnos.</p>
Evaluación	<p>El piloto generó importantes mudanzas, como la cultural/social pues grande mayoría de los estudiantes no tenía una tradición de lectura en casa, siendo que casi 90% de sus padres son analfabetos y las historias se contaban apenas por tradición oral, mismo así no hubo una resistencia cultural por la lectura.</p> <p>El apoyo paterno también fue otro punto a destacar, pues los padres al no estar</p>



	<p>acostumbrados a que sus hijos hicieran tareas de la escuela en casa en vez de trabajar en los oficios de casa, en algunos casos generaron resistencia, pero en general tampoco hubo una grande barrera cultural al respecto.</p> <p>Siendo que la mayoría de autores de e-books son occidentales, los estudiantes experimentaron alguna dificultad entendiendo situaciones o aspectos propios de occidente y lejanos a su cultura.</p> <p>El tiempo de permanencia en la escuela también fue otro factor a abordar, pues no es obligatorio que el alumno permanezca después del receso. Con el proyecto se requería del alumno hasta el final de la jornada y esto fue una dificultad en algunos casos.</p> <p>Otro punto a evaluar es el de infraestructura, primero por preocupación de que alguno de los dispositivos fuera robado o averiado al dejar que lo llevaran a casa, por lo contrario los estudiantes cuidaron mucho del dispositivo y lo devolvieron sin daños ni perdidas.</p> <p>Las condiciones del clima y entorno de uso de los dispositivos también fueron especiales, siendo expuestos a polvo y sol, aunque no generaron problemas este punto será más explorado en futuras implementaciones.</p> <p>El acceso a electricidad e internet también fue otro desafío, siendo necesario generar rutinas de carga con baterías externas conectadas a paneles solares, leer en la noche también fue un limitante por la falta de luz, siendo esta una nueva funcionalidad bastante solicitada por los alumnos.</p> <p>Para el caso de internet fue necesario habilitar un punto de internet satelital conectado a un laptop para descargar los libros y posteriormente transferirlos manualmente a los e-readers, la aldea no cuenta con cobertura de ninguna operadora móvil.</p> <p>Desde el punto de vista cognitivo, aunque las clases son dadas en inglés en la aldea, se detectaron falencias en el dominio de la lengua, por lo que las lecturas no eran comprendidas en su totalidad. La diferencia de edad y de habilidades de lectura también fue una limitante, pues en una misma clase hay estudiantes con diferencias amplias de edad y de habilidades de lectura.</p>
Replicabilidad	Dadas las características de similitud del proyecto con escenarios presentes en América Latina, el proyecto puede ser replicado con facilidad.
Alcance geográfico	OrphanAid Africa School, Ayenyah, Ghana.
Contacto	<p>Colin Mcelwee Co-fundadora colin@worldreader.org Worldreader.org 506 2nd Ave Suite 1800 Seattle WA 98104 USA Phone: +1-206-588-6057 Fax: +1-831-299-5366 Video: http://goo.gl/img3n</p> <div data-bbox="1066 1572 1422 1921" style="text-align: right;">  </div> <p style="text-align: right;">Alternativamente acceda al video usando QR Code</p>



Título	Nokia Education Delivery – Puentes Educativas Chile
Objetivo	<p>Es una plataforma que permite el acceso y distribución de materiales educativos a través de redes móviles. Ayuda a traer lecciones y sesiones con base en videos educativos, inspiradores y atractivos, se pueden descargar por los profesores de un catálogo digital, que puede ser actualizado de forma permanente. El sistema ha sido diseñado para el aprendizaje formal y puede ser adoptado por escuelas, organizaciones no gubernamentales o empresas comerciales.</p> <p>Desde su lanzamiento el proyecto se ha implementado en Filipinas, Tanzania y Chile, entre otras iniciativas privadas.</p>
Fecha en que se desarrolló	Abril de 2009 - Activo
Descripción	El programa permite que profesores utilicen recursos del portafolio de videos de la colección, conectando un Smartphone a una TV convencional o proyector y viabilizando la reproducción de estos contenidos en la sala de aula.
Elementos de innovación	<p>Aprovechamiento de recursos ya disponibles en una escuela como una TV o un proyector, conectados a un Smartphone para descarga y transmisión de los videos.</p> <p>Acceso a un amplio catalogo de videos en ciencias y matemáticas, en escuelas que no tienen una biblioteca audiovisual o grandes recursos educativos.</p>
Agentes	Asociación Chilena Pro Naciones Unidas (ACHNU), Movistar Chile, Fundación Telefónica, Nokia Siemens Networks, Pearson Foundation y la Asociación Chilena de Municipalidades (ACMUN).
Factores clave	<p>Facilidad de uso por parte del profesor.</p> <p>Hacer la educación divertida con el uso de tecnología.</p> <p>Presencia en escuelas con escasos de material escolar y herramientas educativas.</p>
Público objetivo	Estudiantes de primaria y secundaria en las regiones más pobres de Chile. Atendiendo más de 650 profesores y 22.000 estudiantes de 230 escuelas en todo el país.
Financiamiento	Asociación público-privada.
Resultados	<p>Acceso a material audiovisual de alta calidad.</p> <p>Incremento en la motivación por las clases.</p> <p>Mejoría en el nivel de concentración en los niños.</p> <p>A través de los contenidos los niños encontraron más valor en las ciencias y las matemáticas.</p>
Evaluación	
Replicabilidad	El proyecto ya se encuentra en fase de expansión en America Latina.
Alcance geográfico	Provincias de todo Chile.
Contacto	<p>Riitta Vanska Senior Manager of Mobile Learning Solutions Nokia Sustainability Operations riitta.vanska@nokia.com Nokia Corporation Visiting address: Keilalahdentie 2-4, FI-02150 Espoo Post address: P.O. Box 226,</p>



FI-00045 Nokia Group Finland
Tel. +358 (0) 7180 08000
Business ID: 0112038-9
Place of registration: Helsinki, Finland
Web: <http://goo.gl/j6ACn>
Video: <http://goo.gl/5zLjh>
Alternativamente acceda al video usando QR Code:



Título	Mobile Entrepreneurs in Africa
Objetivo	Capacitar emprendedores y empresarios africanos para aprovechar las tecnologías móviles y la Web que son particularmente relevantes para el contexto de los países en desarrollo, y que les permitirá poner en marcha nuevos servicios de valor, ofertas de contenido relevante a nivel local y nuevas aplicaciones que generen un flujo de ingresos y productividad.
Fecha en que se desarrolló	2010 - Activo
Descripción	<p>Combinar los puntos fuertes de África, la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor, con el poder de los teléfonos móviles.</p> <p>El espíritu emprendedor en países en desarrollo es realmente asombroso pero por ahora, es poco explorado en servicios móviles.</p> <p>Existe un desconocimiento sobre las posibilidades de la plataforma y falta de conocimientos técnicos y empresariales, así como de instrumentos y metodologías prácticos para generar contenidos y servicios móviles.</p> <p>El programa lleva esta experiencia a las organizaciones y emprendedores locales en un ecosistema que dé lugar a la creación y puesta en marcha de iniciativas productivas, que genere un impacto socio-económico positivo en todos los segmentos de la población.</p>
Elementos de innovación	<p>Las tecnologías presentadas permiten una rápida implementación, sin requerir de conocimientos avanzados en programación, conectadas con metodologías, mejores prácticas y modelos de negocios para construcción de negocios sostenibles y rentables.</p> <p>Creación de laboratorios de tecnologías móviles, que faciliten el trabajo con actores locales (operadoras, gobiernos, ONGs, etc) para garantizar las mejores condiciones para el despliegue de las iniciativas.</p>
Agentes	Web Foundation y Vodafone Group
Factores clave	<p>Conexión de conocimiento y experiencia con necesidades locales para generación de nuevos negocios.</p> <p>Democratización de las tecnologías móviles y mostrar su potencial de una forma práctica y productiva.</p> <p>Generación de un ecosistema que lleve las ideas a la práctica.</p> <p>Generar propuestas que mejoren la falta de infraestructura física, como en el caso educativo donde no hay escuela, de salud donde no hay hospitales, de dinero, donde no hay bancos, de protección a los derechos fundamentales.</p>
Público objetivo	Emprendedores y empresarios africanos.
Financiamiento	Vodafone se ha comprometido a soportar financieramente los 3 primeros años del proyecto. Los fondos adicionales se buscaran para ampliación a otras áreas, incluso otros continentes.
Resultados	En curso
Evaluación	En curso
Replicabilidad	Emprendimientos basados o con apoyo en tecnologías móviles aún son poco explorados en países en desarrollo, el programa tiene todo el potencial de ser replicado y adaptado al mercado latinoamericano, conectando la cadena de valor regional de la movilidad.
Alcance geográfico	Continente Africano
Contacto	World Wide Web Foundation



Proyecto: Investigación y desarrollo de metodologías de capacitación basadas en TIC para MIPYME

	<p>c/o Lenz & Staehelin Route de Chêne 30 1211 Geneva 17 Switzerland Web: http://goo.gl/JBQQx</p>
--	---



Título	Plan Ed – School Linking
Objetivo	Promover el intercambio cultural entre estudiantes y profesores con colegas de todo el mundo utilizando diversos medios de comunicación.
Fecha en que se desarrolló	2008 – Activo
Descripción	El programa incentiva la conexión de escuelas alrededor del mundo para que estudiantes intercambien correspondencia, emails, SMS y objetos locales de su cultura. El programa también permite vincular a los niños a compartir ejemplos de trabajo sobre temas de interés mutuo, tales como cambio climático, emprendimiento y los derechos de los niños. Esto ayuda a los jóvenes participantes a aprender acerca de otros de su edad que viven en diferentes zonas del mundo, a reconocer sus similitudes y apreciar sus diferencias. Los profesores también intercambian ideas sobre educación, recursos educativos y proyectos.
Elementos de innovación	El programa utiliza una variedad de métodos de comunicación para ayudar a vincular las escuelas y mantenerse en contacto, incluyendo el envío de correos, videoconferencias, la interacción a través de su página web, y más recientemente de mensajería de texto. En los últimos seis meses en las escuelas de Malawi, Sierra Leona y el Reino Unido han estado utilizando FrontlineSMS para comunicarse con las escuelas de sus socios. Las escuelas usan FrontlineSMS enviar textos confirmando la recepción de cartas y material publicado. Ellos también el intercambio de mensajes de texto sobre ideas para nuevos proyectos, y para organizar viajes para los intercambios de profesores como parte del proyecto de enlace, e incluso para desear felices fiestas uno a otro.
Agentes	DFID - UK Government Department responsible for promoting development and the reduction of poverty. Travel Counsellors BBC World Class
Factores clave	Uso de diversos medios de comunicación como la web, los celulares e incluso la carta escrita. Conexión con realidades locales. Generación de comunidad, de amistad.
Público objetivo	Jóvenes entre 7 y 14 años
Financiamiento	Las escuelas participantes en el reino unido realizan un aporte financiero de £600 por año para participar del programa, de los cuales £200 se destinan para apoyar el desarrollo de la escuela con la cual se conectan. También recibe apoyo financiero de Travel Counselors y del DFID.
Resultados	Más de 400 escuelas conectadas Mayor compromiso por el estudio Menor evasión escolar Generación de metas de mediano y largo plazo en los niños Agrega valor y sentido a la escuela Generación de cultura emprendedora
Evaluación (testimonios)	“Este programa promueve la construcción de amistad y aprendizaje de unos a otros. Es de un valor incalculable para nuestros maestros intercambiar notas sobre los planes de estudios y métodos de enseñanza y motiva a nuestros hijos a trabajar más duro.” Ouma Félix, director de la escuela primaria de Opande, Kisumu, Kenia “Creo que el vínculo es bueno porque podemos saber lo que los otros niños quieren hacer – cuales son sus sueños, esperanzas y como ven la



	<p>vida allí. Quiero ser un actor cuando salgo de la escuela y quiero saber lo que los estudiantes en Kenia quieren hacer y sus familias, ellos quieren ser algo diferente". Ozzy, de 7 años, The Heathland School, Londres, Reino Unido</p> <p>"Los niños muestran un gran interés con el programa, me detienen en los pasillos para preguntarme sobre los eventos y se mantienen motivados con los proyectos compartidos. Nuestros niños tienen familias en Bangladesh, Somalia y otras partes del mundo, y el programa hace que la escuela tenga más sentido para ellos". Susie Price, Escuela Primaria Argyle</p> <p>"El vínculo con un centro escolar en el extranjero aumentó la conciencia de otras culturas, de sistemas de educación y de idiomas. Nuestros estudiantes son más conscientes de la suerte que tienen al acceder a una educación gratuita. Una cultura más emprendedora ha sido adoptada por ellos". Cathy Girvan, Rooks Heath School</p>
Replicabilidad	El programa hoy en día no cuenta con escuelas aliadas en América Latina pero tienen un canal web de contacto y solicitudes.
Alcance geográfico	Reino Unido, China, Kenia, Malawi, Senegal y Sierra Leona
Contacto	<p>Plan UK Finsgate, 5-7 Cranwood Street London EC1V 9LH Tel: 0300 7779777 Fax: 0300 777 9778 link@plan-international.org.uk http://www.planschoolslink.org Aliado de plataforma para SMS http://www.frontlinesms.com</p>



Título	Comeln
Objetivo	Promover la inclusión social de jóvenes marginados a través de comunidades sociales móviles.
Fecha en que se desarrolló	Septiembre 2008-Activo
Descripción	<p>COMEIN es una plataforma genérica que a bajo coste se aplica a jóvenes marginados de diferentes culturas y áreas de interés, atendiendo a fondo sus necesidades.</p> <p>El proyecto trabaja con 2 tipos de contenido, el primero orientado a fortalecer las habilidades de aprendizaje y el segundo a emprendimiento, realizando una exploración de la creatividad e ingenio de esos jóvenes, demostrado como ciudadanos, hijos o trabajadores a través del desarrollo de contenido dinámico accedido a través de tecnología móvil y la comunidad online.</p>
Elementos de innovación	<p>Al usar la red de internet móvil como canal para compartir, los usuarios se transforman en productores activos, así como receptores de contenido, habilitando una interacción y participación online.</p> <p>El intercambio social en la comunidad permite la generación de discusiones y diálogos, promoviendo una activa participación y producción de contenido.</p> <p>Streaming en tiempo real también es usado para conectar a los usuarios.</p>
Agentes	Centre for Social Innovation en Austria - ZSI, Atos Origin, VideoCells (Israel), Inclusion Trust (UK), DramaWorks Development Services (Germany), The Styrian Association for Education and Economics (Austria), Fondazione IARD (Italy).
Factores clave	<p>El desafío para los educadores se encuentra en definir pedagogías emergentes, en términos de las habilidades que los usuarios de estas tecnologías poseen y de establecer una comunicación e interacción social, usando una variedad amplia de herramientas multimedia.</p> <p>Abordaje social, no apenas de distribución de contenido y solución de preguntas. Los estudiantes desarrollan contenido, no apenas lo consumen.</p> <p>Desarrollo de contenido pertinente con el perfil y expectativas de los jóvenes.</p>
Público objetivo	El proyecto COMEIN se centra en jóvenes marginados entre 14 y 21 años en toda Europa, afectada por dos grandes, pero específicas categorías: Educación y Economía – jóvenes con barreras de acceso a educación y bajos ingresos.
Financiamiento	European Comission FP7 e Information Society
Resultados	<p>Los grupos marginados se encuentran en desventajas sociales, educativas o espaciales, como grupo especial se tienen los inmigrantes, también fueron consideradas subculturas, como Punks, Emos, Goticos, Krocher, Mongos, etc.</p> <p>Para estos grupos la principal necesidad es mantener una buena relación con los amigos, seguido de pasarla bien, ir a clubs, estar junto a amigos de la misma edad, encontrar amigos del sexo opuesto. Necesidades tradicionales como ganar dinero o tener familia también fueron encontradas. Ellos también quieren ser independientes, hacer su propia vida. Necesitan de adultos a su alrededor que los encorajen y les den apoyo. En particular los jóvenes marginados quieren ser aceptados como ellos son. Desean tener los últimos gadgets tecnológicos, aparentemente celulares son los más deseados.</p>
Evaluación	Explorando los factores y consecuencias de la marginalización, se encontraron factores y consecuencias sociales y personales, además de educativos y



	<p>económicos, situaciones de género y de tiempo libre también fueron identificadas.</p> <p>Explorando su interacción y necesidades con las ICTs, se encontró que se desean dispositivos con buena experiencia de usuario, de vanguardia, con diversas funcionalidades y aplicativos, rápidos y de acceso en cualquier lugar y momento. Sobre el acceso se identifican el propio hogar, a través de instituciones, buscando servicios gratuitos y experimentando limitación en el acceso. Las competencias que tienen para el uso de estos dispositivos son avanzadas y los más utilizados son celulares, laptops y TV.</p> <p>Explorando si interacción con dispositivos móviles, se destaca el uso de SMS, MMS, Videos (producción y descarga), música (para llamar la atención y como entretenimiento), además de fotos e imágenes. La relevancia de los dispositivos móviles destaca aceptación en la sociedad, mantenerse en contacto con el mundo exterior, sensación de privacidad con su dispositivo móvil y deseo de gastar más dinero en el o acceder a servicios gratuitos.</p>
Replicabilidad	Características que pueden permitir que se aplique en otros países, entidades o regiones.
Alcance geográfico	Austria y UK, en expansión para otros países de Europa.
Contacto	<p>Centre for Social Innovation Pilar Pérez Project Manager / Atos Origin Tel / Fax: +34 91 214 9362 / +34 91 214 9362 pilar.perez@atosorigin.com Ilse Marschale +43 1 4950442 19 marschalek@zsi.at Elisabeth Unterfrauner +43 49 50 442 54 unterfrauner@zsi.at 246 Linke Wienzeile Vienna, 1150 Austria http://www.epractice.eu/cases/comein http://www.comein-project.eu/</p>



Título	Plataforma Mobitel de Mobile Learning
Objetivo	Empoderar instituciones educativas locales para romper con las barreras tradicionales, así como el acceso limitado a recursos, para llegar a un público más amplio y desarrollar la mejor experiencia sin incurrir en costos adicionales de logística o infraestructura, a través de la implementación de una plataforma de mobile learning para realización de cursos de pregrado y posgrado
Fecha en que se desarrolló	2008-activo
Descripción	La plataforma de Mobile Learning de Mobitel fue implementada para ofertar cursos móviles en las facultades Estudios de pregrado y posgrado de la Facultad de Ciencias y la Facultad de Artes de la Universidad de Colombo en Sri Lanka. Uno de los cursos de ofrecidos fue el diplomado en economía de turismo y dirección hotelera.
Elementos de innovación	La plataforma explora diversas funcionalidades de los dispositivos móviles, como conferencia de video, visualización de diapositivas, opciones de envío de material, gestión de contenidos, SMS y correo electrónico. El sistema representa en si un entorno de formación dentro de un dispositivo interactivo, que complementa la experiencia de aprendizaje, brindando la posibilidad de estudiar en cualquier momento y lugar.
Agentes	Sri Lanka Telecom Mobitel, University of Colombo
Factores clave	La plataforma de mLearning rompe las barreras tradicionales de acceso a la educación, promoviendo el derecho a la educación superior de todos los ciudadanos de SriLanka. La iniciativa también abrió las puertas a profesionales de los sectores productivos atendidos, como hotelería y turismo, para obtener un diploma de la prestigiosa Universidad de Colombo, que de otra forma no conseguirían pues la mayoría de hoteles se encuentran muy lejos de las instituciones educativas, lo que dificulta al personal de esta industria atender con frecuencia a clases presenciales, lo que además impide que avancen en sus estudios una vez comienzan a trabajar.
Público objetivo	Profesionales de diversos sectores productivos en Sri Lanka
Financiamiento	Los cursos son pagos por los estudiantes o por las empresas en donde trabajan.
Resultados	El mLearning brindo a los profesionales de los sectores atendidos, como hotelería y turismo, volver gradualmente a estudiar, dentro de un modelo altamente flexible y a distancia.
Evaluación	
Replicabilidad	El contexto del publico atendido es similar al vivido por profesionales en América Latina, pero dado que se trata de una plataforma propietaria de una operadora móvil con acciones específicas en Sri Lanka, la replicabilidad dependería de una alianza con operadoras locales en conversación con Mobitel para lanzamiento del modelo de negocios.
Alcance geográfico	Sri Lanka y Maldives, South Asia
Contacto	Leisha De Silva Chandrasena Presidente - Sri Lanka Telecom Mobitel Suren J. Amarasekera CEO - Sri Lanka Telecom Mobitel http://www.mobitel.lk/support/mlearning.html



Título	MILLEE
Objetivo	Mejorar la alfabetización entre niños pobres de países en desarrollo a través de juegos educativos para dispositivos móviles.
Fecha en que se desarrolló	2004-Vigente
Descripción	<p>MILLEE, significa Aprendizaje Inmersivo para la Alfabetización en Países de Economías Emergentes.</p> <p>La idea gira en torno a la utilización de juegos educativos, diseñados especialmente para dispositivos móviles, con actividades que promueven la alfabetización y permiten la utilización tanto dentro como fuera de la sala de aula, los juegos también promueven el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.</p> <p>MILLEE cuenta con más de diez juegos móviles que incorporan conceptos de las lecciones aprendidas en sus estudios.</p> <p>Los juegos fueron desarrollados por profesionales de diversas disciplinas, como especialistas informáticos, de interacción humana, de comunicación, idiomas-ingles, lectura, educación, así como desarrolladores de videojuegos.</p> <p>Los contenidos fueron diseñados partiendo de la realidad social y cultural vivida por los niños en India,</p>
Elementos de innovación	<p>Los aplicativos fueron diseñados y mejorados a partir de experiencias de interacción humana.</p> <p>Producto concebido interdisciplinariamente.</p> <p>Producto concebido a partir de realidades culturales y sociales.</p>
Agentes	ASSET India Foundation, Byrraju Foundation, Naandi Foundation, Suraksha, Banco Mundial.
Factores clave	<p>No partir de una idea preconcebida, el trabajo de campo y el entendimiento directo de las realidades de la comunidad ha marcado la diferencia.</p> <p>El proceso de diseño de los juegos se ha centrado en la experiencia de usuario e interacción con los contenidos, ha sido un trabajo evolutivo viendo como los niños exploran los juegos y de sus propias experiencias,</p> <p>No se desarrollan contenidos universales, para utilizar en cualquier situación, cada desarrollo es único, llevando en consideración las realidades locales y culturales de cada comunidad.</p> <p>El proyecto ha revisado y evaluado más de 35 productos comerciales de inglés, para identificar sus mejores prácticas y tomar eso como punto de partida, no "reinventar la rueda".</p>
Público objetivo	Niños de aldeas en el norte y sur India que frecuentan la escuela y reciben clases de inglés como segunda lengua.
Financiamiento	Recursos fueron captados a través de proyectos de incentivo a la investigación, el Banco Mundial también patrocina.
Resultados	<p>La implementación de juegos educativos genera una importante interacción social en los niños.</p> <p>A través de desafíos, los niños aprenden muchos más rápido y se sienten motivados.</p> <p>La permanencia y utilización frecuente de los juegos también llamo la atención,</p>



	<p>pues al estar envueltos en una dinámica de competencia generan mucho más compromiso.</p>
Evaluación	<p>Estudiantes que atendían al programa después de la escuela, tres veces por semana durante un semestre usando los juegos MILLEE mejoraron su desempeño con el Inglés.</p> <p>Los participantes mejoraron sus calificaciones escolares después de esta intervención. Un aprendizaje más significativo se dio combinando la teoría con la práctica</p>
Replicabilidad	<p>Los juegos son un lenguaje universal y una estrategia ideal para llegar con un lenguaje divertido y educativo a los niños. En el caso de replicabilidad se debe tener en cuenta el entorno cultural de aplicación pues MILLEE lleva en consideración este entorno para desarrollo de experiencias más cercanas al contexto de los niños.</p>
Alcance geográfico	<p>Aldeas del norte y sur de India</p>
Contacto	<p>Matthew Kam, PhD Assistant Professor</p> <p>Carnegie Mellon University School of Computer Science Human-Computer Interaction Institute 5000 Forbes Avenue Newell Simon Hall, Room 3525 Pittsburgh, PA 15213-3891, USA</p> <p>email: mattkam@cs.cmu.edu office: +1 (412) 268-9805 twitter: @matthewkam http://www.millee.org/</p>



Título	Shuttleworth Foundation – M4Lit
Objetivo	Explorar la viabilidad de la utilización de teléfonos móviles para apoyar la lectura y la escritura de los jóvenes en el sur de África
Fecha en que se desarrolló	2009-Activo
Descripción	<p>El proyecto m4Lit comenzó en 2009 como una iniciativa piloto para explorar cómo los adolescentes en Sudáfrica podrían leer historias en sus teléfonos móviles. La mayoría de las lecturas realizadas son de textos muy cortos, por ejemplo, SMS y mensajes de chat en la plataforma MXit.</p> <p>El proyecto también promueve la producción colaborativa de historias por parte de los participantes, con las cuales ya se han publicado 2 libros, que permiten interactividad móvil, para que los lectores dejen comentarios o voten por los mejores textos.</p>
Elementos de innovación	<p>En un país con altos índices de analfabetismo el uso de dispositivos móviles puede hacer toda la diferencia, sin ser un reemplazo a otros medios de lectura, puede ser un complemento viable y a veces una alternativa al libro impreso.</p> <p>La posibilidad de generar interactividad también es una grande innovación, que no se puede tener normalmente con un libro impreso, la generación de una comunidad de escritores colaborativos genera una motivación por la lectura y la escritura.</p> <p>La implementación de un portal móvil con diversas lecturas de interés para adolescentes también fue un interesante paso, pues grande parte de los dispositivos móviles cuentan con un navegador de internet móvil.</p> <p>Los libros en el sur de África son escasos y costosos, 51% de los hogares en África no tienen un único libro, mientras que una elite de apenas 6% tiene en casa 40 libros o más. Solo el 7% de las escuelas cuentan con una biblioteca en funcionamiento.</p>
Agentes	Instituciones y otros actores involucrados directamente en la experiencia.
Factores clave	Utilización de herramientas móviles que permiten la interactividad, como el SMS o el Chat con fines de producción de escritos y lectura.
Público objetivo	Adolescentes cursando estudios secundarios.
Financiamiento	Los proyectos son financiados de manera privada por su fundador Mark Shuttleworth
Resultados	Desde su lanzamiento, las historias se han leído más de 34.000 veces en el móvil. Más de 4.000 entradas se han recibido en concursos de redacción y más de 4.000 comentarios han sido dejados por los lectores en capítulos individuales. Muchos de los lectores pidieron más historias y diferentes géneros. Alentados por la alta aceptación de las historias y por estas solicitudes fue que la fundación decidió poner en marcha el portal móvil Yoza. Dentro del primer mes, Yoza registro más de 60.000 visitantes únicos y más de 8.500 comentarios de otros usuarios.
Evaluación	El 90% de los jóvenes de Sudáfrica tienen acceso a un dispositivo móvil. La asimilación y la interacción con los dos primeros cuentos colaborativos demuestran claramente que los



	teléfonos móviles son una plataforma viable para los incentivar la lectura y la escritura en los adolescentes.
Replicabilidad	La fundación que lidera el proyecto se encuentra disponible para exploración de alianzas de réplica en otros países. Las condiciones de realización de asemejan a las presentes en América Latina.
Alcance geográfico	SouthAfrica
Contacto	Steve Vosloo Shuttleworth Foundation, Cape Town http://yozaproject.com/ http://yoza.mobi Video: http://goo.gl/wTvg9 Alternativamente acceda al video usando QR Code: 



Título	Mobilink – SMS para alfabetización
Objetivo	Utilizar SMS para ayudar en la alfabetización de mujeres jóvenes en Pakistán.
Fecha en que se desarrolló	2009-Activo
Descripción	<p>A cada una de las niñas se le proporcionó un teléfono móvil de bajo costo y la conexión de prepago.</p> <p>Los profesores fueron capacitados por Bunyad para enseñar a los estudiantes cómo leer y escribir utilizando los teléfonos móviles.</p> <p>La compañía estableció un sistema para enviar y recibir mensajes SMS en un esfuerzo por mantener y mejorar la alfabetización de los participantes, que cuenta con falta de acceso a material de lectura interesante.</p> <p>Los teléfonos también se habilitaron para enviar y recibir mensajes en Urdu, la lengua local, más que en Inglés. Las chicas recibieron hasta seis mensajes al día con una variedad de temas, incluyendo religión, salud, nutrición. Ellas deben escribir los mensajes y responder a sus profesores a través de SMS. Evaluaciones mensuales son realizadas para medir la evolución de las participantes.</p>
Elementos de innovación	El proyecto incorpora básicamente una tecnología presente en todos los celulares, el SMS, aprovechando su potencial distributivo y de colecta de datos, en una cultura que tradicionalmente no veía con buenos ojos que mujeres tuvieran acceso a dispositivos de comunicación móvil.
Agentes	Mobilink, UNESCO, Bunyad (ONG Local)
Factores clave	<p>Diseño de contenidos relevantes a las necesidades locales.</p> <p>Utilización de tecnologías móviles como estrategia de alfabetización en entornos con carencia de recursos educativos y material de alfabetización.</p>
Público objetivo	250 mujeres de 15-24 años que habían completado recientemente un programa alfabetización básico.
Financiamiento	Patrocinio de Mobilink
Resultados	<p>Cerca de 80% de las niñas mejoraron sus puntuaciones en materia de alfabetización.</p> <p>Al comienzo del programa 56% de las familias se encontraba desconfiada con el programa, al final del mismo 87% estuvieron satisfechas con los resultados finales.</p>
Evaluación	<p>El éxito de este programa muestra cómo los teléfonos móviles pueden ser utilizados para aumentar el alcance y la eficacia de los programas de educación básica. También ilustra el hecho de que los teléfonos pueden superar el modo como los padres y los líderes pueden utilizarlos para transmitir sensibilidad cultural con información, mejorando las tasas de alfabetización de las niñas.</p> <p>"Con más de 98 millones de usuarios de teléfonos móviles en Pakistán frente a una población de 60 millones de analfabetos, el teléfono móvil tiene potencial ilimitado si se coloca en las manos adecuadas.</p> <p>Una de las principales causas del bajo nivel de alfabetización femenina en Pakistán es causado por que los centros educativos están muy lejos o por que la familia no deja a las chicas salir de casa.</p>
Replicabilidad	En marzo 25 de 2010 Mobilink anunció la ampliación del proyecto para otras 1.000 estudiantes, con el ánimo de entender el impacto del proyecto a una escala más grande.



Alcance geográfico	Áreas rurales de Pakistan
Contacto	<p>Bilal Munir Sheikh Vice President Marketing Mobilink</p> <p>Video: http://goo.gl/wd7BM Alternativamente acceda al video usando QR Code:</p> 



Título	Aprendiendo en Red sobre el ECA (Estatuto de los Niños y Adolescentes)
Objetivo	<p>El estatuto de los Niños y Adolescentes (ECA) fue creado para defender y proteger legislativamente los niños y adolescentes brasileños. Para la real aplicación del Estatuto y una fiscalización que garantice su aplicación, fueron creados los Consejos Tutelares Municipales.</p> <p>Este proyecto tuvo como principal objetivo, ofrecer bases sobre el cotidiano de aplicación del ECA a los consejeros tutelares y personas relacionadas con este tema, a través de una experiencia de formación vía dispositivos móviles.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un curso sobre el ECA, a partir de las experiencias cotidianas de protección de la infancia, de la comunidad para consejeros tutelares del Instituto Vivo, de la iniciativa Pro-Niño (Fundación Telefónica) a asesores en todo Brasil. • Promover las mejores prácticas y estrategias para el fortalecimiento de la red de asesores y personas involucradas con los temas del ECA, a partir del conocimiento del Estatuto y su aplicación; • Democratizar el acceso al conocimiento, para ofrecer el curso desde un dispositivo móvil • Ofrecer un canal de comunicación directa a través de una sesión de preguntas con un equipo de expertos de Pro-Niño; • Permitir el seguimiento y la evaluación en tiempo real de la interacción con el contenido, con la metodología para identificar mejoras.
Fecha en que se desarrolló	31 de agosto a 31 de diciembre de 2009.
Descripción	<p>Proyecto de mLearning para los profesionales que trabajan directamente con la tematica del ECA en Brasil.</p> <p>La iniciativa permitió la construcción colectiva de conocimiento, dado que el contenido llevo en consideración las experiencias individuales de cada participante para desarrollo de estudios de caso. Durante los estudios los participantes podían comentar estos casos.</p> <p>El proyecto conto con un canal para resolución de con especialistas que respondían las preguntas por SMS.</p>
Elementos de innovación	<p>Fue explorado un curso vía internet móvil para un público que no contaba con acceso facilitado a internet común.</p> <p>Fueron utilizados los celulares personales de cada usuario, que en su totalidad contaban con un navegador de internet móvil.</p> <p>Creación de un canal para intercambio de informaciones (estudiantes y especialistas).</p> <p>Curso completamente gratuito, que mediante alianza con la operadora móvil Vivo dio acceso libre a su red de datos.</p>
Agentes	Instituto Vivo, Fundación Telefónica, Editacuja Editora y Consejos Tutelares.
Factores clave	<p>Creación de una red, conectando profesionales que antes trabajaban de forma individual.</p> <p>Aplicativo web móvil, que permitió la distribución de contenido a cualquier dispositivo móvil dotado de un navegador de internet.</p> <p>Acceso gratuito al contenido y a la navegación por internet en el mismo, dado que 62% del público contaba con un celular pre-pago sin paquete de datos.</p>
Público objetivo	Consejeros Tutelares.
Financiamiento	Financiado por el Instituto Vivo.



Resultados	74% de los inscritos participaron activamente del curso; de estos, 69% afirmo que el curso contribuyó con informaciones relevantes para a su actuación profesional y los estimulo para la busca de conocimientos adicionales.
Evaluación	Algunos de los comentarios recibidos por los estudiantes fueron: “Tendré más seguridad para tomar decisiones y replicaré lo aprendido con mis colegas. Lucharé por la creación de una RED en mi región” “Excelente curso, deberían abrirlo para todos los consejeros en Brasil” “El rescate histórico sobre el ECA fue muy bueno, acrecentó cosas que yo no conocía” “Muy buenos textos y utilización de imágenes expresivas que en el celular dan una vida nueva el contenido”
Replicabilidad	La metodología y contenidos fueron diseñados a medida de las realidades del publico objetivo en Brasil, caso a caso sería evaluado para su replicabilidad.
Alcance geográfico	Brasil, todas las regiones con cobertura de la operadora Vivo.
Contacto	Instituto Vivo Fernando Elias fernando.elias@vivo.com.br Editacuja Editora Martín Restrepo martin@editacuja.com.br +55 11 3582-6565 http://www.vivo.com.br/institutovivo/ http://vivoconselhos.ning.com/



Título	Ericsson – Proyecto Aldeas del Milenio
Objetivo	<p>Evaluar el impacto y relaciones de la conectividad a redes móviles en África con los 8 objetivos de desarrollo del milenio de las Naciones Unidas (MDGs).</p> <p>Evaluar el potencial impacto de los dispositivos móviles en la educación, emprendimiento, salud, hogar y entender las barreras para desarrollar servicios para esos sectores.</p> <p>Los 8 MDGs son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erradicar la extrema pobreza y el hambre. 2. Educación primaria para todos. 3. Promover igualdad de género y empoderar a las mujeres. 4. Reducir la mortalidad infantil. 5. Mejorar la salud de gestantes. 6. Combatir el VIH, SIDA y otras enfermedades. 7. Garantizar la sostenibilidad ambiental. 8. Alianzas globales para el desarrollo.
Fecha en que se desarrolló	2009-Activo
Descripción	<p>En comparación con el resto del mundo, la África subsahariana ha mostrado poca mejoría para alcanzar los Objetivos de Desarrollo el Milenio (MDGs), La TIC y los dispositivos móviles tienen el potencial de atraer nuevas oportunidades de crecimiento y desarrollo, la conectividad en las Aldeas del Milenio se ha convertido en componente clave para lograr los 8 MDGs.</p> <p>Estas tecnologías proporcionan a los pueblos un mayor acceso a personas, información, oportunidades económicas, medios alternativos de comunicación, apoyo a la agricultura, desarrollo de emprendimientos, a la educación, salud y sostenibilidad del medio ambiente. En general las TIC se ven como un factor clave para acelerar el logro de las MDGs, las asociaciones publico-privadas han sido un factor importante para la consecución de estos progresos.</p> <p>El estudio utiliza un enfoque de métodos mixtos, combinando los métodos cuantitativos y cualitativos para identificar las tendencias y evaluar el impacto potencial de las comunicaciones móviles.</p> <p>El estudio recoge datos y entrevistas cualitativas en Ghana, Nigeria, Kenia y Tanzania, países con distintos niveles de madurez de la conectividad móvil.</p>
Elementos de innovación	El el Proyecto Aldeas del Milenio ha llevado conectividad a redes de datos móviles a 14 Aldeas en 10 países de África que antes no contaban con esta posibilidad, agregando valor e innovación para alcanzar los 8 MDGs.
Agentes	Ericsson, Earth Institute-Columbia University, Millenium Villages, Millenium Promise.
Factores clave	Factores internos o externos a los agentes y mejores prácticas que sirvieron para llevar adelante la experiencia.
Público objetivo	El estudio se realiza en 4 aldeas de 4 países Africanos participantes del proyecto, representando una población combinada de 120.000 personas.
Financiamiento	Cómo se obtuvieron los recursos para llevar adelante la experiencia y su sostenibilidad en el tiempo.
Resultados	<ul style="list-style-type: none"> • La conectividad tiene el potencial de influenciar el desarrollo humano de aldeas remotas.



	<ul style="list-style-type: none"> • El uso de aplicativos móviles tiene el poder de reducir el tiempo de procesamiento para colecta de datos y su análisis, de semanas para minutos. • En el sector educativo el uso de dispositivos móviles pueden apoyar la presencia del profesor, la calidad de formación, el acceso a recursos educativos. • Más de la mitad de los entrevistados mencionaron el uso de teléfonos móviles en el seguimiento con los padres y la garantía de una gestión más eficiente en las escuelas. • En el sector productivo, los celulares indicaron un potencial para reducir la pobreza, para incrementar el número de clientes, reducir costos de transporte, facilitar las transacciones de dinero y fortalecer la conexión con redes sociales. • Para el hogar, los dispositivos móviles se muestran con potencial de ayudar en el momento de la necesidad, facilitando el acceso a servicios de salud y educación, información y nuevas oportunidades de negocio
Evaluación	<p>Asumiendo que 30 trabajadores del área de salud puedan salvar una vida por semana apoyados con dispositivos móviles, aproximadamente 6000 vidas podrán ser salvas por año en zonas rurales de 4 de los países estudiados.</p> <p>3 de cada 4 entrevistados afirmaron que se han visto social o financieramente beneficiados con el uso de dispositivos móviles.</p> <p>57 millones de zonas rurales en los 4 países estudiados podrían verse beneficiadas con inversiones razonables de cobertura y expansión de las redes.</p> <p>34% dos profesores entrevistados cree que los dispositivos móviles podrían ayudarlos a mejorar la administración de la escuela, 25% creen que mejoraría la participación de los estudiantes. Además de voz, el uso de SMS fue mencionado, los estudiantes entrevistados mencionaron que les gustan los juegos móviles,</p> <p>Los aplicativos móviles pueden ayudar substancialmente personas que viven con menos de un dólar por día.</p>
Replicabilidad	<p>Las características de salud, ocupación, educación y pobreza se repiten en la mayoría de las áreas de la África Sub-Sahariana, siendo incluso extendido a las realidades que vivimos en diversos lugares de América Latina.</p>
Alcance geográfico	<p>Las aldeas beneficiadas por el programa son: Bonsaaso, Ghana; Dertu y Sauri em Kenya; Mwandama en Malawi; Potou en Senegal; Mbola en Tanzania; Ruhira en Uganda; Koraro en Ethiopia;Tiby en Mali; Ikaram y Pampaida em Nigeria; y Mayange en Rwanda.</p>
Contacto	<p>Erin Trowbridge The Earth Institute trowbridge@ei.columbia.edu 212-854-9485</p> <p>Kyu-Young Lee The Earth Institute klee@ei.columbia.edu 212-851-0798 Video: http://goo.gl/TbbBi</p>



Alternativamente acceda al video usando QR Code:



<http://www.millenniumvillages.org>



Título	WildKnowledge – Comunidad de Mobile Learning Interactivo
Objetivo	Disponibilizar una comunidad de aplicativos y objetos de aprendizaje para implementación de acciones de Mobile Learning Interactivo e <i>In loco</i> .
Fecha en que se desarrolló	2007-Activo
Descripción	<p>WildKnowledge es compuesto por 4 aplicativos, vinculados a funcionalidades de Formularios, Mapas Interactivos, Arboles de Decisión e Imágenes Interactivas, que pueden ser integrados para propiciar aprendizaje móvil y realizar colecta de datos “in loco”. El conjunto de herramientas on-line permite a los usuarios crear y disponibilizar contenido a través de navegación web móvil o a través de aplicativos nativos (Android e iOS).</p> <p>La comunidad también explorar las funcionalidades de los actuales dispositivos móviles, como GPS (texto, cámara, audio, video e internet), permitiendo la captación de experiencias personales o datos en el momento deseado.</p> <p>Informaciones colectadas pueden ser compartidas en el portal con los miembros de la comunidad para promover el conocimiento colectivo, además los contenidos disponibles pueden ser personalizados por cada educador para objetivos específicos.</p> <p>La comunidad permite a los usuarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear & compartir arboles de decisión, mapas interactivos, formularios e imágenes interactivas, utilizando recursos multimidiáticos: textos, imágenes, audios, videos etc. • Cargar, disponibilizar y compartir los datos colectados en proyectos colaborativos. • Visualizar los datos en formato de reporte, mapa o gráfico.
Elementos de innovación	UGC o contenido generado por el propio usuario, permite que cualquier usuario, sin conocimientos técnicos desarrollar sus propios aplicativos móviles. Multiplataforma, permitiendo acceso web móvil o en aplicativos nativos. Escalabilidad e Integración, permitiendo la incorporación de nuevas funcionalidades y comunicación a través de su API con aplicativos o plataformas.
Agentes	Oxford Brookes University, Oxford Inovation Center, WildKey Ltd, Editacuja Editora.
Factores clave	<p>La tecnología ha sido implementada con más de 10.000 estudiantes de escuelas públicas y privadas en Inglaterra, además de haber nacido como un proyecto de investigación de la Universidad de Oxford Brookes, que permitió concebir la plataforma con una amplia sustentación pedagógica, funcional y de experiencia de usuario.</p> <p>En America Latina cuenta con una alianza estratégica con Editacuja Editorial en Brasil, quien a su vez acompaña las implementaciones con cursos de formación de profesores en tecnologías móviles y sus aplicaciones educativas, así como desarrollo de objetos y actividades móviles de aprendizaje.</p>
Público objetivo	Instituciones Educativas, Empresas, ONGs, Museos y otros centros de promoción cultural, Instituciones de Salud, Individuos.
Financiamiento	Implementaciones comerciales, alianzas y patrocinios.
Resultados	Resultados, impactos que se produjeron y lecciones aprendidas.
Evaluación	Evaluación realizada, conclusiones, aprendizajes.
Replicabilidad	Por su tecnología flexible y disponibilidad de implementaciones White Label, permite que cualquier institución, proyecto o iniciativa pueda apropiarla con rapidez, sin incurrir en altos costos y tiempos de desarrollo, además cuenta con programas de formación, acompañamiento y monitoreo, pedagógicos y de



	desarrollo de contenido.
Alcance geográfico	Global
Contacto	Martin Restrepo Director de Tecnología Educativa Editacuja Editorial martin@editacuja.com.br 55 11 3582-6575 São Paulo, Brasil www.wildknowledge.com.br www.editacuja.com.br @mrestrepo @editacuja

TIP: Códigos 2D – QR Codes

Los QR Codes son códigos de acceso rápido a contenido, que mediante un dispositivo con capacidad para captura de imágenes, como la cámara de un celular, permiten direccionar al contenido relacionado.

Para realizar la lectura del código es necesario que el dispositivo móvil cuente con un aplicativo que permita realizar la decodificación.

Para dispositivos Java o Symbian un aplicativo puede ser descargado digitando la siguiente dirección en su celular <http://reader.kaywa.com>

Para dispositivos Android e iPhone existen diversas versiones Free disponibles en el Android Market o en la Apple App Store respectivamente buscando por “QR Code Reader”

Para generar un QR Code existen varios servicios gratuitos en internet, uno muy popular es:
<http://qrcode.kaywa.com/>

Los tipos de contenido que pueden ser asociados son:

- Links a páginas de internet (necesita de conexión internet)
- Texto plano (no requiere internet)
- Llamada (Precargar un número de celular para llamar)
- Contactos (Adicionar un contacto a mi agenda de celular)
- SMS (Precargar un número para envío de SMS e incluso un mensaje determinado)

+ info: <http://goo.gl/tQu8>

