

Índice

Introducción	9
1. La apuesta digital	11
<i>J. Santacana & L. Coma</i>	
No hay otra opción [13]. Un mundo para compartir [14].	
2. En el disparador digital	19
<i>J. Santacana, L. Coma & V. López</i>	
La fuerza del mundo digital, ¿un viento huracanado contra la cultura? [21]. Es necesario correr a la misma velocidad y con la misma fuerza de este viento huracanado [22]. El estrago del huracán en el sistema educativo [22]. ¿Por qué no apostar por el potencial educativo de estas máquinas? [24].	
3. El cambio hacia una nueva inteligencia y sus secuelas	25
<i>J. Santacana, L. Coma & N. Llonch</i>	
Los ingenios que mueven los cambios [27]. Autopistas con pocos vehículos, todavía [32]. La autoridad de los iguales [34].	
4. ¿La escuela y el museo contra el futuro?	37
<i>L. Coma, N. Llonch & J. Santacana</i>	
Telefonía móvil, educación, museos y neurociencia [39]. ¿Por qué obligamos en los museos y en la escuela a prescindir de estas maravillas de la tecnología digital? [43]. ¿El lado oscuro no está en el móvil sino en maestros y museólogos que pretenden detener la rueda de la historia! [44]. El móvil: de agente perturbador a educador [45].	
5. M-learning, ¿la nueva forma de aprendizaje del siglo XXI?	47
<i>V. López</i>	
Cambios en la educación y tecnologías móviles [49]. <i>M-learning</i> , todavía un concepto en construcción [54].	
6. La telefonía móvil y los descodificadores de códigos: un recurso para la museografía nómada	61
<i>C. Martín</i>	
Los códigos QR y nosotros [63]. Los conocimientos previos para la creación de actividades con códigos QR [65]. Los marcadores digitales RA [67]. Características y usos de	

la realidad aumentada [68]. La realidad aumentada y su potencial en espacios patrimoniales de tipo arqueológico [71].

7. Modelos de educación patrimonial basados en telefonía móvil.	
El patrimonio cultural	75
<i>T. Martínez & J. Santacana</i>	
Problemática de modelizar una realidad cambiante [77]. Modelos para el patrimonio histórico-artístico, arqueológico y monumental [77].	
8. Modelos de educación patrimonial basados en telefonía móvil.	
El patrimonio natural	109
<i>T. Martínez & J. Santacana</i>	
Consideraciones previas [111]. Modelos para el patrimonio paisajístico y natural [111].	
9. Actividades de <i>mobile learning</i> para el patrimonio histórico-artístico y monumental. Ejemplos de aplicación	139
<i>T. Martínez</i>	
Primera actividad para el monasterio del Císter de Santa María de Poblet [141]. Segunda actividad para el monasterio del Císter de Santa María de Poblet [145]. Actividad para el parque del Laberinto de Horta en Barcelona [148].	
10. Algunos ejemplos del uso de los QR en el patrimonio urbano	155
<i>I. Grevtsova</i>	
Consideraciones sobre las nuevas herramientas [157]. Los principales usos de los códigos QR en entornos urbanos y su clasificación según su ubicación [158]. Cuando los QR enlazan ideas, conceptos e historias [164]. Cuando la telefonía móvil se utiliza para crear juegos lúdicos y educativos [167]. Cuando los códigos QR transforman el patrimonio invisible en visible [170].	
11. Experiencias educativas patrimoniales mediante los QR en las ciudades educadoras de la RECE	173
<i>L. Coma</i>	
12. Algunos consejos y una reflexión sobre lo que no debería ser	193
<i>J. Santacana & I. Grevtsova</i>	
Lo que no debería ser o no debería ocurrir [197]. Funciones adecuadas e inadecuadas de la tecnología móvil [198].	
13. Conclusiones ante el futuro cada vez más presente	201
<i>J. Santacana & L. Coma</i>	
Bibliografía	205