

Barlam, R. (2016). *El World Mobile City Project, proposta competencial.*

Amb l'excusa de localitzar i enregistrar des dels seus dispositius mòbils (foto i breus vídeos, a Instagram) 5 punts escollits a l'atzar de les seves grans ciutats de referència els alumnes participants, en grup i sincrònicament, porten a terme una activitat de descoberta i orientació gamificada que facilita el desenvolupament d'un gran nombre d'habilitats i de competències bàsiques. Han d'utilitzar les respectives xarxes de transport, realitat augmentada, codis QR i eines diverses.

Paraules clau: Gamificació, Mobile learning, competència tecnològica, metodologies emergents, realitat augmentada, projecte tele-col·laboratiu.

Referències

- Altimiras, E., Masegú, T. Biescas, L. y Barlam, R. (2011). Experiencias innovadoras TIC en el instituto Cal Gravat. En M. Sola i J.F. Murillo (coords.), *Las TIC en la educación. Realidad y expectativas. Informe anual Ariel-Fundación Telefónica* (pp. 59-76). Madrid: Ariel. Barlam, R. (2013). The school of the 21st century will be digital, or else it will not be. *Barcelona Metròpolis*, 88, 24-25.
- Castañeda, L., Roman, M^a del Mar, & Barlam, R. (2013). Virtual worlds and social and educational inclusion: case study at Secondary Education Institute Cal Gravat. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 4 (2), 91-98. doi: 10.7821/naer.2015.4.99
- Riola, C., Pelegrina, J., Biescas, L. y Barlam, R. (2014). Una gincana con dispositivos móviles. *Cuadernos de Pedagogía*, 442. Editorial Wolters Kluwer.