Oficinas – Mesh com Moedas Criativas
22 a 26 de março de 2011

03. Mobile Learning – Contexto, Experiência e Desenvolvimento	
Organização: Editacuja Dias: 23, 24 e 25/03 - 8h30 às 12h Local: Paço das Artes - Sala de Debates	
Responsáveis	Martín Restrepo, Érica Casado
	Martín Restrepo Martín é Sócio-fundador e Diretor de Tecnologia Educacional da Editacuja. É Diretor Geral e Co-fundador do Mobile Monday São Paulo. Foi Diretor de Operações e Assessor de Projetos Produtivos do TecnoParque Colômbia – SENA. **Érica Casado** Érica é antropóloga, editora, Sócia-fundadora e Diretora de Conteúdos da Editacuja. Designer Iinstrucional, coordenou a edição de materiais didáticos transmídia e atuou como coordenadora pedagógica em projetos de EAD.
Sinopse da oficina	No *Mesh com Moedas Criativas*, a Editacuja abordará os temas centrais do *mobile learning* em uma oficina que propõe o PENSAR, a partir da reflexão sobre esta modalidade de educação, desde a sua definição até o estudo de casos de sucesso, dispositivos e tecnologias utilizadas para a aprendizagem móvel, oportunidades e desafios da área. Os participantes também vivenciarão uma experiência de *m-learning*, BRINCANDO em uma trilha do conhecimento, mapeada colaborativamente e poderão FAZER um protótipo de objeto de aprendizagem para a modalidade.
Tópicos	**Atenção: Essa Oficina tem Duração de** 9 horas e será oferecida ao longo de 3 dias. **1° Dia – PENSAR** **MOBILE LEARNING – O QUE É, O QUE SE USA E OPORTUNIDADES E DESAFIOS** **(3 horas)** Aplicação educacional da mídia móvel, casos de sucesso, integração com outros recursos didáticos, funcionalidades dos dispositivos móveis, aplicativos, desafios e oportunidades de negócio. **2° Dia – BRINCAR** **EXPERIMENTANDO O MOBILE LEARNING** **(3 horas)** Atividade de campo, utilizando os aplicativos de m-learning WildKnowledge*****, seguida de análise dos resultados da prática. **3° Dia – FAZER** **DESENVOLVENDO UM OBJETO DE APRENDIZAGEM MÓVEL** **(3 horas)** Atividade prática de desenvolvimento de um objeto de aprendizagem móvel, sob plataforma WildKnowledge, com a orientação da equipe docente.