

mGBL (aprendizaje electr3nico)

El mGBL o aprendizaje electr3nico m3vil es un proyecto de investigaci3n que tiene como objetivo mejorar la efectividad y la eficacia del aprendizaje y la orientaci3n en el grupo objetivo de los j3venes a trav3s del desarrollo de modelos innovadores de aprendizaje y asesoramiento basados en juegos para tel3fono m3vil.

El proyecto tiene como objetivo desarrollar una plataforma que pueda utilizarse para dise±ar y desarrollar de forma eficaz juegos para el aprendizaje m3vil y el asesoramiento m3vil, y pretende apoyar la toma de decisiones en situaciones cr3ticas y la elecci3n del usuario en momentos de transici3n.

m3s informaci3n: [aquí](#)