

mGBL (aprendizaje electrónico)

El mGBL o aprendizaje electrónico móvil es un proyecto de investigación que tiene como objetivo mejorar la efectividad y la eficacia del aprendizaje y la orientación en el grupo objetivo de los jóvenes a través del desarrollo de modelos innovadores de aprendizaje y asesoramiento basados en juegos para teléfono móvil.

El proyecto tiene como objetivo desarrollar una plataforma que pueda utilizarse para diseñar y desarrollar de forma eficaz juegos para el aprendizaje móvil y el asesoramiento móvil, y pretende apoyar la toma de decisiones en situaciones críticas y la elección del usuario en momentos de transición.

Más información: [aquí](#)