

GUÍA DO CURSO

G1601031

Aprendizaxe móbil para educación



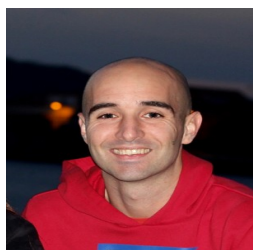
Índice

■ Descripción do curso.....	3
■ Persoas titoras.....	3
■ Obxectivos.....	3
■ Competencias profesionais do profesorado.....	4
■ Contidos.....	4
■ Metodoloxía.....	6
■ Seguimento e desenvolvemento do curso.....	6
■ Comunicación coas persoas titoras.....	9
■ Avaliación.....	10
■ Aplicación práctica nas aulas.....	13
■ Requirimentos para seguir o curso.....	13

Descrición do curso

Neste curso descubriremos o Mobile Learning (m-learning) e as súas posibilidades educativas. A través da utilización dos dispositivos móbiles e de diferentes apps, comprobaremos de primeira man como esta modalidade educativa mellora o proceso de ensinanza - aprendizaxe, axudando a acadar unha maior implicación do alumnado, desenvolvendo a súa creatividade e mellorando a súa interacción cos compañeiros. Investigaremos sobre o uso didáctico da Realidade Aumentada e os Códigos QR; deseñaremos estratexias de aprendizaxe para integrar os dispositivos móbiles na práctica docente.

Persoas titoras



RUBÉN MOLINERO MALVIDO

@hablandoennubes

hablandoenlasnubes.blogspot.com.es

Obxectivos

- Descubrir as posibilidades educativas dos dispositivos móbiles, para mellorar o proceso de ensinanza aprendizaxe.
- Investigar o uso didáctico da realidade aumentada e códigos QR, explorando a súas posibilidades pedagóxicas.
- Deseñar estratexias de aprendizaxe para integrar os dispositivos móbiles na práctica docente.
- Identificar os verbos que acompañan os diferentes niveis das taxonomías para idear tarefas a través de dispositivos móbiles: recordar, comprender, analizar, aplicar, crear e avaliar.
- Explorar e coñecer ferramentas e aplicacións para integralas no deseño de actividades e proxectos, vinculándoas á taxonomía de Bloom.
- Familiarizarse con redes sociais educativas como Procomún.

Competencias profesionais do profesorado

Segundo o modelo de Competencias Profesionais Docentes da Rede de Formación da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria a través deste curso formaraste prioritariamente nas seguintes competencias e subcompetencias:

Competencia: Educador/a guía no proceso de aprendizaxe e desenvolvemento do alumno

Subcompetencia: - Programación, seguimento e avaliación.

- Didácticas específicas, metodoloxías, TAC e AfIn.

- Acción tutorial e atención á diversidade.

Competencia: Investigador/a e innovador/a

Subcompetencia: - Investigación formativa. TAC. Alfabetización mediática e informacional.

Competencia: Competente en TIC.

Subcompetencia: - Dispositivos.

O modelo completo das competencias profesionais docentes pode ser consultado en diferentes formatos: [Acceso ao modelo](#).

Contidos



Na cabeceira do espazo virtual atoparás un módulo inicial con algunhas orientacións e consellos en referencia á formación e aprendizaxe na Rede.

Os contidos están divididos en: Presentación e 4 módulos, cunha carga de traballo estimada total de 50 horas.

Módulo 0: Actividades iniciais

+ Que sei? Que quero saber?

Módulo 1: Recordar - comprender.

+ Qué é o mobile learning?

- + Comprensión das novas tendencias educativas.
- + Primeiro e segundo nivel da taxonomía de Bloom.
- + Apps para recordar: Twitter, Evernote, Pinterest, Wunderlist, Diigo.
- + Apps para comprender: Pearltress, Skitch, Google Googles.

Módulo 2: Aplicar - analizar.

- + A análise de información mediante o uso de apps.
- + Terceiro e cuarto nivel da taxonomía de Bloom.
- + Elaboración de mapas mentales.
- + Apps para aplicar: Haiku Deck, Quickoffice, Dropbox, Instagram.
- + Apps para analizar: Mindmeister, Códigos QR, Unitag.

Módulo 3: Avaliar

- + Deseño de ferramentas para avaliar o proceso de ensinanza - aprendizaxe.
- + O establecemento de criterios de avaliación en proxectos de M-Learning
- + Apps para avaliar: Listly, Linoit.

Módulo 4: Crear

- + Ferramentas de edición e creación dixital.
- + A realidade aumentada.
- + Apps para crear: Aurasma, Soundcloud, Splice, iMovie, Vidtrim, Youtube, Tellagami, photo slice, Diptic, Photo Grid.

Módulo final

- + Que sei agora?
- + Elaboración dun proxecto final aplicable ao aula.

Metodoloxía

A metodoloxía neste curso será eminentemente práctica, baseándose na realización de tarefas nas que pouco a pouco se irán adquirindo capacidades cada vez máis complexas.

Ao longo de todo o curso se apoiará ao alumnado durante todo o proceso, ofrecendo un acompañamento máis intenso aos que teñan un nivel inicial máis baixo, e ofrecendo actividades voluntarias de ampliación a aqueles alumnos que teñen unha curva de aprendizaxe máis alta. Tentaremos con este plantexamento flexible acadar unha motivación e implicación o máis alta posible.

Todos os módulos seguirán os principios de aprendizaxe activo, centrado no/a alumno/a facendo que o proceso de aprendizaxe sexa significativo e teña un enfoque eminentemente práctico. Na plataforma atoparán toda a teoría necesaria por medio de documentos e vídeos de experiencias xa realizadas que serán complementadas coa acción tutorial en todo momento.

O obxectivo fundamental deste curso é familiarizarse coas ferramentas para poder utilizalas na aula e mellorar así a práctica docente. Isto se fara a través das tarefas e a realización do proxecto final de aula.

Cada módulo ten unha media de 4 ou 5 tarefas e contará cunha tarefa final a modo de proxecto.

Seguimento e desenvolvemento do curso.

O seguimento do curso estará centralizado na plataforma PLATEGA, aténdose ao seguinte cadro de temporalización

En cada módulo os alumnos deberán realizar todas as tarefas (menos as que son voluntarias) e entregalas a través da plataforma online na data indicada. Os prazos poderán ser lixeiramente flexibles en base as características de cada un.

Nos seguintes apartados se poden ver un resumo das tarefas, a temporalización e a súa avaliación.

CADRO DE TEMPORALIZACIÓN DO CURSO		
Módulo Inicial (5 horaS)		
Nº	Actividade	Datas
1	Avalía os teus coñecementos sobre Mobile Learning e Realidade Aumentada Realizar a enquisa e comentar o resultado no for xunto coa presentación	11/10/2016
2	Actividade: Presentación 3, 2, 1. Crear unha presentación empregando algunha app e seguindo as pautas indicadas e pegar o	14/10/2016

	URL no fío de presentacións creado no foro, e comentar a presentación doutro compañeiro.	
Módulo 1. Recordar e comprender (10 horas)		
Nº	Actividade	Datas
1	Facer unha foto a algún documento informativo importante, compártea con Evernote e copia o enlace na plataforma.	16/10/2016
2	Xestiona as túas tarefas. Crear un recordatorio con Google Keep, engadir unha imaxe, etiquetala, engadir un comentario, e compartir o enlace público co tutor.	20/10/2016
3	Imaxes intelixentes. Pensar unha actividade onde os alumnos poidan tomar unha fotografía e facer anotacións sobre ela. Logo facer unha reflexión no foro e publicar unha imaxe de exemplo.	24/10/2016
4	Únete a Procomún! Participar no debate indicado polo tutor na rede social Procomún. Despois compartir o perfil público creado no foro.	28/10/2016
5	Compartir unha experiencia	02/11/2016
6	Actividade voluntaria . Crear e organizar unha colección de recursos en Pearltree (ou Pinterest) Descargar a app Pearltree /Pinterest pensar unha actividade de aula e crear unha colección de recursos que axuden aos alumnos. Compartir a URL.	05/11/2016
Módulo 2. Aplicar e analizar (10 horas)		
1	Crear un mapa mental con Mindmeister, dunha actividade didáctica dun tema da aula. Gardalo na nube e compartilo cunha breve descripción no foro.	07/11/2016
2	Crear un código QR. Encriptar o mapa mental nun código QR e envialo a través da plataforma.	09/11/2016
3	Obradoiro. Deseña unha presentación para formar aos teus compañeiros de centro. Crea unha presentación sobre os usos de código QR coa app de presentacións (Haiku Deck ou Presentaciones) e compártea a url en Procomún. Logo avalía no foro a túa presentación así como a de outros 3 compañeiros.	12/11/2016

4	Compartir unha experiencia de aplicar - analizar que coñezas ou que fixeras en Paddlet. Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	15/11/2016
5	Actividade voluntaria . Crear tres inatagraffas e compartilas. Realiza 3 fotografías relacionadas coas matemáticas, historia, literatura... edítaas e compárteas no foro.	17/11/2016
6	Actividade voluntaria . Gymkana de códigos QR. Crear unha presentación para explicala. Crear unha secuencia de actividades a modo de Gymkana con QR e facer unha presentación e compartila en Procomún.	19/11/2016
Módulo 3. Avaliar (10 horas)		
1	Crear unha lista social con list.ly con 5 elementos polo menos e seguir outra.	21/11/2016
2	Lino.it Avaliar un proxecto dos propostos nas mesas redondas visualizadas anteriormente empregando a app lino.it . Para iso usaranse 4 post it de cores segundo as instrucións dadas. Unha vez feito, entregar a URL no foro.	23/11/2016
3	Compartir una experiencia de avaliar que coñezas ou que fixeras en paddlet. Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	26/11/2016
Módulo 4. Crear (10 horas)		
1	Crear un Aura e compartilo cos compañeiros. Crear unha conta en Aurasma e seguir a canle do curso. Despois crear un Aura e unha canle, e compartir no foro a imaxe e o nome da canle.	01/12/2016
2	Compartir una experiencia de crear que coñezas ou que fixeras en paddlet. Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	05/12/2016
3	Crear unha composición fotográfica. Deseñar un collage ou álbum de fotos feitas por alumnos coas apps propostas e entregalo a través da plataforma.	09/12/2016

4	Crear un podcast e compartilo nunha lista de SoundCloud. Preparar un guión e realizar unha gravación con SoundCloud dando a opinión sobre dispositivos móbiles e o uso que se lle da na clase. Unha vez feita publicala SoundCloud e publica a URL no foro.	13/12/2016
5	Crear un vídeo e compartilo. Crear un vídeo de máis de 30 segundos, con algunha das apps ofrecidas, onde se describa o uso dos dispositivos móbiles na aula. Compartir a URL no foro e comentar as producións de outros compañeiros.	16/12/2016
Bloque final (5 horas)		
1	Crear un produto final seguindo as intrucións indicadas na plataforma e publicalo na Rede Procomún, pegando a URL.	18/12/2016
2	Avaliamos os coñecementos sobre Mobile Learning. Volver a facer a enquisa e comentar no foro a diferenza de resultado con respecto da enquisa inicial.	18/12/2016

Comunicación coas persoas titoras

Cada vez que comeza un curso de formación a través de PLATEGA, unha das primeiras cousas que debes de facer é presentarte á comunidade de aprendizaxe. Para iso atoparás en todos os cursos no primeiro módulo un Foro de presentación de participantes.



Foro de presentación dos participantes

Esta primeira mensaxe servirá de presentación tanto ao resto da comunidade de aprendizaxe, coma aos titores e titoras do curso.

Existen varias opcións de comunicación co teu titor:

- ➔ A través dos foros existentes en cada curso, por exemplo, o foro do módulo ou foro de avisos e anuncios. A comunicación que se realiza nos foros é pública, é dicir, calquera participante no curso poderá ler as túas intervencións no foro ou *posts*.
- ➔ A través do sistema de mensaxería interna da plataforma. As mensaxes enviadas por este medio son privados entre ti e o teu comunicante, xa sexa o/a titor/a ou calquera outro participante.

Avaliación

Neste curso o que máis se valorará é a participación activa, tanto a través dos foros, como por medio da realización das tarefas e do proxecto final. As persoas participantes poden ver a súa evolución a través dunha lista de control na que aparecerán reflexadas as entregas. Ao longo do curso os alumnos poderán comprobar na plataforma o seu avance e consultar as calificacións das distintas tarefas. Se algunha tarefa non fora superada con éxito, cabería a posibilidade de recuperala.

Na explicación de cada tarefa indícaranse os diferentes criterios de realización, que servirán tamén para calcular a calificación. Deberán respectarse os prazos de entrega.

Criterios de avaliación

O proceso de aprendizaxe avaliarase segundo o nivel de consecución dos obxectivos formulados e a adecuación das tarefas entregadas. E requisito entregar todas as actividades, que aportan un 79 % da cualificación final.

O proxecto final obrigatorio aporta un 21% da cualificación final.

Será indispensable, para obter a certificación, a avaliación positiva do 80% das tarefas propostas

Avaliación das tarefas

Na Orde de 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado en Galicia (DOG Núm 96 do 22 de maio de 2013) indícase no seu capítulo V, artigo 23, que *“nas actividades de formación en rede será indispensable, para obter a certificación, a avaliación positiva do 80 % das tarefas propostas, así como a asistencia á totalidade das sesións presenciais, no caso de que as houbese”*.

Módulos	Tarefas	Descrición.	Instrumento avaliación	Porcenta- xe	Total
Modulo Inicial.	Avaliación inicial	Realizar a enquisa e co- mentar o resultado no foro xunto coa presentación.	Apto / No apto	4 %	10 %
	Presentación 3, 2, 1.	Crear unha presentación empregando algunha app e segundo as pautas indica- das e pegar o URL no fío de presentacións creado no foro, e comentar a presenta-	Apto / No apto	6 %	

		ción doutro compañeiro.			
Modulo 1. Recordar e comprender.	Dixitalízate e elimina o papel.	Fai unha foto a algún documento informativo importante, compártea con Evernote e copia o enlace na plataforma.	Apto / No apto	4 %	20 %
	Xestiona as túas tarefas.	Crea un recordatorio con Google Keep, engade unha imaxe, etiquetáa, engade un comentario, e comparte o enlace público co tutor.	Apto / No apto	4 %	
	Imaxes intelixentes.	Pensar unha actividade onde os alumnos poidan tomar unha fotografía e facer anotacións sobre ela. Logo facer unha reflexión no foro e publicar unha imaxe de exemplo.	Apto / No apto	4 %	
	Únete a comunidade Procomún Educativo.	Participa no debate indicado polo tutor na rede social Procomún. Despois compartir o perfil público creado no foro.	Apto / No apto	4 %	
	Compartir unha experiencia de recordar - comprender	Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	Apto / No apto	4 %	
Módulo 2. Aplicar e analizar.	Mapa mental.	Crea un mapa mental con Mindmeister, de unha actividade didáctica dun tema que estés traballando no aula. Gárdao na nube e comparte cunha breve descripción no foro.	Apto / No apto	5 %	19 %
	Crea un código QR	Encripta o mapa mental nun código QR e envíalo a través da plataforma.	Apto / No apto	5 %	

	Deseña unha presentación para formar compañeiros.	Crea unha presentación sobre os usos de código QR coa app de presentacións (Haiku Deck ou Presentaciones) e compártea a url en Procomún. Logo avalía no foro a túa presentación así como a de outros 3 compañeiros.	Escala numérica	5 %	
	Compartir unha experiencia de aplicar - analizar.	Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	Apto / No apto	4 %	
Módulo 3. Avaliar.	Listas sociais.	Crea y comparte no foro unha lista en list.ly que inclúa 5 aplicacións móbiles que cubran as túas necesidades profesionais.	Apto / No apto	5 %	14 %
	Contribúe á avaliación dun proxecto Mobile Learning.	Evalúa un proxecto dos propostas nas mesas redondas visualizadas anteriormente empregando a app lino.it . Para iso se empregarán 4 post it de cores segundo as instrucións dadas. Unha vez feito, entregar a URL no foro.	Apto / No apto	5 %	
	Compartir unha experiencia de avaliar.	Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	Apto / No apto	4 %	
Módulo 4. Crear	Aumentamos a realidade da túa aula.	Crea unha conta en Aurasma e sigue a canle do curso. Despois crea un Aura e unha canle, e comparte no foro a imaxe así como o nome da canle para que os demais poidan ver o traballo.	Apto / No apto	4 %	12 %
	Compartir unha experiencia crear.	Visualizar os vídeos das mesas redondas e compartir no foro unha experiencias que coñezas onde apareza unha das apps mencionadas.	Apto / No apto	4 %	

	O teu centro, un collage de fotos.	Deseñar un collage ou álbum de fotos feitas por alumnos coas apps propostas e entregalo a través da plataforma.	Apto / No apto	4 %	
Módulo Final.	Proxecto final	Crear un produto final seguindo as instrucións indicadas na plataforma e publicación na rede Procomún, pegando a URL.	Apto / No apto	21 %	25 %
	Autoavaliación final sobre M-Learning.	Volve a facer a enquisa e comenta no foro a diferenza de resultado con respecto da enquisa inicial.	Apto / No apto	4 %	

Aplicación práctica nas aulas

Este curso busca que o profesorado se familiarice cos dispositivos móbiles co fin de poder mellorar a práctica docente implementando novas actividades e experiencias no aula. Por iso será necesario que o proxecto final se encadre dentro dunha realidade educativa concreta. Valorarase positivamente que as tarefas do curso se realicen na aula cos nenos, outorgando un papel cada vez máis activo dos nenos.

Requirimentos para seguir o curso

Este curso pode ser realizado por docentes con diferentes niveis de aprendizaxe, pero cómpre ter uns coñecementos básicos polo menos a nivel usuario. Ademais, será necesario ter acceso a un dispositivo móbil (Android ou iOS) co que poder realizar as tarefas. Os dispositivos deberán contar cunha conexión a internet de datos ou rede WiFi.

Todos os programas, aplicacións, ferramentas e servizos empregados neste curso son accesibles en internet de xeito gratuíto.

Así mesmo, para a conexión á plataforma de PLATEGA os participantes deberán dispoñer dun ordenador persoal e conexión a internet.