

Módulo 4. Proyectos y Apps Educativas

UD7.- Proyectos educativos con Apps

Profesora.- M^a del Rosario Fernández Aguirre



Aprendizaje móvil y ubicuo. Apps educativas
Máster en TIC para la Educación y el Aprendizaje Digital
Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Objetivos de la unidad

Conocer experiencias reales que usan la tecnología móvil en sus propuestas didácticas

Concienciar de la importancia de abrir la mente hacia nuevos contextos de aprendizaje

Valorar nuevas posibilidades de llevar la tecnología móvil y ubicua al entorno educativo



**“Garantizar una educación inclusiva,
equitativa y de calidad y promover
oportunidades de aprendizaje durante
toda la vida para todos”**

(Educación – Desarrollo Sostenible, n.d.)



Foro Mundial de Educación - Educación 2030



Experiencias Educativas de proyectos de m-learning

Contenidos

- » Experiencias Educativas en España.
- » Experiencias educativas en América Latina
- » Experiencias educativas en Norteamérica
- » Experiencias educativas en Asia y Oceanía
- » Experiencias educativas en África



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

1. AULA MÓVIL. Mobile learning

APRENDER MÁS ALLÁ DEL AULA

Learning by doing - Prosumer - Anytime-anywhere



Comunicación y geocalización

Producción multimedia

Compartir información

Producir conocimiento



**Proyecto
MOBILE
LEARNING EOI**

MOBILE LEARNING EOI/ Escuela de Organización Industrial

www.eoi.es





**Proyecto
Edumóvil por la
Universidad
Autónoma de
Madrid (UAM)**





**Proyecto spin-
off 'Aptent
Soluciones' en
la Universidad
Carlos III Madrid
(uc3m)**





**Proyecto MATI-
TEC para
mejorar los
aprendizajes
(México)**





Raíces de Aprendizaje Móvil, en Colombia y Chile





Entorno Móvil Interactivo de Aprendizaje (EMIA-SMILE) en Argentina



Making History Local, Digital, and Relevant: The GeoHistorian Project

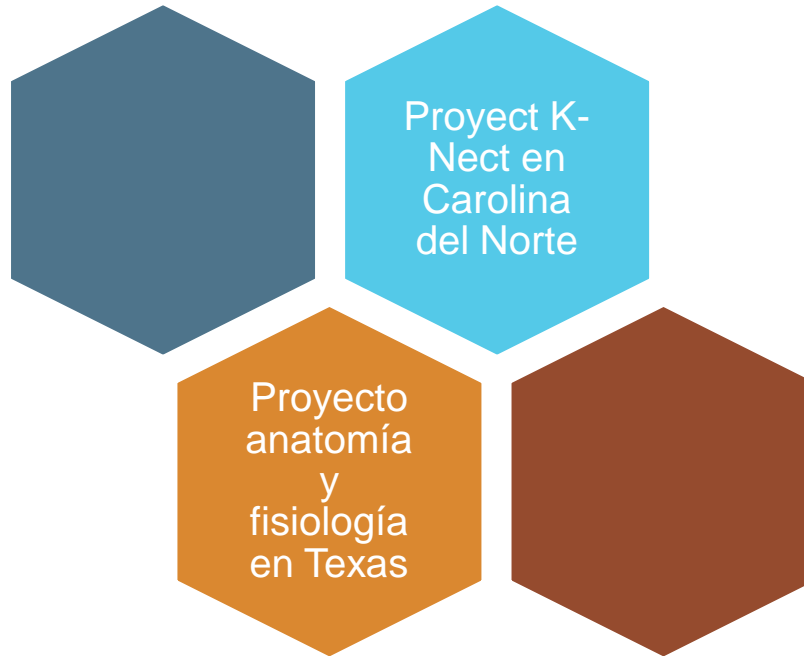


Mark van 't Hooft
Thomas McNeal
2012 ISTE Conference
San Diego, CA



**Proyecto
GeoHistoria en
Kent**









Apps-Smashing



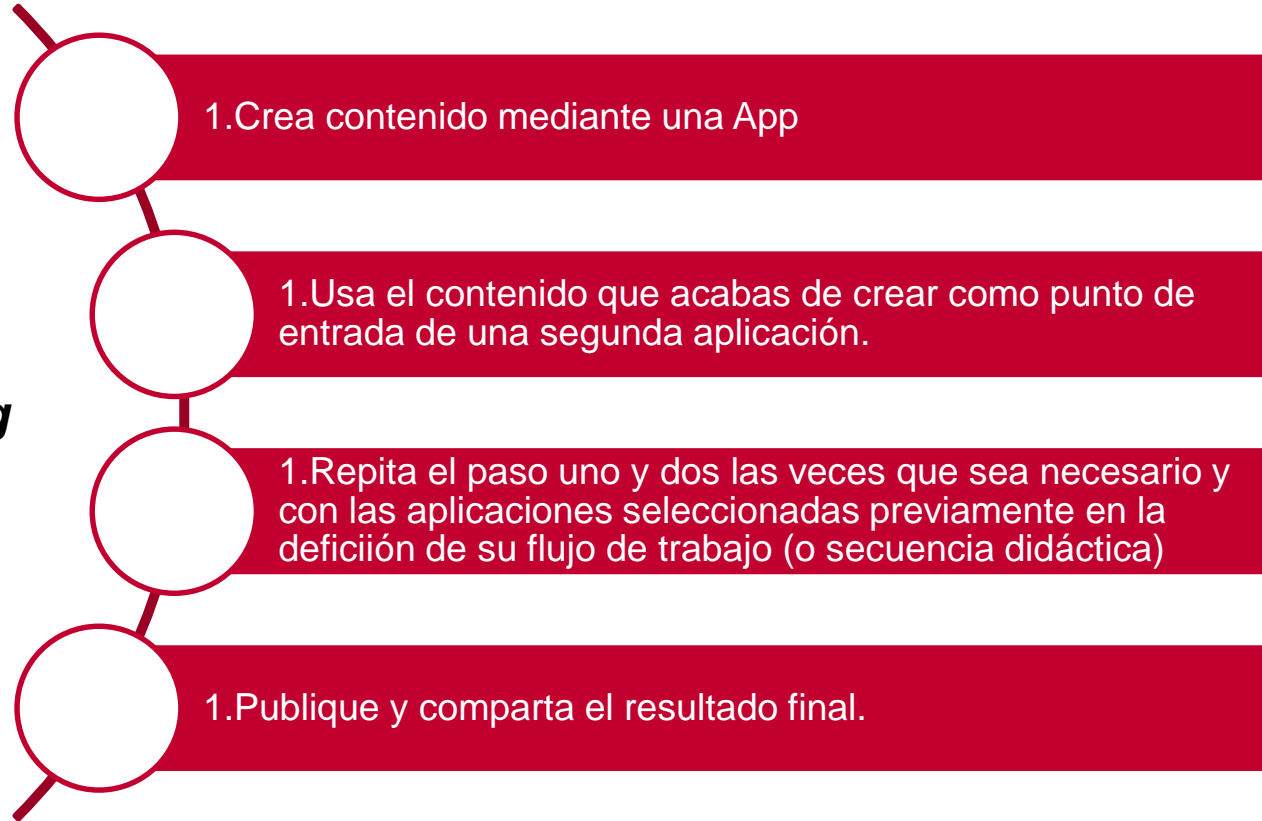
GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

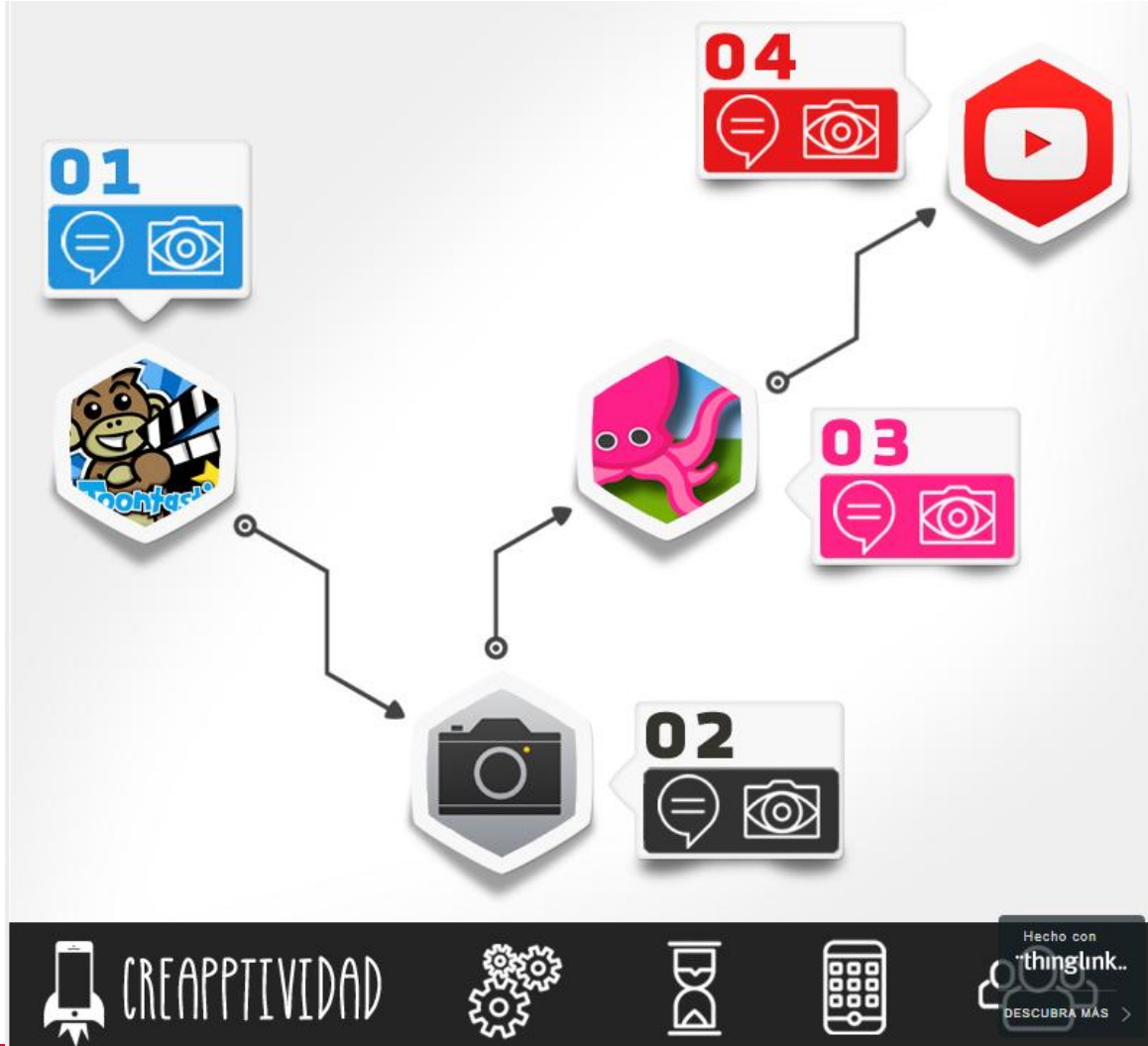
“Después de trabajar con iPads durante cualquier tiempo en el aula, uno se da cuenta rápidamente de que la mayoría de los procesos no se pueden completar con una sola aplicación. Si bien muchas aplicaciones se superponen ligeramente en términos de funcionalidad, tiende a haber algunos agujeros negros en cada aplicación que requieren el uso de otra aplicación para completar el proceso. Esto nos lleva a "App Smashing".

(The History 2.0 Classroom: App Smashing: Part I, n.d.)



App Smashing





Aprendizaje de servicio a través de Apps

Contenidos

- » Aprendizaje de Servicio
- » Technovation Girls
- » Apps for Good



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

El aprendizaje-servicio (ApS) es una propuesta didáctica que aúna el aprendizaje con el compromiso social. Para ello, el alumnado identifica en su entorno una situación con cuya mejora se compromete, poniendo en marcha un proyecto solidario con el que se desarrollan competencias, actitudes y valores



Technovation Girls



a 1,000 apps



Apps for Good



Objetivos de Desarrollo sostenible y Apps

Contenidos

- » ¿Qué son los ODS?
- » La aplicación “ODS en acción”





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

1 FIN DE LA POBREZA



2 HAMBRE CERO



3 SALUD Y BIENESTAR



4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



5 IGUALDAD DE GÉNERO



6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO



7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



13 ACCIÓN POR EL CLIMA



14 VIDA SUBMARINA



15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES



16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS



17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS




OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Descargue la aplicación ODS en Acción



PROJECT
EVERYONE



ODS 5

LOGRAR LA IGUALDAD DE GÉNERO Y LA AUTONOMÍA DE TODAS LAS MUJERES Y NIÑAS

PRIMARIA

SECUNDARIA

DESAFÍO



PRIMARIA

TÍTULO:

Elegimos nuestros juguetes.

FUENTE:

Incluida en la Guía de actividades para fomentar la igualdad de oportunidades entre niños y niñas (Fadæe.org)

OBJETIVOS:

Analizar los roles de género a través de juguetes, para sensibilizar sobre el encorsetamiento y desigualdad que genera entre géneros.

MATERIALES:

Catálogos de juguetes, folios, cartulinas, pinturas.

TIEMPO DE IMPLEMENTACIÓN:

35 minutos.

- 1 Al acercarse las vacaciones escolares, las jugueterías suelen editar puntualmente un catálogo para que niñas y niños escojan sus juguetes. Estos a menudo están repletos de publicidad sexista que fomenta de forma visible los estereotipos de género. (1 minutos)
- 2 Nos dividimos por parejas o pequeños grupos, y repartimos los catálogos. Otra opción es utilizar los catálogos virtuales disponibles en internet, y proyectarlos en una pantalla. (4 minutos)
- 3 Pedimos a niñas y niños que echen un vistazo al catálogo durante unos minutos. (3 minutos)
- 4 Preguntaremos las impresiones del alumnado: (5 minutos)
 - ¿Qué os ha llamado la atención?
 - ¿Qué juguetes os gustan más?
- 5 Explicaremos el concepto de estereotipo y rol de género. Podemos poner ejemplos usando el propio catálogo (secciones de juguetes separadas para niños y niñas, uso de los colores rosa y azul, clasificación de juguetes domésticos, de aventuras, muñecas y monstruos, etc.) (5 minutos)
- 6 Dramatizaremos el rol de género: (15 minutos)



Muchas gracias por
vuestra atención



