

# Módulo 3. M-learning en el aula

## UD6.- Análisis del uso de Apps para su aplicación educativa

Profesora.- M<sup>a</sup> 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

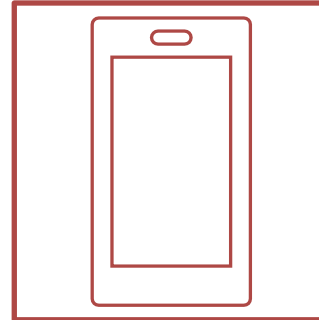
# Objetivos de la unidad

---



Reflexionar sobre las necesidades de los alumnos en el área de comunicación, funciones cognitivas, desarrollo personal y las ayudas concretas que ofrecen determinadas aplicaciones como complemento de las estrategias profesionales y curriculares.

Valorar el uso de los dispositivos móviles como medios para gestionar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos, gracias a la versatilidad de las distintas aplicaciones



# Introducción

---



Fuente: Pixabay (<https://pixabay.com/es/chica-ni%C3%B1o-la-cara-la-cabeza-redes-1328418/>)

***En esta unidad se van a trabajar los elementos que se deben tener en cuenta a la hora de analizar las apps móviles para su aplicación educativa desde el punto de vista docente.***



# Las apps en la educación.

## Cambio de paradigma



GLOBAL CAMPUS  
NEBRIJA

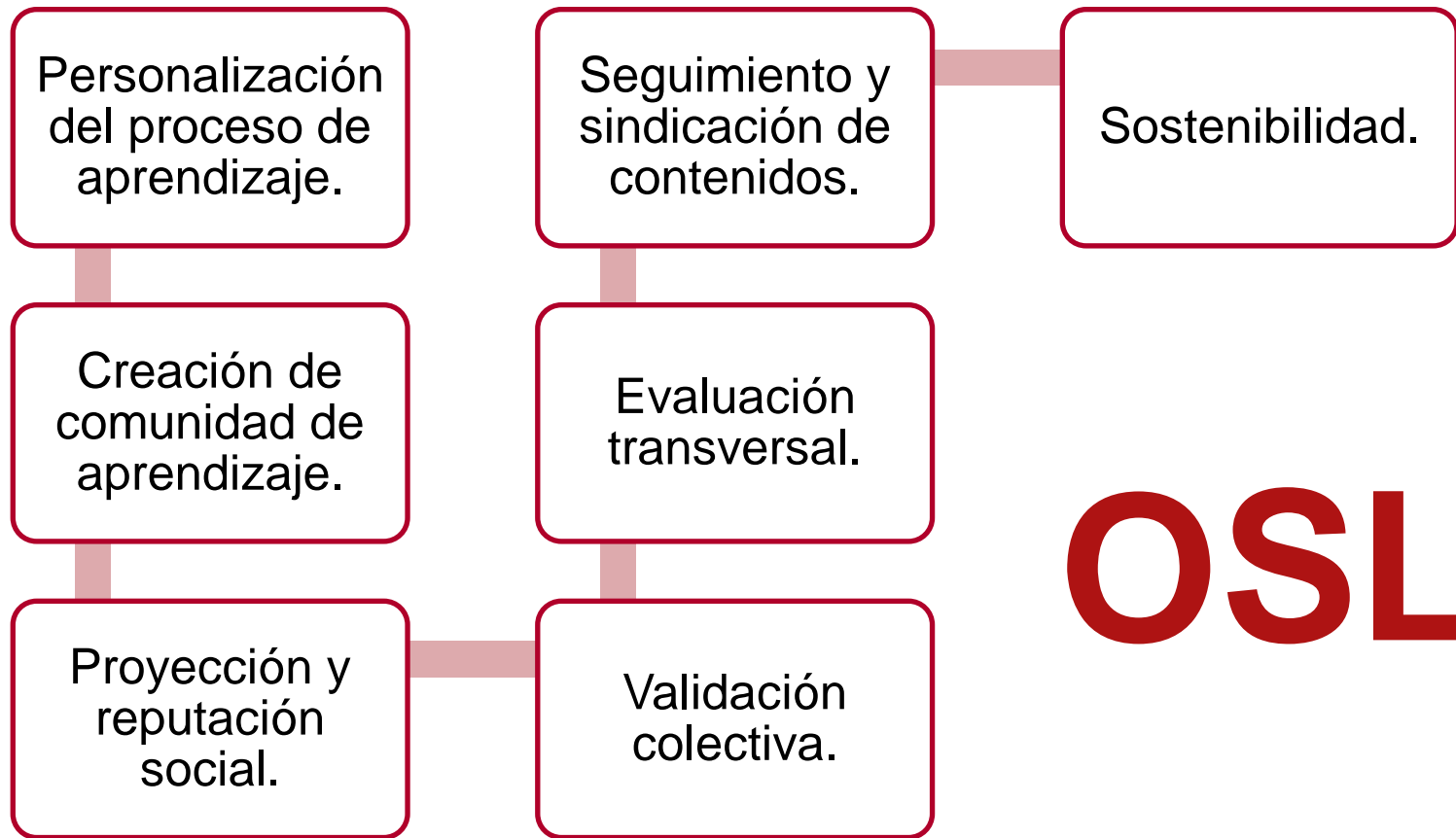


La integración de las *apps* en la educación, pues, pasa por un **cambio de paradigma educativo, integrado en un modelo de aprendizaje móvil abierto, flexible y crítico.**



En este sentido, las *apps* cuentan con potencial para transformar el modelo de educación tradicional, siempre y cuando se cuente con un **diseño e implementación adecuados que fomenten la creatividad, el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el aprendizaje permanente y la colaboración abierta.**





# OSL



# Características comunes de las apps para su aplicación educativa

## Contenidos

- » Narrativa app: digital, móvil y ubicua
- » Realidad aumentada
- » Realidad Virtual
- » Gamificación, juegos y simulación





Fuente: [https://elpais.com/economia/2020/04/23/actualidad/1587608959\\_963885.html](https://elpais.com/economia/2020/04/23/actualidad/1587608959_963885.html)







## How Augmented Reality Will Change Education Completely | Florian Radke | TEDxGateway

*Top 5 apps Realidad Aumentada para la Educación (EN Captions)*



**Patrones de disparo de software RA**

**Geolocalización**

**Interacción con Internet.**



# Herramientas para generar códigos QR



Qr code  
generator



Unitag Qr



Qr stuff



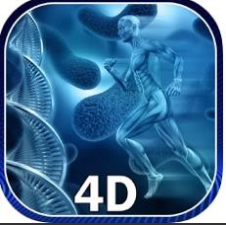
Qr code  
monkey



Qr droid







<b>Nombre</b>	Smartify	Rías Baixas RA	AR Anatomía 4D+
<b>Sistemas operativos</b>	IOs y Android.	IOs y Android.	IOs y Android.





<b>Nombre</b>	Night Sky	Mapa Estelar	Quiver
<b>Sistemas operativos</b>	IOs 11	IOs y Android.	IOs y Android.



## REALIDAD VIRTUAL



sistema informático usado para crear un mundo artificial en el cual el usuario tiene la impresión de estar y la habilidad de navegar y manipular objetos en él"





<b>Nombre</b>	Expedition	Youtube RA	Sites in VR
<b>Sistemas operativos</b>	IOs y Android.	Android	IOs y Android.

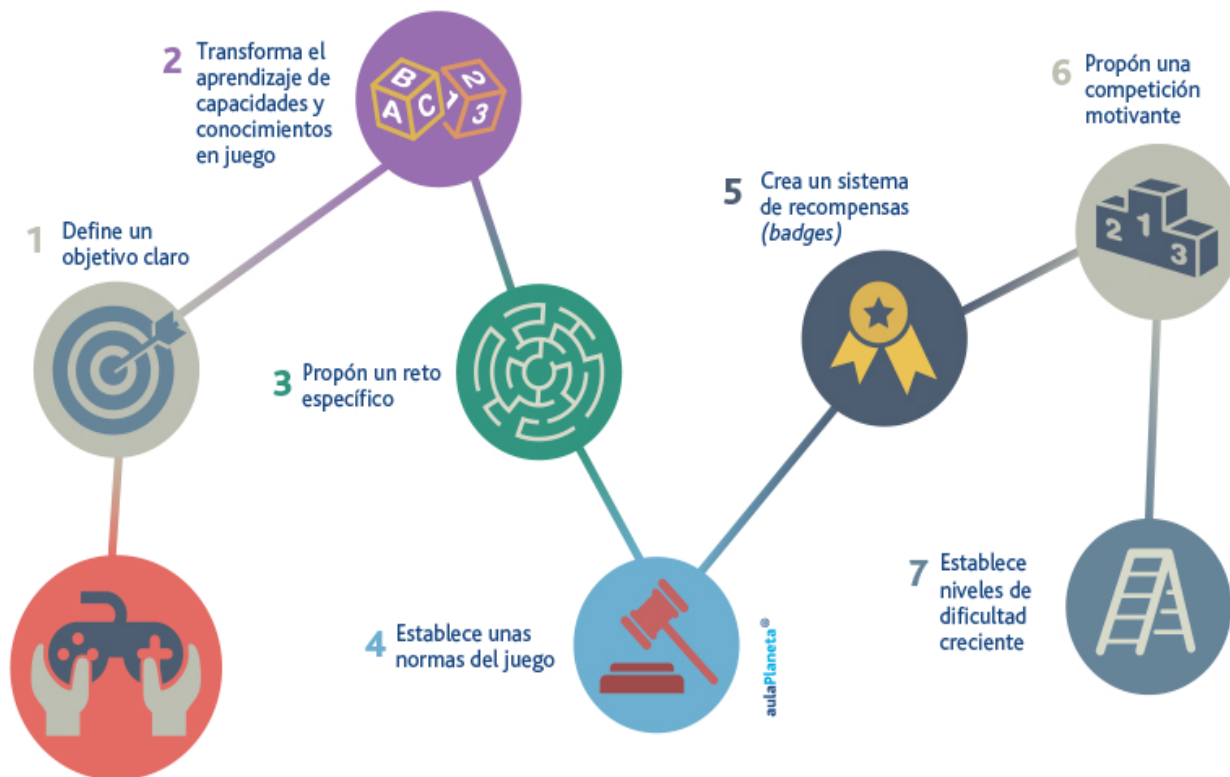






# Cómo aplicar la gamificación en el aula

La aplicación de la gamificación debe garantizar la implicación y motivación de los alumnos en su aprendizaje.  
Para ello, es fundamental integrar el "juego" en la programación del curso.



[www.aulaplaneta.com](http://www.aulaplaneta.com)



aulaPlaneta

Fuente: [Aula Planeta](http://AulaPlaneta)



Nombre	Kahoot	Socrative	Classcraft
Sistemas operativos	IOs y Android.	IOs y Android.	IOs y Android.



Muchas gracias por  
vuestra atención



L&E

