



Una app que da recompensas o que permite dar "me gusta" se apoya en las

teorías conductuales

teorías constructivistas

teorías cooperativas

teorías cognitivas



0



0



0



00:00



28



El aprendizaje servicio es un/a _____ que aúna aprendizaje y compromiso social

app

metodología

objetivo de desarrollo

rutina de pensamiento



0



0



0



00:00



27



En Snatchbot, si usamos botones de respuesta rápida no será necesario que el usuario

sepa programar

se conecte

guarde sus respuestas

escriba con el teclado



0



0



0



00:00



26



Una app programada con un lenguaje específico para un SO concreto y que se adapta perfectamente al hardware del dispositivo

es un app web

es una app nativa

es una app híbrida

es una app digital



0



0



0



00:00



25



La distancia transaccional en el modelo de Park hace referencia a

La distancia física

La distancia psicológica

Ninguna es correcta

Ambas son correctas



Una herramienta de clase que sirve para crear REAs es

genially

thunkable

snatchbot

exe Learning



0



0



0



00:00



23



La disposición de elementos de la red móvil recuerda a:

Una atena parabólica

Un teléfono móvil

Un panal de abejas

Las rayas de una abeja



Esta herramienta permite crear vídeos interactivos, Adivina o QuExt

Todas las anteriores son correctas

Snatchbot

exe Learning

Thunkable



En esta generación de telefonía móvil no se produce un gran salto respecto a la anterior, pero se mejoran y expanden las funcionalidades de la anterior

3G

2G

5G

4G



El Dynabook fracasó por motivos

Técnicos

Económicos

De diseño

Ecológicos



0



0



0



00:00



19



El primer paso del app-smashing es

Repetir

Usar el contenido como punto de entrada

Compartir

Crear contenido con una app



0



0



0



00:00



18



Según la teoría situacional, un profe que cede todo el control a los estudiantes, que trabajan de forma autónoma con el contenido

es un profe que asesora

es un profe que delega

es un profe que supervisa

es un profe que dirige



La Rueda de la Pedagogía se apoya en la

Taxonomía revisada de Bloom

Los teléfonos móviles

El marco conversacional de Laurillard

Las teorías situacionales



El objetivo fundamental de la computación ubicua consiste en la integración de dispositivos tecnológicos anulando la diferenciación entre

el hombre y el animal

el dispositivo y el ser humano

el mundo analógico y el mundo digital

la tecnología móvil y la tecnología ubicua



El diseño mobile first

consiste en aumentar el tamaño de los elementos hasta adaptarlos al móvil

consiste en reducir el tamaño de los elementos hasta adaptarlos al móvil

surgió antes que el diseño responsive

surgió después que el diseño responsive



0



0



0



00:00



14



Play Store y App Store son

Marcas de móviles

Sistemas operativos

Tiendas de apps

Apps educativas



0



0



0



00:00



13



El sistema operativo de un dispositivo

hace de intermediario entre sujeto y dispositivo

es imprescindible para que este funcione

todas son correctas

suele ser iOS o Android



En el modelo BYOD

Los alumnos llevan sus propios dispositivos

La escuela proporciona un dispositivo a cada alumno

La escuela proporciona dispositivos a cada clase

Cada profesor lleva sus propios dispositivos



Las tres áreas del DUA son

sustituir, enriquecer, reemplazar

Intef, Gobierno de Canarias y Escuelas Católicas

Aprender, compartir, expresar

Representación, expresión, implicación



Si quiero que en mi app de Thunkable suene un aplauso cuando los alumnos acierten

tengo que arrastrarlo como un elemento desde el menú izquierdo

tengo que configurarlo desde la pestaña "bloques"

tengo que configurarlo desde la pestaña "aplausos y fiestas"

Thunkable no tiene sonidos



Los móviles pertenecientes a la 1G

Podían mandar sms

Tenían internet

Eran digitales

Eran analógicos



0



0



0



00:00



8



Proceso por el cual se usan varias apps enlazadas para realizar una tarea final

Apps for good

APS

ODS

Apps-smashing



0



0



0



00:00



7



Podemos usar su interfaz "drag and drop" para arrastrar a la pantalla elementos como vídeos, botones, texto o mapas

Blackboard

Thunkable

Snatchbot

exe Learning



0



0



0



00:00



6



Si en un REA escribimos "alumnado" en lugar de "alumno" estamos contribuyendo a que sea

inclusivo

moderno

responsive

adaptado



0



0



0



00:00



5



En el aula debemos utilizar

Apps educativas

Apps a las que demos un uso educativo

Ambas son correctas

Ninguna es correcta



La previsualización de Snatchbot

aparece en el centro de la pantalla al darle al play

Snatchbot no tiene previsualización

aparece en la esquina inferior derecha, en forma de bot de la página

aparece en la esquina superior derecha



El aprendizaje móvil

se apoya en teorías conductuales

permite que el profesor desaparezca del proceso de E-A

sigue considerando imprescindible el papel del profesor

proporciona la oportunidad de aprender en cualquier momento y lugar



Introducción, crecimiento, madurez y declive son:

cuatro fases para pasar de la implementación de una tecnología a su ubicuidad

cuatro fases para pasar del diseño de una tecnología a su comercialización

cuatro fases para pasar de la ubicuidad de una tecnología a su exclusividad

cuatro fases para pasar de la exclusividad de una tecnología a su ubicuidad



El modelo que considera el aspecto social, del alumno y del dispositivo es

Modelo de Park

BYOD

el modelo FRAME

SAMR