

Esta actividad ha sido elaborada por José Luis Serrano, M.^a del Mar Román, Víctor González y M.^a Paz Prendes (Texto Guía “Aplicaciones sociales de las TIC, 2016) Tiene una licencia CC de Atribución- NC.

Actividad 5: Creación de una App educativa

Finalidad:

Ahora que conocéis que es el mobile learning y lo que aportan las aplicaciones móviles a la educación vamos a aplicar esos conocimientos a la práctica. Con esta actividad vais a crear una sencilla aplicación móvil gratuita la cual, en un futuro, os pueda servir para utilizar en vuestra práctica educativa.

Instrucciones para el alumnado:

a) Lectura del capítulo 2 y de las páginas 39 a 44 del informe coordinado por Camacho y Lara (2011) sobre m-Learning y que podéis encontrar en el siguiente enlace: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>

b) Sesión presencial para trabajar los conceptos del tema.

c) Visitar la página de www.mobincube.com. Se trata de una página web con la que podemos crear aplicaciones móviles para todos los sistemas (IOs, Android y Windows Phone) de forma gratuita. Para conocer algo más de cómo funciona esta aplicación podéis ver este vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=l1qpR0-dae8&list=PL0YIVnlvRztuomsX0vbL2qbgIU60_FmhW&index=8

d) En grupo, tendréis que escoger una unidad didáctica que ya tengáis elaborada y la adaptaréis para usarla en una metodología de m-learning a través de una app educativa.

e) Una vez que tengáis la unidad didáctica terminada empezareis a crear una aplicación móvil para dicha unidad. La herramienta *Mobincube* nos ofrece muchas posibilidades: introducir texto, imágenes, vídeos, utilización de geolocalización... Pero para ir familiarizándonos solamente vamos a utilizar lo básico. En la aplicación se debe de incluir un índice de los contenidos que se van a trabajar. Dentro se desarrollarán esos contenidos con texto e imágenes, audio o vídeo. Cualquier tipo de recurso que se utilice debe de tener licencia libre. La aplicación creada se puede publicar, pero no es obligatorio. Quien quiera puede utilizar más recursos de los que ofrece la herramienta, lo cual será valorado.

f) Cuando esté terminada elaboraréis un vídeo corto (no más de 2 minutos) y original explicando la aplicación y la finalidad de la misma. El vídeo deberá subirse a una plataforma con licencia Creative Commons.

g) Por último, realizaréis una valoración general del valor añadido del uso de apps educativas en las aulas y una valoración específica de vuestra propia aplicación.

¿Qué tenéis que presentar en el blog?

- La unidad didáctica que habéis adaptado a la metodología de m-learning.
- El vídeo creado donde se explica la aplicación y su finalidad.
- Una valoración de lo que puede aportar estos recursos al aula y de vuestra propia app.

Referencias básicas:

- Blázquez, F. (1995). Los medios tecnológicos en la acción didáctica. En Rodríguez Diéguez, J.L. y Sáez Barrio, O. (Dir.). *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Alcoy: Marfil. 69-91.
- Camacho, M. y Lara, T. (2011). *M-Learning en España, Portugal y América Latina*. Recuperado de <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>
- Lara, T. (2012) Mlearning. Cuando el Caballo de Troya entró en el aula. En Hernández, Penesi, Sobrino y Vázquez (Coord.), *Tendencias emergentes en educación con TIC*, pp. 343-358
- Villalonga, C. y Marta-Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de 'Apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje. Pixel-bit. *Revista de Medios y Educación*, 46, pp. 137-153. doi: 10.12795/pixelbit.2015.i46.09

ACTIVIDAD 5						
Competencias transversales y de materia evaluadas	Criterios de calidad	Nivel de logro				Puntuación Máx. 4 y mín. 1)
		Sobresaliente (4)	Notable (3)	Aprobado (2)	Suspenso (1)	
1,2,3,4,5,6	Presentación y expresión escrita	No cometen errores de ortografía y gramática. Utilizan el vocabulario específico del núcleo temático. Organiza perfectamente la información de forma clara, precisa y utilizando recursos multimedia. La presentación de la app es accesible y usable.	Cometen dos errores no graves de ortografía y gramática. Hacen un uso aceptable del vocabulario específico del núcleo temático. Organizan bien la información de forma clara, precisa y utilizando recursos multimedia. La presentación de la app no es del todo accesible y usable.	Cometen entre dos y cinco errores no graves de ortografía y gramática. Hacen un uso a veces inadecuado del vocabulario específico del núcleo temático. Utilizan recursos multimedia para organizar la información, aunque en ocasiones no de manera clara y precisa. La presentación de la app es poco accesible y usable.	Cometen dos o más errores graves de ortografía y gramática. No hacen uso del vocabulario específico del área. No utiliza recursos multimedia para organizar la información. La presentación de la app no es accesible ni usable.	
1,2,4,6	Dominio de contenidos específicos	Adaptan adecuadamente una unidad didáctica siguiendo la metodología m-learning. La app es muy coherente con la unidad didáctica planteada. Desarrollan una app educativa con los elementos requeridos, además de algunos más, que le otorgan calidad a la misma. Utilizan recursos adecuados a los destinatarios que ayudan a comprender muy bien el tema escogido. El vídeo explica muy adecuadamente el funcionamiento de la app.	Adaptan adecuadamente una unidad didáctica siguiendo la metodología m-learning. La app es coherente con la unidad didáctica planteada. Desarrollan una app con los elementos requeridos que le otorgan calidad a la misma. Utilizan recursos adecuados a los destinatarios que ayudan a comprender bien el tema escogido. El vídeo explica adecuadamente el funcionamiento de la app.	Adaptan una unidad didáctica pero no plantean bien la metodología m-learning. La app no es del todo coherente con lo planteado en la unidad didáctica. Falta algún elemento básico en la aplicación. Utilizan recursos que no se adecuan del todo a los destinatarios, pero ayudan a comprender bien el tema. El vídeo no explica bien el funcionamiento de la app.	No adaptan bien la unidad didáctica ni utilizan una metodología m-learning. La app no es coherente con lo planteado en la unidad didáctica. No tiene todos establecidos. Utilizan recursos no adaptados a los destinatarios ni ayudan a la comprensión del tema. El vídeo no explica el funcionamiento de la app.	
1	Gestión de la información	Todas las citas incluidas y las referencias siguen las normas APA para la citación de las mismas. Han buscado materiales que	Todas las citas incluidas y las referencias siguen las normas APA, pero tienen algún fallo. Han buscado materiales con licencia	Aunque ponen las citas y referencias utilizadas no siguen las normas APA de estilo de citación. Han buscado materiales, pero no	No han buscado información relevante ni actual. No citan ni referencian la información.	

		disponen de licencia Creative Commons y lo indican correctamente.	Creative Commons pero no lo indican correctamente.	tienen licencia Creative commons.	Utilizan materiales con copyright.	
1,4	Creatividad y espíritu crítico	Los productos finales de la tarea son novedosos e incorporan excelentes ideas para resolver problemas reales. Introducen altas cotas de innovación que las hacen originales. Se muestran críticos con su propio trabajo siendo capaces de realizar una valoración constructiva del mismo, así como de lo que pueden aportar estas herramientas.	Los productos finales de la tarea son novedosos e incorporan adecuadas ideas para resolver problemas reales. Introducen varios detalles innovadores que las hacen originales. Se muestran críticos con su propio trabajo, aunque no son capaces del todo de realizar una valoración constructiva del mismo ni de lo que aportan estas herramientas.	Algunos productos finales de la tarea son novedosos e incorporan adecuadas ideas para resolver problemas reales. Introducen escasos detalles innovadores que las hacen originales. Se muestran poco críticos con su trabajo y no son capaces de realizar una valoración constructiva del mismo.	Ningún producto final de la tarea es novedoso ni incorpora ideas para resolver problemas reales. No introducen ningún elemento innovador que las hacen originales. No son críticos con su trabajo siendo incapaces de elaborar una valoración constructiva del mismo ni de estas herramientas..	
	Trabajo grupal	El informe de autoevaluación de grupo es de sobresaliente. Todos los miembros de grupo se encuentran en la presentación del recurso. Entregan la tarea en plazo.	El informe de autoevaluación de grupo es de notable. Todos los miembros de grupo se encuentran en la presentación del recurso. Entregan la tarea en plazo.	El informe de autoevaluación de grupo es de aprobado. Falta uno o dos miembros del grupo durante la presentación del recurso. Entregan la tarea con uno o dos días de retraso	El informe de autoevaluación de grupo es de suspenso. Faltan más de dos miembros de grupo durante la presentación del recurso. Entregan la tarea con más de dos días de retraso.	
PUNTUACIÓN TOTAL						