

## CURSOS DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN RED DEL INTEF

### Aprendizaje-Servicio a través de la programación de apps

*EDICIÓN 2023*

#### **PRESENTACIÓN DEL CURSO**

El aprendizaje-servicio pretende unir 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.

En este curso se propone combinar la programación de aplicaciones para dispositivos móviles con App Inventor y el aprendizaje-servicio, de manera que docentes de ESO de cualquier especialidad puedan implementar este tipo de proyectos con los que trabajar de manera transversal diferentes contenidos del currículum, al tiempo que se fomenta el servicio comunitario.

El objetivo es diseñar una situación de aprendizaje dirigida a una materia, área o ámbito cualquiera, en la que el aprendizaje-servicio y la programación de aplicaciones en dispositivos móviles se integran con las competencias específicas propias de la disciplina.

*La lengua vehicular de comunicación en el curso es el castellano.*

#### **DIRIGIDO A**

Docentes de todas las etapas educativas no universitarias que reúnan los requisitos generales de la convocatoria, apartado 4.1. a), b), c) y e).

#### **OBJETIVOS**

Los objetivos principales del curso son:

- Conocer las posibilidades didácticas del Aprendizaje servicio (ApS).
- Aprender a desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles (apps) con el entorno MIT App Inventor.
- Diseñar proyectos de ApS para resolver problemas de la comunidad educativa.
- Implementar y publicar una app como producto de un proyecto ApS.

- Integrar en la programación de aula y en la práctica docente propuestas didácticas que permitan desarrollar la competencia en alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos del alumnado.

### **CONTENIDOS**

- Introducción al Aprendizaje servicio (ApS): ¿Qué es el ApS?. El ApS en la educación formal. Ejemplos de ApS en centros educativos. Apps para dispositivos móviles como productos de proyectos ApS.
- Desarrollo de apps para dispositivos móviles: Primeros pasos con MIT App Inventor. Ejemplos de aplicaciones
- Desarrollo de un proyecto de ApS: Fases de un proyecto ApS. Ejemplo práctico.

### **METODOLOGÍA**

Los participantes realizarán actividades en línea en el aula de Formación del Profesorado, orientadas a la realización de un producto o artefacto digital de aplicación directa en el centro educativo. Para ello, consultarán recursos didácticos e interactuarán entre sí y con los tutores del curso.

En cuanto a la metodología de este curso, se trata de una metodología activa y basada en la idea de aprender haciendo. En el planteamiento del curso y de sus actividades, se incide especialmente en el carácter social y conectado del aprendizaje, por lo que se fomentará la generación de vínculos y comunidades entre los participantes.

En estos cursos los participantes contarán con un equipo docente que les proporcionará en todo momento el apoyo y el seguimiento necesarios para que la experiencia formativa sea provechosa. Además de contar con la ayuda de los tutores, cada participante podrá ayudar y colaborar con otros participantes de cara a resolver las dificultades y retos que pudieran surgir durante el desarrollo del curso. El apoyo, el aprendizaje, la colaboración y la evaluación entre iguales es otro de los puntos clave del enfoque metodológico del Área de Formación en red del INTEF.

### **REQUERIMIENTOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CURSO**

Algunas de las tareas y ejemplos requerirán del registro de los participantes en aplicaciones y plataformas web externas al INTEF.

## COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Este curso aborda indicadores de todas las áreas del [Marco de Referencia de Competencia Digital Docente](#). Los indicadores trabajados en el curso son los siguientes:

Área	Competencia	Nivel	Indicador
1. Compromiso profesional	1.2	A2	1.2.A2.1. Utiliza, de forma guiada, las distintas plataformas de participación y coordinación docentes establecidas por la AE o los titulares del centro.
	1.2	A1	1.2.A1.2. Utiliza distintas plataformas de colaboración con aplicación profesional para su uso personal.
	1.3	A2	1.3.A2.1. Reflexiona, de forma individual o colectiva, asesorado por profesorado de su centro o por expertos externos, sobre aspectos técnicos o metodológicos concretos de su práctica docente digital que haya considerado relevantes.
	1.4	B1	1.4.B1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.
	1.4	B1	1.4.B1.2. Participa en cursos dirigidos al desarrollo de la competencia digital docente.
2. Contenidos digitales	2.1	A2	2.1.A2.1. Identifica, con asesoramiento, los requisitos que debe cumplir un contenido digital para ajustarse a una situación concreta de aprendizaje y aplica los criterios correspondientes para su búsqueda y selección, incluyendo la compatibilidad con las plataformas virtuales establecidas por la AE o los titulares del centro.
	2.2	A2	2.2.A2.1. Aplica, con ayuda, los criterios didácticos (adecuación a la edad del alumnado y a la consecución de los objetivos, accesibilidad, etc.), disciplinares y técnicos para la edición y creación de contenidos digitales dirigidos a un grupo de alumnos concreto.
	2.2	A2	2.2.A2.3. Utiliza, de forma tutelada, las herramientas de autor proporcionadas por la AE. o los titulares del centro para la creación de contenidos digitales, o aquellas que generen formatos compatibles con las plataformas autorizadas en el centro.
	2.2	A1	2.3.A1.3. Conoce y aplica la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor (reproducción, distribución y comunicación pública), así como los distintos tipos de licencias y las condiciones asociadas a cada una de ellas.
	2.3	A2	2.3.A2.1. Aplica en entornos controlados o contextos específicos la compartición, gestión e intercambio seguro de recursos utilizando los formatos y estándares apropiados.
3. Enseñanza y aprendizaje	3.1	A2	3.1.A2.1. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, aprendizajes, alumnado, etc.) los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica con ayuda de otros docentes, siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo.
	3.1	A1	3.1.A1.3. Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.
4. Evaluación y retroalimentación	4.1	A1	4.1.A1.1. Conoce y configura las herramientas digitales más comunes atendiendo a las distintas funciones de la evaluación de la enseñanza y el aprendizaje (diagnóstica, formativa y sumativa).
	4.1	A1	4.1.A1.2. Diseña actividades de evaluación en las que el alumnado emplea medios digitales para llevarlas a cabo.
5. Empoderamiento del alumnado	5.1	A1	5.1.A1.1. Conoce el funcionamiento de los recursos tecnológicos existentes en el ámbito educativo para facilitar la accesibilidad universal y el modo de integrar su uso en la práctica educativa.
6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado	6.1	A2	6.1.A2.1. Aplica, con la ayuda de otros docentes, propuestas didácticas para integrar los contenidos, actividades y dinámicas que permiten desarrollar la competencia en alfabetización mediática y en el tratamiento de la

Área	Competencia	Nivel	Indicador
			información y datos del alumnado, adecuándolos al currículo, al proyecto educativo y al plan digital del centro.
	6.3	B1	6.3.B1.1. Integra en su práctica docente actividades de aprendizaje que permiten que el alumnado exprese y transmita sus ideas de manera creativa, mediante el uso de herramientas digitales adecuadas, respetando las reglas y licencias de derechos de autor.
	6.5	B1	6.5.B1.2. Integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje situaciones dirigidas a que el alumnado desarrolle proyectos individuales y colectivos que requieren su propia iniciativa empleando de forma creativa y crítica las tecnologías digitales.

### ***DURACIÓN Y CRÉDITOS***

70 horas

### ***Nº DE PLAZAS***

200

### ***PLAZO DE INSCRIPCIÓN***

El plazo será de 20 días naturales y comenzará el primer día hábil tras la publicación de la Resolución.

### ***INSCRIPCIÓN***

Los interesados que reúnan los requisitos exigidos en la presente convocatoria, y deseen formar parte en la misma, deberán solicitarlo a través de la [sede electrónica del Ministerio de Educación y Formación Profesional](#).

Cada candidato solo podrá solicitar un curso.

Deberán cumplimentar todos los campos obligatorios de la solicitud y adjuntar a su solicitud el Certificado de Servicios en el presente curso, firmado y sellado, según el modelo del Anexo III de la Convocatoria.

Podrán, asimismo, alegar méritos conforme al baremo especificado en la convocatoria.

### ***FECHAS DEL CURSO***

El curso comenzará el miércoles 20 de septiembre de 2023 y terminará el miércoles 15 de noviembre de 2023.

### ***AUTORÍA DEL CURSO***

Este curso es una obra derivada del curso "Aprendizaje-Servicio a través de la programación de *apps*", elaborado por José Ignacio Huertas Fernández. Ha sido actualizado por Rafael Morales Caumel.

Este curso y sus materiales se distribuyen con licencia *Creative Commons* (CC BY-SA 4.0)

### ***PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DESTACADOS***

Los proyectos y trabajos que, por su calidad, sean seleccionados por el equipo docente podrán ser puestos a disposición de la comunidad educativa, de acuerdo con la licencia de uso de cada curso.

### ***CERTIFICACIÓN***

Para obtener la certificación, es prescriptivo que los participantes superen todas las actividades obligatorias que se determinen en cada uno de los cursos. La certificación correspondiente a este curso es de 70 horas.

### ***DIRECCIÓN DE CONTACTO***

Si necesita más información, por favor, escriba a la dirección: [formacionenred@educacion.gob.es](mailto:formacionenred@educacion.gob.es), especificando en el asunto del mensaje el objeto de su consulta.