



Creación y diseño de apps educativas sin conocimientos de programación

Justificación

El **creciente uso de dispositivos móviles** en nuestra vida diaria hace que se hayan transformado en unos elementos que deben tenerse en cuenta en la labor docente e introducirse paulatinamente en las tareas y actividades docentes habituales.

La amplia difusión que estos dispositivos tienen entre nuestros alumnos puede lograr que, en ratos de ocio, se utilicen para reforzar contenidos y conocimientos educativos que fijen o refuercen lo tratado dentro de las aulas. Por ello, se pretende que el docente sin conocimientos de programación y con un nivel mínimo de conocimientos informáticos (usuario) pueda incorporar este recurso a su aula sin necesitar nada más que un navegador web, un equipo informático estándar... y grandes dosis de interés.

Objetivos

1. Facilitar la creación de apps para dispositivos móviles al profesorado sin necesidad de conocimientos previos ni específicos de programación y sin coste económico.
2. Transmitir la utilidad que las apps educativas pueden tener para la mejora del rendimiento escolar de los alumnos.
3. Crear apps de diferentes tipos, partiendo de las opciones disponibles, a un nivel básico.

Contenidos

1. ¿Qué es una app?.
2. Proceso de diseño de una app. Apps nativas vs web apps.
3. Revisión de diferentes plataformas online para la creación de apps.
4. Creación de apps de diferentes tipos que pueden contener textos e imágenes, RSS Feed, formularios, mapas, rutas, acciones de llamada, envío de emails o sms, bases de datos locales o remotas, webs incrustadas, pantallas de splash, agendas, etc.
5. Revisión de los procesos para publicar o distribuir estas apps.

Temporalización y lugar de celebración

Se celebrará una edición de este curso en cada uno de los Centros de Profesores y de Recursos de Extremadura. Constará de **seis sesiones**, con un total de **20 horas** de formación que, en el **CPR de Caminomorisco**, se desarrollarán de acuerdo con el siguiente calendario:

Sesiones	Fechas/horario	Horas	Contenidos
1ª – 2ª – 3ª	31 de octubre, 5 y 7 de noviembre (16:30 horas)	3,5 horas cada sesión	Aspectos teórico-prácticos
4ª	CPR de Mérida – 11/11/2013 – de 10:00 a 13:00 horas	3 horas	Sesión común (MOBINCUBE)
5ª	20 de noviembre (16:30 horas)	3 horas	Práctica – Elaboración de apps
6ª	25 de noviembre (16:30 horas)	3,5 horas	Exposición de trabajos

La **4ª sesión** será común para todos los inscritos en cada uno de los CPR. Se celebrará en el CPR de Mérida en la fecha y horas indicadas en el calendario. Esta sesión será impartida por profesionales expertos de la empresa Mobincube y versará sobre contenidos referentes al curso. Además, servirá para la presentación institucional, por parte de las autoridades educativas de la región, del Programa de Formación para la elaboración de apps educativas que se lanzará próximamente a nivel regional.

La asistencia a esta sesión no es obligatoria, pero sí recomendable. Desde la Secretaría General de Educación se gestionarán los permisos de asistencia para todos los inscritos que manifiesten su intención de asistir a esta sesión.

Las **sesiones 5ª y 6ª** tendrán un carácter eminentemente práctico y servirán para que cada participante elabore un ejemplo de app educativa a un nivel básico, aplicando los contenidos asimilados en las sesiones anteriores.

Destinatarios y criterios de selección

Profesorado interesado en la creación de apps educativas que sepa utilizar un navegador web como único requisito y que deseen desarrollar apps para dispositivos móviles. **No es necesario disponer de conocimientos de programación ni de informática avanzada**, ya que aquellos que dispongan de formación o conocimientos de programación en Android (Appinventor, Eclipse...) deberán esperar a posteriores convocatorias de formación a nivel avanzado.

Para la selección de los participantes se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

1. Maestros de Educación Primaria y profesores de Educación Secundaria (1).
2. Resto de solicitudes.

(1) Aunque no se excluye a los coordinadores TIC, se recuerda que el curso va dirigido a profesorado con conocimientos informáticos básicos.

Número máximo de inscripciones por curso: 15.

Metodología

El desarrollo de este curso es eminentemente práctico, por lo que se fomentará la participación y se perseguirá en todo momento que lo aprendido se pueda aplicar en el aula para la mejora de la práctica docente y el rendimiento de los alumnos.

Se recomienda que aquellos participantes que dispongan de ordenador portátil, lo traigan al curso para poder así seguir mejor el desarrollo de las sesiones, aunque las actividades también podrán realizarse desde otros dispositivos móviles.

Inscripciones y lista de admitidos

Las solicitudes de inscripción se harán on line, a través del enlace indicado en el portal web del CPR de Caminomorisco, entre los días **16 y 23 de octubre** (ambos inclusive).

La lista de admitidos será publicada en el portal web del CPR de Caminomorisco el **24 de octubre**.

Certificación

Se expedirá un certificado de **20 horas** (2 créditos de innovación educativa) a los participantes que asistan al **85%** del tiempo de duración de la actividad (Orden de 31 de octubre de 2000 – DOE de 4 de noviembre).

Coordinación y organización

Coordina: Serv. de Innovación y Formación del Profesorado (<http://formacion.educarex.es> / innovacionyformacion@educarex.es)

Organizan: Centros de Profesores y de Recursos de Extremadura.



C.P.R. de Caminomorisco

Avda. de las Hurdes, 15
10620 Caminomorisco (CÁCERES)
Tfno.: 927015886 (55886)
Fax: 927015887 (RPV: 55887)
E-mail: cpr.caminomorisco@edu.gobex.es
Web: cprcaminomorisco.juntaextremadura.net