

## 5.2. Datos identificativos. Aprendizaje- Servicio con MIT App Inventor

Para diseñar cualquier Situación de Aprendizaje en general, que incluya una proyecto de ApS en particular, debemos incluir los "Datos identificativos" propios de esta SA que se han definido anteriormente. Es una forma de organizar nuestros materiales y de informar a la persona que lo consulte sobre aspectos básicos que ayuden a identificar la SA.

- **Título** : Además del título del proyecto de ApS , la etapa y el ciclo , el área o materia de partida es opcional el establecimiento de una vinculación con otras áreas o incluso ámbitos, si fuera posible. Descripción de los aprendizajes competenciales: Se realiza una descripción de los aprendizajes , en la que se exponen los aprendizajes y el desarrollo competencial que esperamos en nuestro alumnado.
- **Finalidad y sentido (intenciones educativas)**: Deben incluirse aquellos objetivos que el alumnado ha de alcanzar y el objetivo general que afrontamos como finalidad.
- **Temporalización**: Cronología del desarrollo de la SA en el curso académico.

Veamos un ejemplo práctico extraído de los recursos educativos ofrecidos por el INTEF en la que se propone una SA para cubrir la brecha digital de las personas mayores a través de una "Escuela Digital de mayores". Aunque esta propuesta de ApS no incluye una app en su desarrollo, es fácil imaginar una aplicación móvil que respalde dicha propuesta. Por ejemplo, puede diseñarse la app para poner en contacto a la comunidad escolar con las personas mayores a modo de agenda de contactos, o bien diseñar una app informativa con ejemplos de usos más comunes en seguridad digital, por citar algunos ejemplo.

### Ejemplo práctico: Cibervoluntariado

Título:	Cibervoluntariado.
---------	--------------------



<b>Etapas</b>	<b>ESO.</b>
<b>Curso</b>	<b>4.º ESO.</b>
<b>Materia</b>	<b>Digitalización.</b>
<b>Vinculación con otras materias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Medios y Recursos Digitales (1.º ESO).</li><li>• Tecnología y Digitalización (2.º y 3.º ESO).</li></ul>

Se puede plantear el desarrollo de esta situación de aprendizaje asociada a todo el departamento de Tecnología, en la que colaboren alumnos de 1.º a 4.º ESO, con el desarrollo de este u otro taller temático dentro de la «Escuela Digital de Mayores».

Revision #5

Created 11 December 2023 20:42:54 by Iván Heredia

Updated 19 December 2023 21:49:36 by Iván Heredia