5.5. Secuenciación competencial: Aprendizaje-Servicio con MIT App Inventor

La elaboración de una SA implica la implementación de acciones competenciales que se deben integrar en el entorno del alumnado, considerando su contexto personal, social, educativo y profesional. Estas actividades deben desarrollarse en un periodo de tiempo establecido y tienen que estar vinculadas con el trabajo académico, por lo que la planificación es esencial para garantizar la utilidad de esta propuesta pedagógica. Asimismo, las tareas propuestas deberán facilitar la construcción de nuevos aprendizajes y tendrán que estar alineadas con los principios del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). La implementación de este enfoque debe posibilitar que se garanticen procesos pedagógicos flexibles y adaptados a los diferentes ritmos de aprendizaje.

Para saber más sobre los Principios y Pautas DUA puedes visitar la web de EducaDUA o la página de CAST. También se recomienda la consulta de la Guía CAST (Inglés - español) Asimismo, se recomienda la visualización (NO obligatorio) de este vídeo para profundizar en esta temática:

https://www.youtube.com/embed/QQRU1RsEH5c?si=2DItWxSUZ6j-wOIHstart=110

Vídeo 5.5.1. Inclusio Sant Andreu. (c. 2021, noviembre 26). *Diseño Universal para el Aprendizaje DUA. una respuesta inclusiva*. Youtube.

https://www.youtube.com/live/QQRU1RsEH5c?si=HhlEKSrPoLhKOYuJ

Copyright 2026

En el caso particular de proyectos de ApS integrados en una SA con una app como producto final, es de gran utilidad establecer una secuencia ordenada de tareas que partan de la necesidad o reto planteado hasta la presentación y difusión de la aplicación programada. Es lo que conocemos como "Método de proyectos" que divide en etapas o fases el proceso de creación de un producto final o servicio y que ya se ha comentado anteriormente.

En definitiva, todas las acciones (tareas, actividades, procesos, etc.) de carácter competencial tienen que ser planificadas con antelación, incluyendo el espacio en el que se desarrollará o el listado de los diversos recursos necesarios para realizarlas. Hay que tener en cuenta que no solo es necesario planificar cómo programar la aplicación, también debes planificar otros aspectos necesarios como, por ejemplo, la disponibilidad de especialistas en la materia, las entidades u organismos colaboradores, su grado de implicación, entre otros. En el caso del diseño y programación de una app para el móvil, es preciso asegurarse de que disponemos de todos los elementos multimedia necesarios: imágenes, sonidos, datos, etc. Estos pueden crearse expresamente para la aplicación con herramientas de diseño o puedes descargar los archivos de imágenes o sonidos de webs con licencia gratuita o, en su defecto, asegurarte que dispones de la autorización oportuna del autor o autora (Recuerda que en el apartado XXX, se ha ofrecido un listado de recursos).

A continuación vamos a exponer dos ejemplos sencillos, básicos, sobre cómo podría llevarse a cabo este apartado en el diseño de nuestra SA.

Ejemplo práctico 1: Cibervoluntariado

Para el ejemplo guía, compartimos los enlaces en los que se detallan en profundidad solo las actividades o procesos a modo de ejemplo. Esta es una forma muy detallada de realizar la secuenciación de una actividad, pero hay otros proyectos donde podemos encontrar planteamientos más concisos, como el de DescoKaos. No obstante, se recuerda que es importante detallar el alumnado todas y cada una de las sesiones o grupos de sesiones. Lo más importante es que el alumnado tenga claro qué se espera que haga durante las diferentes fases, actividades o procesos de una SA.

SECUENCIACIÓN TEMPORAL

- **Digitalización sostenible y universal**
- **¿Cómo utilizan los mayores los medios digitales?**
- **Escuela Digital de Mayores**
- **Diseño del taller**
- **Nos preparamos para el taller**
- **¿Cómo nos organizamos?**

Copyright 2026

RECURSOS

Para desarrollar las sesiones del taller, el alumnado se distribuirá en equipos de cinco miembros para elaborar los distintos recursos necesarios. Esta es una posible organización:

Guías digitales «paso a paso» en formato foto tutorial en los que se presente el proceso que se debe seguir para:

- **Equipo 1** - Crear una cuenta de correo electrónico.
- **Equipo 2** - Descargar, instalar y usar una aplicación de mensajería instantánea.
- **Equipo 3** - Funcionalidad de videollamada en la mensajería instantánea.
- **Equipo 4** - Configurar las opciones de privacidad de esta aplicación.
- **Equipo 5** - Infografía sobre consejos prácticos de seguridad y privacidad - contraseñas robustas, desconfiar de adjuntos sospechosos, enlaces o promociones demasiado atractivas, no conectarse a redes wifi públicas, descargar en sitios oficiales, uso de etiqueta digital.
- **Equipo 6** - Supuestos prácticos y ejemplos reales de phishing y cadenas de mensajes sospechosas que ayuden a comprender los riesgos y la necesidad de aplicar estas prácticas de seguridad sencillas.

El alumnado de manera individual completará su diario de sesiones (anexo 9) para incluir en el portfolio digital de la materia en formato blog, podcast o videoblog.

Revision #7
Created 2023-12-11 20:44:44 CET by Iván Heredia
Updated 2024-01-04 15:34:16 CET by Iván Heredia

Copyright 2026