

# MOBILEAREAUMEN:

# Comprender

- [Comprender](#)
- [¿Qué significa "Comprender"?](#)
- [¿Qué Apps podemos usar en este nivel?](#)
- [Pearltrees](#)
- [Aplicaciones Didácticas](#)
- [Para saber más...](#)
- [Skitch](#)
- [Aplicaciones Didácticas](#)
- [Para saber más...](#)
- [Goggles](#)
- [Aplicaciones Didácticas](#)
- [Para saber más...](#)
- [Mapa Mental: Comprender](#)

# Comprender



## MÓDULO 1: RECORDAR-COMPRENDER

En este módulo vas a:

- Utilizar apps en tu dispositivo móvil que nos ayudarán en el nivel de la taxonomía de **Bloom**.
- Establecer procesos de creación de significado y conocimiento con **Pearltrees**, estableciendo relaciones entre contenidos, que nos permitirán compararlos, clasificarlos y compartirlos.
- Explicar y describir los conceptos comprendidos mediante imágenes, con el uso de **Sketch**.
- el significado de una fotografía cuando usamos una app de realidad aumentada, como **Goggles**.

# ¿Qué significa "Comprender"?

## Nivel 2: Comprender en la taxonomía de Bloom

Comprender implica entender conceptos y procesos para poder explicarlos y describirlos de forma adecuada. También implica construir significado y adquirir conocimiento.

Esa construcción de significados se produce en contextos sociales de interacción que se amplían de forma notable a través de la conexión a Internet. La web nos proporciona nuevos contextos de relación como los blogs, la redes sociales, marcadores sociales o los foros... a través de una serie de herramientas cada vez más accesibles para el usuario final.

Los dispositivos móviles aportan la posibilidad de comprender en contextos reales, traspasando las paredes del aula. La realidad aumentada nos permite superponer una capa de información en la misma ubicación.

Los *smartphones* están jugando un papel esencial en las relaciones sociales de nuestros jóvenes y adolescentes.

Comprender es el segundo nivel de la Taxonomía de Bloom. Ocupa por tanto un nivel inferior, pero implica ya la puesta en marcha de procesos mentales que darán lugar a la adquisición de conocimiento.

**Los procesos cognitivos vinculados a este estadio son: Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar, ejemplificar.**

Comprender supone establecer relaciones entre los conocimientos previos y la nueva información, creando esquemas y significados propios que permitirán la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones.

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=8K0hWas6bFA&list=PL7O-wFTtwWAaZrRthKeOKt-82wfuRJuhJ>

# ¿Qué Apps podemos usar en este nivel?

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=KLlp263yJTY&list=PL7O-wFTtwWAaZrRthKeOKt-82wfuRjuhJ&index=4>

Utilizaremos algunas Apps que nos van a ayudar a comprender:

**Pearltrees** es una herramienta multiplataforma que funciona tanto en dispositivos móviles como en navegadores web. Utiliza una organización visual a través de nodos, que representan distintas categorías a las que podemos asociar todo tipo de información: páginas web, imágenes, textos, etc. También podemos compartir nuestro material seleccionado con otros.



**Sketch** es una aplicación primordialmente gráfica que nos permite capturar pantallas o secciones de la misma y posteriormente editarlas y añadirles textos, flechas, recuadros, etc. . Puede resultar muy útil para realizar explicaciones o tutoriales sencillos. Es muy fácil de manejar y con ella podemos conseguir resultados espectaculares. Es integrable con Evernote, las Google Apps y con el navegador web Chrome.



**Google Goggles** es una aplicación para sistemas Android orientada a Realidad Aumentada que convierte mágicamente una fotografía, un código QR, un texto en un resultado de búsqueda. Esta

aplicación permite también resolver sudokus, traducir textos, buscar productos similares...



# Pearltrees

\*\*\* es un lugar donde coleccionar, organizar y compartir todo lo que te gusta de la web.

Está disponible tanto para iOS como para Android.



**Descarga la aplicación:**

[en itunes](#)

[en GooglePlay](#)



Imagen de Android en [Flickr](#). Licencia CC-BY-NC 3.0 ES.

# Aplicaciones Didácticas



## **Docentes**

Mediante esta aplicación, podrás:

- Recopilar colecciones de carácter educativo publicadas por otros docentes.
- Crear colecciones para tus alumnos como ayuda para comprender diversos objetivos de aprendizaje.

## **Alumnos**

Mediante esta aplicación podrás:



- Individualmente o en grupos colaborativos, crear colecciones de recursos, notas e imágenes sobre una temática propuesta por el docente.

# Para saber más...

## **Videotutoriales:**

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=anGlq6qJtg>

Enlace al vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=7zDkwN-\\_ySg](https://www.youtube.com/watch?v=7zDkwN-_ySg)

## **Enlaces de interés**

- [Pearltrees](#): recoge, organiza, descubre y comparte enlace

# Sketch

\*\*\*\* es una aplicación gratuita que te ayuda a comunicarte visualmente con amigos, compañeros de trabajo, y el mundo así como anotar imágenes con flechas, formas y texto.

Está disponible tanto para iOS como para Android.



## Descarga la Aplicación:

**Descarga la Aplicación:**

[en itunes](#)

[en GooglePlay](#)



Imagen de Android en [Flickr](#). Licencia CC-BY-NC 3.0 ES.

# Aplicaciones Didácticas



## Docentes

Mediante esta aplicación, podrás:

- Crear esquemas con imágenes y texto sobre cualquier temática.
- Añadir notas de texto y aclaraciones en imágenes de obras de arte o construcciones.

## Alumnos

Mediante esta aplicación, podrás:

- Crear informes de taller o laboratorio a partir de las fotografías tomadas y compartirlos con el profesor u otros alumnos.

# Para saber más...

## **Videotutoriales:**

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=sdksv49d2oY>

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=2iHm37fYO6o>

## **Enlaces de interés**

- [Skitch en el aula: Cuando una imagen vale más que mil palabras](#)

# Goggles

**Google** es una aplicación para sistemas Android orientada a Realidad Aumentada que convierte mágicamente una fotografía, un código QR, un texto en un resultado de búsqueda. Esta aplicación permite también resolver sudokus, traducir textos, buscar productos similares... Es realmente útil.

Para dispositivos con sistema iOS está integrada en el buscador de Google.

*NOTA: De momento no funciona en IOS 7.*

**Interest**  
Image not found or type unknown

**Descarga la aplicación:**

[Google](#) en itunes

[Google](#) en GooglePlay

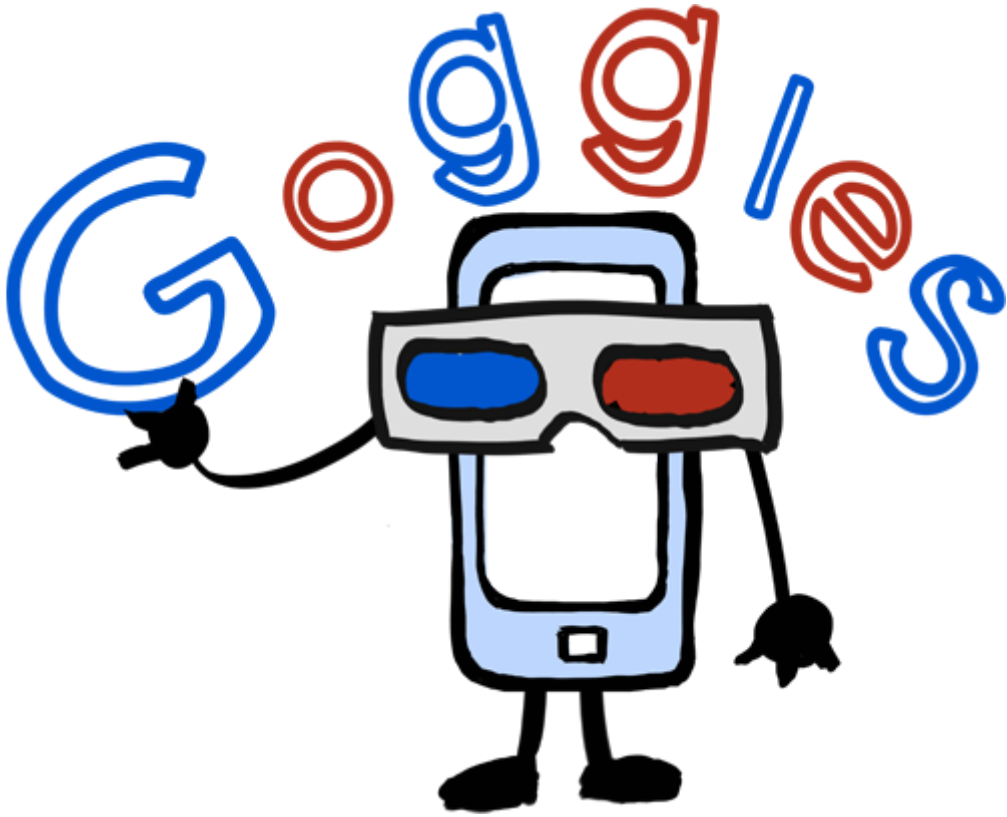


Imagen de Android en [Flickr](#). Licencia CC-BY-NC 3.0 ES.





# Aplicaciones Didácticas



## **Docentes**

Mediante esta aplicación, podrás:

- Crear actividades de investigación sobre un contenido, a partir de imágenes que hagas llegar a tus alumnos.

## **Alumnos**

Mediante esta aplicación, podrás:

- Descubrir la historia oculta tras imágenes de ámbito artístico, histórico o científico.

# Para saber más...

## Vídeotutorial:

Enlace al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=Hhgfz0zPmH4>

**Tutorial de uso de Google Goggles** de **Soledad Gómez Vílchez**

## Enlaces de interés

- Biblioteca escolar educativa: [Google Goggles](#)

# Mapa Mental: Comprender

Enlace a la presentación: <http://prezi.com/z0n8nrudholi/modulo-2-comprender/>