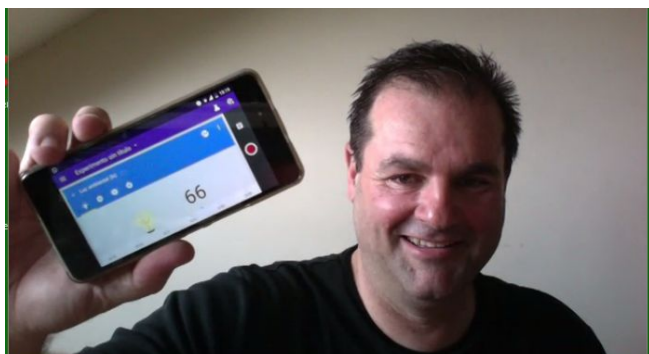


Emprego de dispositivos m3biles na realizaci3n de proxectos cient3ficos

P1701028

Relatores: de Toro, Xacobo & Viñas, Jose



Jose Viñas



Xacobo de Toro



Previo ao curso:

Levar instaladas as seguintes apps: lector de QR (o preferido polo usuario), EDpuzzle, Socrative student, Kahoot!, Facebook, YouTube, Quik, Expeditions, Edmodo.



Venres 10 de novembro (17:00-20:00 h) Xacobo

Presentación.

Edmodo. Proposición dun foro.

Introducción a Pinterest. Enlaces aos nosos taboleiros Pinterest con apps aconselladas por área.

Introdución ao hashtag para dar publicidade ao curso [#DDMMauladeciencias](#)

Introdución a Quik para documentar unha sesión

Introdución á aula invertida ou *flipped classroom*

Conexión en directo a través de facebook. Trípodes e soportes para tabletas e móbiles.

Uso do vídeo na aula.

Sábado 11 de novembro (10:00-14:00 h) Xacobo

Conexión en directo a través de YouTube

Gamificación e actividades de cuestionarios na aula: Kahoot, Socrative

Vídeos interactivos con Touch cast

EDpuzzle (continuación)

Deberes (Darse de alta en Go-Lab, leer Habilidades científicas para a sesión de Jose)

Venres 1 de decembro (17:00-20:00 h) Jose

Os dispositivos móbiles, unha nova fiestra na aula.

Potenciar habilidades científicas nas nosas clases. Proxectos científicos na aula.

Uso dos simuladores.

Cámaras na natureza.

Traballar por proxectos cos laboratorios virtuais. Cambios de variables en experiencias controladas.

Apps para medir (Science Journal). Simuladores (Xplore health e HHMI Biointeractive)

Laboratorios remotos. BIFI. Recursos na rede. Proxecto Go-Lab, HHMI,...

Sábado 2 de decembro (10:00-14:00 h) Jose

Ciencia cidadá. Ciencia voluntaria e traballo colaborativo. Laboratorios virtuais (Go Lab e Phet)

Recursos de interese: Sceintix e STEM Alliance.

Proxectos de ciencia cidadá na aula. Exemplos de proxectos científicos elaborados no marco da ciencia cidadá.

Comezamos o Proxecto. Introducir no currículo o proxecto científico.

Actividades fora da aula con dispositivos móbiles. Códigos QR

Qué é RRI (Responsible Research & Innovation). Qué institucións podemos implicar no RRI

Recomendacións da Comisión europea no marco do H2020, para a mellora das clases de ciencias.

Consensuado do tempo deixado ata a seguinte reunión para por en marcha algún proxecto no que se empregan apps.

[3 horas non presenciais para a posta en marcha do aprendido durante os obradoiros presenciais.](#)

Venres 15 de decembro (17:00-20:00 h). Xacobo e Jose

Posta en común da marcha dos microproxectos dos asistentes nos seus centros por medio de presentacións Pechakuchas (6m 40s) ou vídeos. Tempo variable en función dos asistentes.

Resolución de dúbidas e avaliación da parte non presencial.