

Presentación Proyecto

Una oportunidad para la emprendeduría para jóvenes desde la escuela.

Una propuesta pedagógica de proyectos de aprendizaje-servicio geolocalizados con el uso de smartphones.



<http://educamovil.itinerarium.es/>

Descripción y fines del programa

CONCAPA y el MINISTERIO DE SANIDAD, SERVICIOS SOCIALES E IGUALDAD presentan el proyecto “Educamóvil: Tesoros de mi localidad: Jóvenes” una iniciativa singular dirigida a los jóvenes que promueve que éstos, en compañía de sus docentes y/o padres, identifiquen lo más singular del barrio, pueblo o ciudad en el que viven, y lo den a conocer a través de una base de datos multimedia en Internet, común a todos, y georeferenciada en Google Maps a partir de la plataforma Geomotion.

Para ello aprenden a utilizar las TIC y los dispositivos móviles de forma transversal o integrada en las áreas instrumentales del conocimiento escolar (lenguaje, matemáticas y medio social y natural) desde una perspectiva no formal y lúdica.

A partir de su mirada, los jóvenes construyen un “tesoro” multimedia (entendiendo la palabra tesoro en sentido amplio) de lo que consideran más relevante de su entorno, lo comparten socialmente a través de la red mientras se favorece el conocimiento mutuo y el intercambio entre los jóvenes, familias y docentes participantes de cada una de las comunidades autónomas de nuestro país.

El proyecto combina la metodología de aprendizaje-servicio con la del aprendizaje basado en la localización.

Aprendizaje-Servicio se trata de una metodología que, a través de un proyecto concreto de aplicación real en el entorno próximo de los jóvenes, nos permite promover la adquisición de aprendizajes significativos trabajando sobre problemas o necesidades de la propia comunidad. Tiene un doble impacto: formativo y transformador. Los jóvenes, se convierten así en ciudadanos activos y comprometidos, capaces de mejorar y cambiar su entorno de forma efectiva.

La geolocalización nos permite asociar contenidos digitales (imágenes, vídeos, audios, etc.) a una ubicación geográfica física. Esta información, gracias a la tecnología móvil, la podemos recuperar desplazándonos sobre el territorio, activándose la que corresponda allí donde nos encontremos.

La combinación de ambas metodologías parece la más adecuada para ayudar a los jóvenes en exclusión social a lograr los objetivos planteados en el proyecto:

-Utilizan las TIC y los teléfonos y/dispositivos móviles para diseñar proyectos de conocimiento relacionados con su entorno local.

-Investigan y aprenden contenidos curriculares básicos al tener que diseñar su “tesoro”.

-Publican y geolocalizan su “tesoro” y lo comunican socialmente para invitar a sus familiares, docentes y amigos a visitar la producción que han preparado visitando el territorio para el que ha sido preparado.

-La comunidad en la que viven les reconoce su trabajo y esfuerzo le estimulan a seguir construyendo conocimiento a la vez que les ofrece nuevas oportunidades profesionales centradas en este espacio de la “app economy”.

Descripción del contenido del programa

Un “tesoro” es el resultado del escenario que se ha creado a través de la plataforma tecnológica Geomotion.

El entorno tecnológico ‘Tesoros de mi localidad’ consta de dos apartados muy diferenciados: por un lado un entorno web desde donde se genera la creación de los escenarios de los tesoros y por otro la aplicación móvil (app), instalada en un aplicativo móvil, que permitirá vivir la experiencia del descubrimiento de los tesoros.

Aplicación en el entorno web

El sitio web del proyecto permite al usuario (joven, profesor, familia...) crear tesoros y actividades basadas en la localización en una área determinada del territorio.

Una vez registrados en la plataforma, desde ella se puede:

- Crear mi mapa con la geolocalización exacta del tesoro que se van a construir.
- Consultar en Mis tesoros, los tesoros creados previamente por mí.
- Acceder a ver las Colecciones de tesoros creadas por otros usuarios de la plataforma.

Aplicación para el móvil

Asimismo se cuenta con una aplicación (App) para usar en teléfonos móviles iPhone, Android y Tablets que permiten al usuario vivir la experiencia de Los tesoros de mi localidad a partir de los tesoros y actividades creados por otros usuarios en una determinada zona del territorio.

Desde la aplicación del dispositivo móvil, se accede a la colección de tesoros disponibles en la plataforma. Un buscador facilita la localización de los mismos. En un mapa podemos observar cuáles son los tesoros que tenemos cerca del lugar dónde nos encontramos.

La información que tenemos disponible, desde el móvil, al acceder a un tesoro es la siguiente:

- El autor
- La ubicación
- A qué público está destinado
- Idioma
- Descripción general

Objetivos que se pretende alcanzar con el programa:

- Brindar oportunidades de formación y apoyo a los jóvenes en riesgo de exclusión social, para que a través de las TIC y los dispositivos móviles tengan oportunidad de producir conocimiento por ellos mismos y a la vez de formarse en una de las profesiones/actividades de mayor futuro, la “app economy”.
- Innovar en el proceso de formación de jóvenes en riesgo de exclusión social en el uso de las TIC, proponiéndoles su aplicación en una dimensión cercana a ellos, como es la descripción de su entorno.
- Promover la emprendeduría y el trabajo en equipo de nuestros jóvenes.
- Ofrecer a las familias y los profesores de los el conocimiento de las herramientas tecnológicas necesarias para acompañar a los jóvenes en riesgo de exclusión este proceso de emponderamiento y aprendizaje.
- Desarrollar modelos sostenibles y replicables de buenas prácticas que utilizan la tecnología para el aprendizaje y la colaboración.
- Promover el diálogo entre pares y la actividad exploratoria concreta, que ayudan a la asimilación de los conocimientos a partir de la motivación propia de los jóvenes como una respuesta a su curiosidad, sus inquietudes y sus necesidades.
- Crear una infraestructura dinámica y sostenible que posibilite la generación de una red de jóvenes activa en Internet y rica en participación en proyectos colaborativos dentro de la propia Comunidad.

Actividades que incluye el programa y calendario previsto:

Actividades		Calendario
Comunicación y selección de centros educativos/jóvenes participantes		Junio 2104
Formación inicial docentes e inicio del proyecto		Septiembre 2014
Coordinación y acompañamiento docentes (foro virtual, videoconferencias)		Septiembre- Diciembre 2014
Difusión periódica de resultados (web del proyecto)		Octubre- Noviembre2014
Publicación final- memoria del proyecto		Diciembre 2014

Indicadores previstos para evaluar el programa:

Objetivo		Resultado
Formar a los jóvenes en el diseño de “tesoros” y en el uso de las tecnologías asociadas		Publicación de al menos 1 “Tesoro” por participante (grupo clase o alumno)
Formar a los docentes en el acompañamiento necesario para la realización del proyecto		Participación y valoración de docentes en la realización sobre el territorio del “Tesoro”(s) diseñado por el joven.
Comunicar los resultados del proyecto		Publicación de boletines mensuales on line con los resultados producidos así como de una memoria resumen final.

Requisitos técnicos para la participación en el programa:

- Disponer de conectividad en los centros.
- Disponer de algún dispositivo móvil (Smartphone o tablet con GPS) para experimentar sobre el territorio las experiencias educativas diseñadas.