



# USO DIDÁCTICO DEL MÓVIL: APP HORCHATA - Valencia -

## FICHA TÉCNICA DE LA IDEA

**TEMÁTICAS:** Creatividad e Innovación, Educación del medioambiente físico / cultural, Convivencia / Resolución de conflictos

**Centro educativo:** IES LA PATACONA

**Tipología:** Público

**Enseñanza:**

**Localidad:** Alboraya

**Provincia:** Valencia

## FICHA DESCRIPTIVA DE LA IDEA

### A. Descripción de la idea

El uso indebido del móvil en el aula podría ser un síntoma de adicción a las TIC, pero en lugar de prohibirlos en los centros educativos, el profesorado tendría que aprovecharse de ellos y utilizarlos como aliados a la hora de enseñar a los estudiantes, haciéndoles partícipes de los contenidos. Ante el uso indebido de los dispositivos móviles en el aula, los centros educativos deberían actuar de una forma preventiva: informando debidamente a los responsables del alumnado ante un posible caso de adicción y educando sobre el uso responsable de las TIC mediante la adaptación de contenidos educativos a los móviles, algo que además favorecerá la comprensión e interés hacia los conocimientos. Para llevar a cabo dicha prevención, hay que tener en cuenta las características que definen a la nueva generación de jóvenes, entre las que destacan la multitarea, la creación de contenido y el dinamismo en la transmisión de información. Es precisamente mediante actividades que requieren el uso responsable del smartphone en el aula que se consigue educar en favor del uso responsable de las TIC, previniendo a su vez los casos de adicción y favoreciendo además la atención y aprendizaje de los alumnos. El móvil permite crear y dar vida a ideas que en el pasado eran imposibles, también en el ámbito educativo, como la creación de contenido multimedia (videos, presentaciones interactivas...), proyectos sociales o medioambientales, campañas de crowdfunding, desarrollo de aplicaciones, encuestas online, creación de quiz o videojuegos, plataformas de intercambio con centros educativos de otros países, etc. Con éstas consideraciones LA IDEA fue crear una aplicación de móvil relacionada con nuestro entorno más cercano y así surgió la APP HORCHATA disponible en Google Play Store.

### B. Impacto social educativo

De aplicar soluciones semejantes a la idea propuesta en todo el centro el impacto social educativo sería del 100% ya que la problemática del uso del móvil es generalizada y afecta al 100% de los alumnos. Si nos ceñimos al proyecto concreto realizado por 3 ESO A sería de 30 alumnos de 600, un 5%.

### C. Repercusión en el entorno social del centro educativo (otros centros educativos, instituciones, organizaciones, etc)

De aplicar soluciones semejantes a la idea propuesta en todos los centros educativos, el impacto social educativo



sería del 100% ya que la problemática del uso del móvil es generalizada y afecta al 100% de los alumnos.

#### D. Innovación de tu idea.

Utilización del móvil para cosas distintas de jugar, chatear o redes sociales creando una aplicación en sintonía con su entorno cercano. Como el instituto se encuentra rodeado de campos de chufas y de huerta de Valencia que la app sea sobre la horchata transmite ideas de SOSTENIBILIDAD, COMERCIO DE PROXIMIDAD, AGRICULTURA SOSTENIBLE, PRODUCTOS ECOLÓGICOS, etc

#### E. Mejora de problemáticas

##### 1. Consumo abusivo de alcohol y tabaco:

**Descripción:** Fomentar el consumo de horchata bebida natural, sana y ecológica.

**Resultados:** Menos consumo de otras bebidas.

##### 2. Violencia y acoso escolar:

**Descripción:** No aplicable

**Resultados:** No aplicables.

##### 3. Inequidad de género:

**Descripción:** No aplicable

**Resultados:** No aplicables

##### 4. Intolerancia o discriminación hacia alguna diversidad (funcional, afectivo-sexual, cultural, material u otras no visibilizadas):

**Descripción:** No aplicable

**Resultados:** No aplicables

##### 5. Uso inadecuado de las TIC:

**Descripción:** uso indebido de los dispositivos móviles en el aula

**Resultados:** Utilización del móvil para cosas distintas de jugar, chatear o redes sociales creando una aplicación en sintonía con su entorno cercano.

##### 6. Deterioro del medioambiente:

**Descripción:** Fomentar la agricultura ecológica, sostenible, etc

**Resultados:** Aumento del consumo de productos de proximidad.

#### F. Sostenibilidad de la idea

La idea se realizó durante el curso 2018-2019 y cada curso pueden fomentarse nuevos proyectos para dar al móvil ese uso educativo que se pretende.



## A. Video del proyecto

[https://youtu.be/9l\\_-Nwfn-jl](https://youtu.be/9l_-Nwfn-jl)

## B. Fotografías

- [Ver fotografía 1 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 2 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 3 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 4 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 5 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 6 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 7 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 8 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 9 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 10 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 11 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 12 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 13 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 14 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 15 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 16 del proyecto](#)
- [Ver fotografía 17 del proyecto](#)