

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TALLER DE MOBILE LEARNING Y REALIDAD AUMENTADA	3 PUNTOS	5 PUNTOS	7 PUNTOS	11 PUNTOS
<p>Contenido: Usos de los códigos QR en educación que muestra la presentación.</p>	<p>Se muestra la principal aplicación de los códigos QR, acotando su uso al de “enlace externo”, el profesor realiza el QR.</p>	<p>Se muestra el uso de códigos QR para convertir diferentes espacios del centro (Pasillos, huerto...), en espacios educativos. Los alumnos obtienen información adicional en dichos espacios.</p>	<p>El QR se utiliza para gamificar una sesión, o desarrollar un contenido, tanto en el centro como en el entorno cercano. Los alumnos manejan diferentes dispositivos, se comenta la metodología (BYOD) animando al claustro a la reflexión.</p>	<p>Los alumnos, junto con el profesor, manipulan un contenido, utilizando los códigos QR como una herramienta transversal a lo largo del proceso. Son los alumnos los que manejan diferentes Apps para posteriormente insertar los QR. Se expone la diferencia entre QR y Realidad Aumentada. La presentación traslada al claustro la idea de utilizar los “QR” para “crear” nivel más alto de la taxonomía de Bloom.</p>
<p>Experiencias prácticas: La presentación aporta diferentes experiencias prácticas que facilitan la comprensión por parte del claustro.</p>	<p>La presentación está bien fundamentada a nivel teórico pero no muestra una clara correspondencia con su uso pedagógico.</p>	<p>Se muestran ejemplos impresos de códigos QR, y se permite a los asistentes descargar una App en sus dispositivos móviles para experimentar con ellos.</p>	<p>Se pide a los participantes que accedan a diferentes códigos QR situados por el entorno del centro para comprobar su funcionamiento.</p>	<p>Se muestran diferentes experiencias realizadas con códigos QR (Gymkanas, huertos virtuales, biografías...), posteriormente se fomenta un debate para desarrollar una experiencia con QR en el propio centro.</p>
<p>Presentación: Apps, Imágenes y fuentes utilizadas.</p>	<p>Se trata de una presentación estándar, con diferentes diapositivas, con texto y sin enlaces externos.</p>	<p>La presentación está hecha con una App creativa e innovadora. Además de texto aporta imágenes atractivas.</p>	<p>La presentación, realizada con una App poco conocida, muestra imágenes atractivas y vídeos que ejemplifican diferentes actividades con QR.</p>	<p>La presentación, realizada con una App innovadora, incorpora imágenes atractivas, vídeos, audios y experiencias reales. Finaliza invitando a la reflexión en el propio centro. Todas las imágenes, vídeos y audios muestran su fuente de procedencia.</p>