



# SISTEMAS SÓLIDOS DE FUNCIONALIDAD OFFLINE

## OBJETIVO

Presentar la estructura general y los elementos del módulo

Consortio IMONED

## MÓDULO 3:

# Sistemas sólidos de funcionalidad offline

### En general

<b>Módulo específico</b>	Sistemas sólidos de funcionalidad offline
<b>Duración</b>	<b>3 horas</b>

### Módulo específico

- Sistemas sólidos y fuertes de funcionalidad offline.
- Características principales de los sistemas sólidos de funcionalidad offline.
- Puntos fuertes y débiles.
- Recomendaciones para que los docentes utilicen Usdtad mobile, Kolibri, Rumie, Pocket.

## Resumen

Los sistemas con una sólida funcionalidad offline amplían la posibilidad de formarse en cualquier momento y lugar. En la era de la movilidad, las soluciones técnicas deben ser necesariamente capaces de trabajar con dispositivos móviles, pero es aconsejable comprobar previamente sus funcionalidades a la hora de elegir el sistema más adecuado según nuestros objetivos.

### Resultados del aprendizaje.

- 1 Identificar las principales características de los sistemas de funcionalidad offline fuertes.
- 2 Reconocer los puntos fuertes y débiles de los sistemas de funcionalidad offline fuertes para elegir el que se ajuste a sus objetivos.
- 3 Familiarizarse con la interfaz de los sistemas seleccionados de funcionalidad offline fuertes.

### Conceptos orientativos

- Familiarizarse con los sistemas sólidos de funcionalidad offline reduce las objeciones de algunos docentes a la hora de introducirse en entornos tecnológicos.

- Conocer los sistemas sólidos de funcionalidad offline más adecuados para los objetivos educativos optimiza el tiempo de trabajo.
- Los sistemas sólidos de funcionalidad offline amplían el rango de accesibilidad al material extra y lo integran en los programas de formación.
- Trabajar con sistemas sólidos de funcionalidad offline permite a los estudiantes conseguir un entorno en el que se sientan cómodos.
- Trabajar con sistemas sólidos de funcionalidad offline amplía la gama de actividades y proyectos que los docentes pueden llevar a cabo en sus actividades diarias.
- Aprender a manejar los sistemas refuerza la confianza de los docentes y les ayuda a controlar el progreso y las habilidades de su alumnado.

## Preguntas orientativas

- ¿Cuáles son las principales características de los sistemas sólidos de funcionalidad offline?
- ¿Son los sistemas sólidos de funcionalidad offline compatibles con múltiples formatos de contenido?
- ¿Facilitan los sistemas sólidos de funcionalidad offline el aprendizaje social y colaborativo?
- ¿Es fácil supervisar el proceso del alumnado?
- ¿Permiten los sistemas sólidos de funcionalidad offline tareas síncronas y asíncronas?

## Glosario

**Sistemas sólidos de funcionalidad offline:** Un modo de aprendizaje que ofrece contenidos al alumnado sin necesidad de que estén físicamente presentes para adquirir conocimientos. Resulta beneficioso cuando el alumnado no tiene acceso a una fuerte conectividad a Internet, por ejemplo, cuando no hay conectividad a la red, cuando hay problemas de cortes de electricidad en zonas remotas o cuando se está de viaje.

**Aprendizaje colaborativo:** Es un enfoque educativo de la enseñanza y el aprendizaje que implica que grupos de estudiantes trabajen juntos para resolver un problema, completar una tarea, aprender nuevos conceptos o crear un producto. El alumnado trabaja entre sí en proyectos para colaborar en la comprensión de los conceptos que se les presentan.

**Tecnologías móviles:** Las tecnologías móviles son un medio de comunicación que ha superado a la telefonía fija porque las redes de telefonía móvil son más fáciles y baratas de instalar. El uso de las tecnologías móviles entre la población ayuda a reducir la brecha digital entre cada lugar ya que muchos usuarios utilizan este medio tecnológico para desarrollar sus actividades.

**Aprendizaje móvil:** También conocido como M-learning, es una rama del aprendizaje electrónico (E-learning) y se produce virtualmente a través de diferentes dispositivos móviles. El M-learning aprovecha todas las posibilidades de los dispositivos móviles y permite al alumnado aprender sin permanecer en un lugar fijo o determinado. De este modo, el alumnado es dueño de su tiempo y puede aprender cuando y donde quiera, no sólo desde un ordenador sino en el coche, en el autobús o en una sala de espera. Gracias a los dispositivos móviles, se facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas y el desarrollo de diversas habilidades y destrezas de forma autónoma.