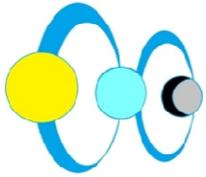


# Uso de Apps para la enseñanza de Astronomía.



María J. Gómez

(gomezunsa@gmail.com)

Fundación Científica Rigel – Universidad Nacional de Salta,  
Facultad de Ciencias Exactas.

## Resumen:

Con la masividad del uso de celulares y tablets en nuestra vida actual, imaginamos que se abre un nuevo espacio de enseñanza, donde los límites no están claros y los avances se suceden al experimentar.

La búsqueda de innovación se convierte en una constante para las nuevas tecnologías, y los educadores al igual que los alumnos navegan en un mar de propuestas.

Conscientes de este escenario, diseñamos un curso básico de Astronomía al aire libre que se apoye en una App (totalmente programada para este fin).

Luego de esta experiencia, lanzamos un videojuego para los niños que son nuestro principal público. Siempre usamos como soporte a la Play Store, que nos ofrece una buena recolección de datos de descarga.

## Objetivos:

- ❖ Mejorar el seguimiento de una clase al aire libre de Astronomía.
- ❖ Hacer propuestas que sean más masivas y atractivas para los niños.
- ❖ Analizar con datos propios el escenario de nuevas tecnologías en la enseñanza.

## Metodología:

El diseño de la app para el curso, busca la simplicidad para los niños, de manera que cada clase usamos una foto.

Como eje central del curso se plantea el relato de un cuento ,y la observación con telescopio.

La duración del mismo, fue de dos meses(jul-agos 2018).



FUNDACIÓN CIENTÍFICA RIGEL

Clases 

 podes contactarnos:  
fundacion.cientifica.rigel@gmail.com

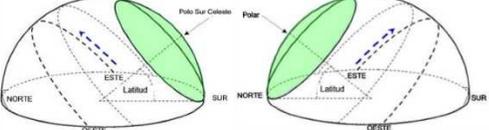
**SALIR**



FUNDACIÓN CIENTÍFICA RIGEL

Escuelita de Astronomía 2018

ZONAS CIRCUMPOLARES



HEMISFERIO SUR HEMISFERIO NORTE

**SIGUIENTE** **ATRAS**

## Fotos del Curso

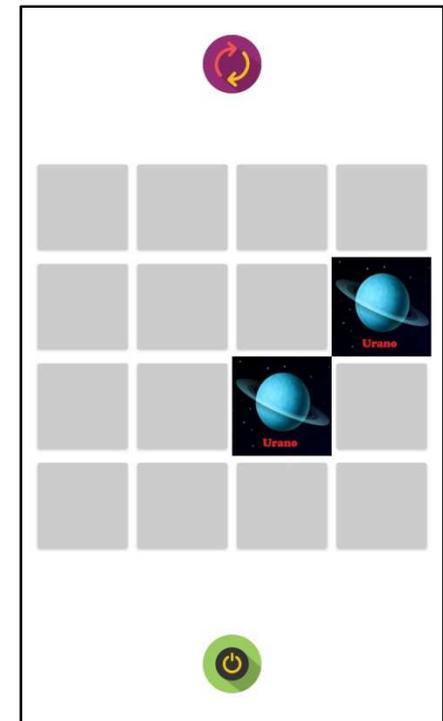


## Metodología:

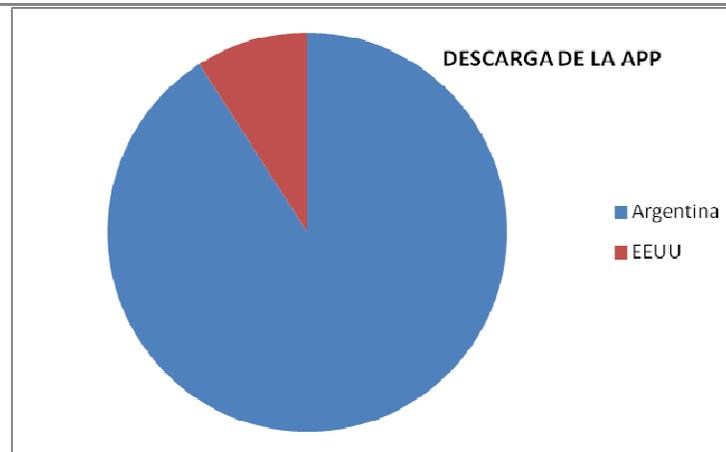
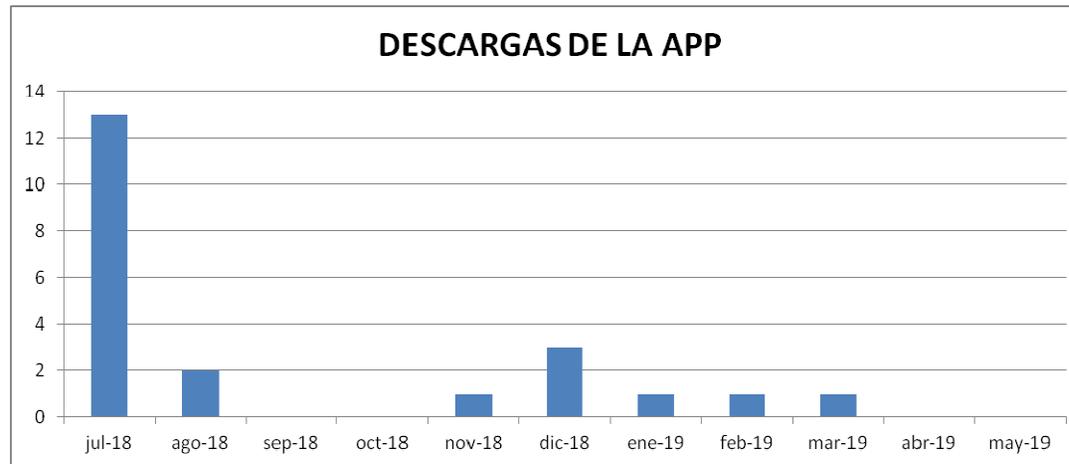
La idea es hacer un juego para que los niños identifiquen formas y nombres de planetas.

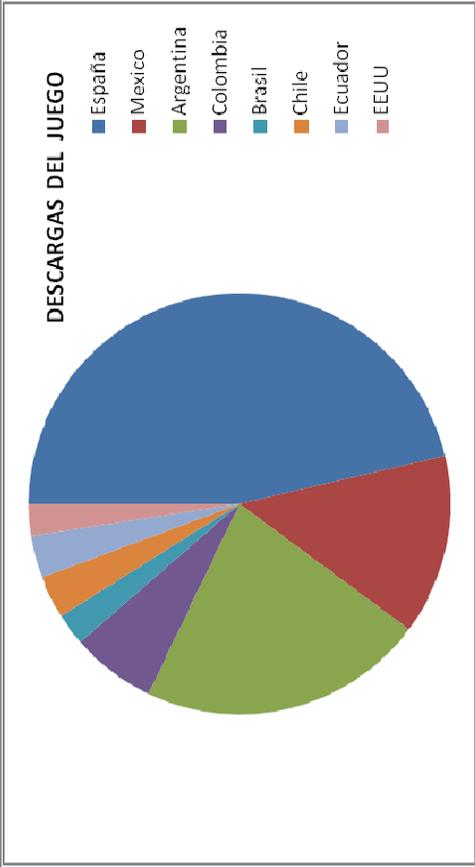
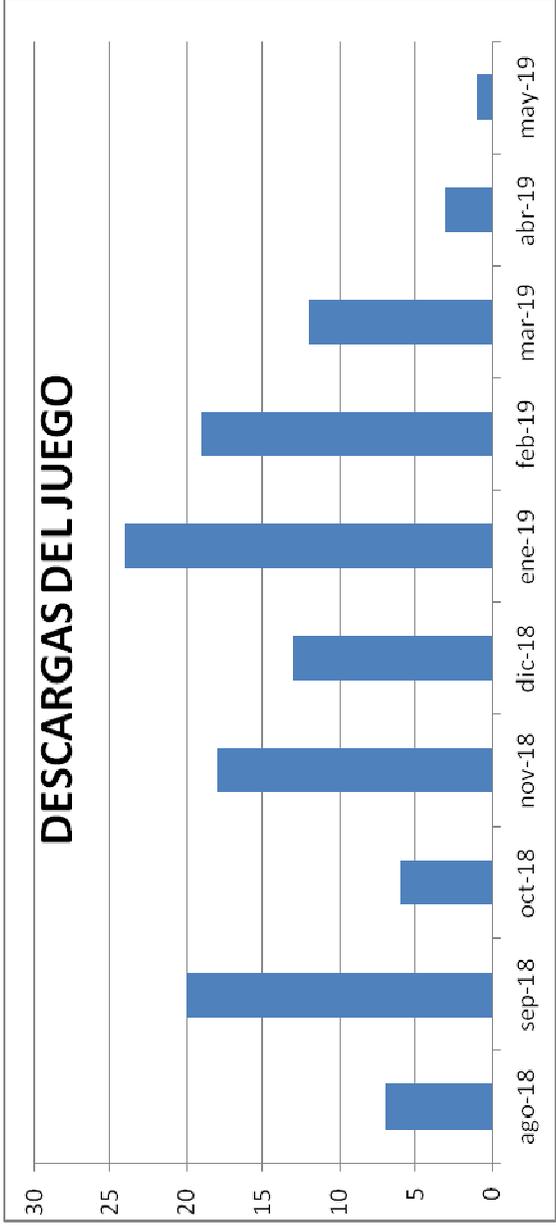
Con la ayuda de dos botones, se propone empezar una nueva partida ó dar por terminada la sesión.

No tiene limites de juegos, en forma aleatoria se distribuyen las cartas con cada partida.



Resultados  
recolectados  
de la  
Play Store:





## Análisis:

La app del curso tiene en total 22 descargas de la play store, en su mayoría se realizaron durante el mismo.

Mientras que el juego de los Planetas tiene 123 descargas, de las cuales su mayoría se realizó desde España.

## Conclusiones:

- ❖ Las Apps tiene una excelente aceptación en niños. Durante el curso resulto ser una herramienta muy útil y de fácil incorporación.
- ❖ El juego de planeta nos demostró el alcance que tiene la play store, pues nuestra aplicación se descarga en países lejanos. Atravesando culturas e idiomas diferentes, de modo que la idea de compartir se hizo más visible.
- ❖ Estas tecnologías nos llevará a repensar clases, contenido y manera de enseñar. Pues debemos programar y seleccionar material, sin dudas nos abre nuevos desafíos.