

7. Diseño de una aplicación innovadora.

En mi época de estudiante, sobre todo, cuando uno ya se da cuenta de que “es estudiante” y no solo de que “va al colegio”, era frecuente observar en conversaciones con los compañeros de clase, que de una misma sesión cada uno había captado mejor unas ideas que otras, quizá porque las consideró más importantes en el momento de las explicaciones, quizá porque las comprendió mejor o simplemente porque prestó más atención.

La importancia de unas u otras ideas, dependen en gran medida del énfasis que el docente ponga en el momento de la explicación, así, dependiendo del estado de ánimo con que afronte cada sesión, podemos encontrarnos con compañeros de un grupo que consideren más importantes una ideas que otras a las que, compañeros de otras clases han valorado más.

En cuanto a la comprensión, entiendo que tienen mucho que ver los conocimientos previos que se tienen sobre el tema que se está tratando, y más cuando se trata de conocimientos en los que cada concepto se basa en otros que se suponen aprendidos de antemano. Sería un ejemplo válido las matemáticas, ya que por lo general a medida que se avanza en su estudio, los nuevos conceptos suelen apoyarse en los anteriores y si estos no están bien consolidados, difícilmente comprenderemos los nuevos.

La atención en clase es algo que necesita de mucho esfuerzo para poder mantenerla en un nivel adecuado que permita la asimilación de los conocimientos. Durante cualquier clase, hasta el mejor alumno pasa por diferentes fases, en las que tras unos primeros instantes de atención, que pueden durar más o menos dependiendo de diversos factores, entre los que destacaría la edad, la atención disminuye y el alumno tiende a

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

dispersarse. Cualquier cosa le aparta de las explicaciones y le deja sumido en sus propios pensamientos ajenos totalmente a lo que se está exponiendo, hasta que el maestro es lo suficientemente hábil para atraer de nuevo su atención con cualquiera de las múltiples técnicas que todo docente conoce o puede buscar en libros especializados o Internet y que por consiguiente no me voy a detener en exponer.

Esto hace inevitable que, sobre todo en edades tempranas, se tenga que estar cambiando de tarea constantemente a fin de mantener la atención de los pequeños.

En cambio en edades más adultas, cuando uno ya “es estudiante”, como decía anteriormente, el profesor puede dedicarse a explicar la materia programada prescindiendo de la atención que puedan prestar los alumnos, ya que deja en sus manos la responsabilidad de atender. Aun así es frecuente que llame la atención sobre algunos temas importantes para que, al menos estos, no pasen por alto.

Es para los alumnos de estas edades para los que he pensado la aplicación que, tras algunas consideraciones más, les explicaré.

Otro aspecto que creo que cubre el programa es la de esquematizar las lecciones.

A la hora de estudiar, sobre el libro de texto o sobre los apuntes, ante la dificultad de memorizar o intentar comprender los textos, todos hemos tenido que recurrir al subrayado de lo que consideramos más importante, o a realizar esquemas en hojas aparte, de modo que posteriormente, una rápida leída de lo extractado de uno u otro modo (subrayado o esquema) nos refresque los conocimientos que tratamos de estudiar, pudiendo recurrir a los textos originales (libros o apuntes)

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

cuando alguna de las ideas repasada, observamos que no la hemos asimilado correctamente.

En el caso de los esquemas, si que he observado, que el mero hecho de confeccionarlos, es suficiente para que la retentiva actúe como una memoria fotográfica, siendo capaces de recordarlos palabra por palabra, aunque esto no quiere decir que se comprendan.

Cualquiera de las dos formas de resumen, resulta subjetiva, es decir, dependerá de lo que hayamos considerado importante, de lo que hayamos comprendido y de la atención prestada. La aplicación que nos ocupa, salva este escollo, ya que al final tendremos un resumen realizado entre todos, no por un único alumno.

Para terminar las consideraciones que me han llevado a desarrollar esta aplicación, ya desde un punto de vista profesional, comentaré el componente psicológico que tiene el mero hecho de decirle a un alumno que, al finalizar la clase tiene que anotar una serie de ideas básicas sobre lo expuesto. El alumno sabedor de esto, prestará más atención, y tomará notas sobre lo que, llegado el momento, va a anotar como aprendido, con tal de no dejar en blanco sus respuestas.

Todo ello es lo que pretende cubrir mi aplicación, que he denominado '¿Qué he aprendido hoy?'

El programa va dirigido a alumnos capaces de manejar un ordenador, y dado que las ideas pueden ir desde las más simple a las más complejas, abarca todos los cursos y materias.

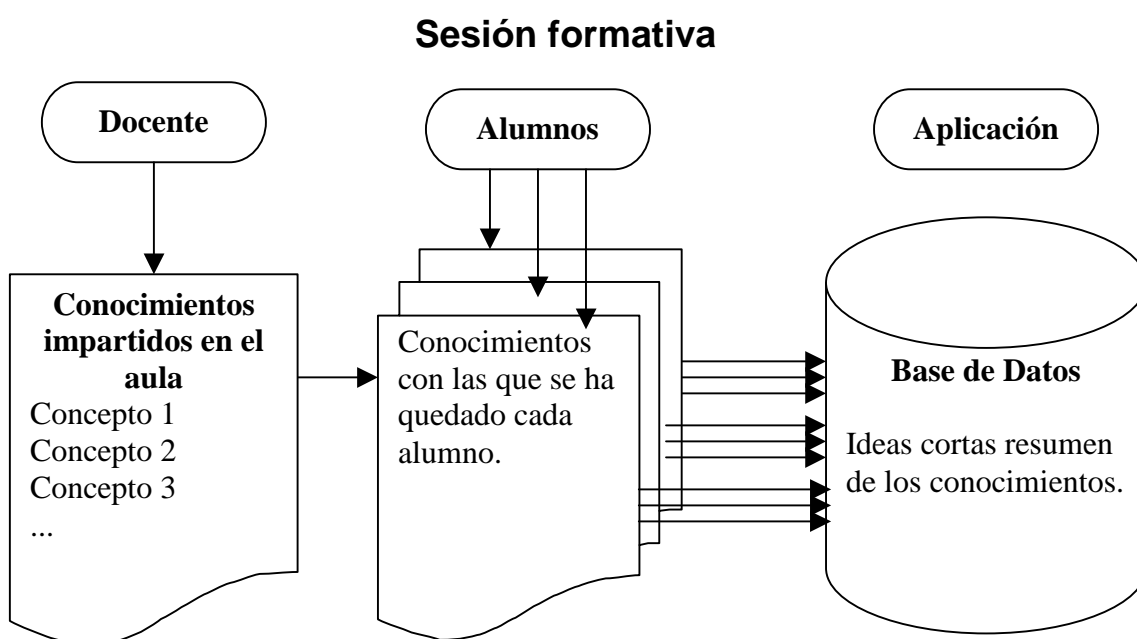
El fin último de la aplicación es que cada alumno, en los últimos cinco minutos de clase, con los dispositivos que el centro ponga a su disposición (tabletas, ordenadores, IPod's, móviles Android,...), dedique

unos minutos a introducir en el apartado de la correspondiente sesión formativa, tantas ideas (frases de un máximo de 250 caracteres, resumen de algún concepto visto durante la sesión) como haya estipulado el profesor para la misma. Ideas o conocimientos obtenidos de las explicaciones del docente, pero que en caso de despiste puede sacar del propio libro de texto.

¿Qué conseguimos con esto?

Evidentemente lo primero es que al menos, el alumno dedique unos instantes a reflexionar sobre lo aprendido en clase. Si con ello es capaz de cumplimentar los ítems requeridos, ya hemos conseguido algo. Si no lo es, deberá repasar para poder introducirlos.

En segundo lugar, entre todos los alumnos de la clase, estamos creando una base de datos de ideas o conocimientos, consultables desde cualquier dispositivo (ordenador, tableta, smartphone,...), sobre cada sesión formativa que, tras ser revisada por el profesor y corregida o comentada, según el caso, para que no haya errores, permitirá repasar los conocimientos con una lectura rápida.



USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

Cada alumno podrá ver de forma anónima lo que los demás compañeros han anotado, siempre y cuando él haya colaborado aportado sus conocimientos, incluso el profesor podrá realizar anotaciones anónimamente, como si de un alumno se tratara, a fin de que no queden ideas fundamentales sin exponer. La obligación de introducir sus comentarios para poder ver los de los compañeros, lo he hecho para evitar que alguien se dedique únicamente a ver lo de los demás, sin aportar nada, incluso que las aporte después de haber visto las del resto de compañeros, sin hacer el más mínimo esfuerzo por saber lo que se ha tratado en clase.

El hecho de que a la hora de las consultas por parte de los alumnos, los comentarios aparezcan como anónimos es para evitar que, ante comentarios erróneos o desacertados se puedan producir bromas o burlas entre los alumnos. Por supuesto, el docente vera en todo momento quién a hecho cada comentario.

La revisión de todas las ideas le dará al alumno una visión total de la lección tratada. En realidad, lo normal es que las ideas fundamentales se repitan, al haberlas introducido la mayoría de los alumnos, pero con diferentes redacciones, más o menos acertadas.

Esta repetición de ideas también ayudará a afianzarlas, tanto en los alumnos que las han aportado como en los que ni siquiera se habían enterado de ellas en clase. Es más, si alguna idea expuesta no deja claro el conocimiento a aprender, siempre se puede recurrir al libro de texto o al profesor, para ver de que trata la misma.

Lo que está claro es que entre todos, por pocas ideas que haya programado el profesor para cada alumno, seguro que prácticamente toda la lección queda resumida en las mismas, como todas deben ser correctas por haberlas revisado el profesor, el hecho de releerlas

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

repetidamente, en un lenguaje más próximo, (recordemos que lo han escrito sus propios compañeros), y en diferentes redacciones hace que se interioricen con mayor facilidad.

Para el profesor, también puede suponer una herramienta muy útil, pues a medida que los alumnos van introduciendo los conocimientos adquiridos en la sesión correspondiente, puede observar si sus explicaciones han resultado efectivas, o no le ha dado el énfasis adecuado a las ideas fundamentales; se trataría, pues, de una herramienta de evaluación del éxito de la sesión más que del alumno, permitiéndole volver sobre sus pasos en posteriores clases para remarcar los conceptos claves en caso necesario.

Como desde la pantalla del profesor, este cuando ve los conocimientos introducidos, si que ve el nombre de los alumnos, puede ver su evolución; si la ideas importantes las aportan siempre los mismos o si hay alguno que se va quedando rezagado, para prestarle un poco más de atención o recomendarle a algún tipo de ayuda externa si fuera necesario, además puede valorar cada conocimiento introducido con un valor numérico, lo que le permitirá ver su evolución.

El uso continuado del programa recabaría información de los diferentes cursos, por lo que se podrían realizar estadísticas comparativas que ayudarían al docente a enfocar las clases según los resultados obtenidos.

Visto esto, pasaré a exponer la aplicación y su funcionamiento, sin detenerme en detalles demasiado técnicos, ya que el manual está incluido en el apartado *Anexos*. En él, podemos encontrar capturas de pantalla en las que se observa claramente el funcionamiento. En este trabajo nos centraremos más en como aplicarlo en el aula.

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

La primera pantalla con que se encuentra el internauta que llega a la misma es la pantalla de identificación, en la que el posible usuario, puede ver una pequeña explicación sobre la finalidad de la misma, a fin de que si le interesa se registre para poder acceder, o en caso contrario no podrá hacer nada más. En el caso de colegios con servidor propio, sería posible adaptar esta pantalla de inicio a sus necesidades (color, logotipo, tipografía, etc.)



¿Qué he aprendido hoy?

Aplicación para uso escolar. Muy útil para la recopilación por los propios alumnos de los contenidos más importantes explicados en cada clase.

Se trata de que cada alumno incorpore a la base de datos frases cortas explicativas sobre los conocimientos adquiridos diariamente.

Cada alumno puede ver de forma anónima los que han aportado el resto de compañeros, incluso el docente, de modo que con un simple vistazo puede saber todas las ideas sobre las que se ha trabajado, lo que le permite repasar los conocimientos menos consolidados.

También el profesor, puede ver lo aportado por cada alumno para saber si algunos conceptos no han quedado demasiado bien expuestos.

Antes de comenzar es conveniente leer el manual.

Usuario :

Clave :

Necesito registrarme.
No olvidéis mi clave.

Si quiere usar la aplicación, deberá registrarse, para ello se le solicitará el nombre, el centro, el usuario que va a utilizar y la clave de seguridad. Una vez implantado en un centro deberían registrarse únicamente los profesores y el registro necesitaría el visto bueno de la dirección o algún responsable.

El programa, tras las comprobaciones pertinentes y avisos si fuera necesario, guardará los datos y le devolverá a la pantalla inicial para que entre ya con su usuario-clave.

Hay que recalcar que únicamente deberían registrarse docentes, para su uso profesional. Los alumnos los dará de alta el propio profesor.

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

Cuando un usuario entra, desde la pantalla inicial, la aplicación comprueba si se trata de un maestro o de un alumno y le remite a una u otra pantalla.

En el caso del maestro, que es el que más gestiones tiene que realizar para configurar el programa, muestra el nombre del mismo y del centro y un selector de los cursos que vaya creando para que en cada caso seleccione el curso sobre el que va a trabajar. Normalmente será el último creado, que es el que sale por defecto. Debajo, un menú vertical con las opciones:



Cada una de estas opciones abre un nuevo menú con diferentes posibilidades, entre las que cabe destacar por lo genéricas: Alta – Borrado – Consulta – Listado – Modificación, que permiten gestionar las diferentes tablas que componen el corazón del programa. También aparece a continuación del menú, con el símbolo de un interrogante (?), la opción de activar o desactivar la ayuda de la que dispone cada opción.

Entrando un poco más en detalle, vale la pena comentar que, si bien al programa se le puede sacar mucho partido desde la primera sesión formativa, es a medida que va creciendo la base de datos de conocimientos cuando realmente tiene sentido, ya que permite en cualquier momento repasar todo lo relacionado con cualquiera de las sesiones formativas. Por ello es necesario que el ítem **Cursos** del menú dé acceso a una página que muestre una tabla con los diferentes cursos,

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

a fin de organizar los **Grupos** y las **Sesiones**, que pueden tener la misma descripción, en los diferentes cursos, y poder acceder siempre al curso que deseemos.

Otra tabla organizativa es la de los *grupos*, concebida como la unión de los alumnos que hay en cada aula con cada asignatura.

Más precisamente, en el primer ciclo de la enseñanza primaria, un solo maestro suele gestionar todos los alumnos durante todo el horario escolar, impartiendo las diferentes materias de una forma más o menos continua, hasta el punto que en ocasiones, ni siquiera los propios alumnos se aperciben de que han cambiado de asignatura. Pues bien, el maestro debería configurar el programa para que se viera cada materia explicada en cada sesión. En otras ocasiones, ya en etapas formativas más avanzadas, es el profesor el que se desplaza a cada clase para impartir su materia, en estos casos está mucho más clara la idea de Grupo. Serían los alumnos de esa clase para esa asignatura. Visto esto, podrían ser Grupos: 1A – Matemáticas, 1A – Historia, 1A – Literatura,... En todos ellos, los alumnos coincidirían, pero cada profesor gestionaría su materia.

Por otra parte, el ítem **Alumnos** de un centro, entrados en la aplicación por uno de los profesores, sirven para todos, es decir, los alumnos, en principio, son del centro, pero posteriormente, mediante el subapartado 'Alum./Grupo' del apartado 'Alumnos', los podremos relacionar con los diferentes Grupos que cada profesor vaya creando, pudiendo de ese modo, un mismo alumno pertenecer a varios Grupos.

Al crear cada alumno, se le asigna automáticamente un Usuario y una Clave, que el profesor deberá facilitar al alumno para que pueda acceder al programa.

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

Una vez creados los Grupos, es necesario crear las **sesiones**, tal y como vemos a continuación.

Consideramos las *sesiones* como la programación diaria de lo que se va a explicar, de hecho sería, para ser más exacto, de lo que se ha explicado, pues es sobre estas sesiones (fecha – título de la lección) sobre las que los alumnos deberán introducir los conocimientos adquiridos.

Al crear cada sesión, debemos especificarle al aplicativo, el número de ítems que deberá introducir el alumno. Será el profesor, en función de lo densa que haya sido la explicación y de la cantidad de conceptos explicados, quién decidirá cuantos comentarios debe aportar cada alumno.

Este dato es muy importante dado que, mientras el alumno no haya cumplimentado todos los ítems solicitados, no podrá acceder a ver los de sus compañeros, que es donde está el beneficio de la aplicación.

Una sesión se puede programar como una prueba o examen. En el apartado 'Alta' de 'Sesiones', junto al campo Título, tenemos la posibilidad de marcar como 'Examen'. Esta opción pondrá como título 'Examen' para que la aplicación así lo reconozca dentro de otras opciones, como veremos posteriormente.

Si programamos la sesión como 'Examen', nos avisará de que introduzcamos las preguntas lo más pronto posible, a fin de que cuando los alumnos vayan a actualizar los datos para esa sesión, les aparezcan las cuestiones y sus comentarios sean las respuestas a las mismas, con lo que el docente tendrá todas las respuestas a su disposición en su dispositivo móvil u ordenador.

Si hasta ahora las tablas que habíamos visto eran meramente organizativas, la finalidad del programa llega con los ítems de **Conocimientos** entendidos como frases cortas (máximo 250 caracteres) que definen algún concepto de los vistos en la sesión. Por tanto, cada uno de estos conocimientos está vinculado a la sesión correspondiente, y por medio de ella, a un grupo y a un alumno. Al final se trata de eso, de recopilar todos los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada sesión, a fin de que cualquiera los pueda consultar, para refrescar las ideas, repasarlas y comprobar si las ha asimilado correctamente o en caso contrario recurrir a los textos para estudiarlas de nuevo.

Desde la pantalla del profesor, que es la que hasta ahora estamos viendo, encontramos, como en las demás tablas, la opción 'Alta', que aquí cobra un protagonismo especial, ya que a efectos de la aplicación, el docente se convierte en un alumno más (excepto en el caso de 'Examen', que se usa para poner las preguntas), ya que los conocimientos que incluya, los verán el resto de alumnos como si de uno de ellos se tratara.

Considero que esto tiene mucha importancia porque, en caso de observar que los estudiantes se han dejado alguna idea en el tintero, siempre puede añadirla, de modo que cuando las consulten y la vean puedan repasarla.

El Borrado de comentarios, puede usarse, en caso de que algún alumno haya puesto comentarios a sesiones equivocadas, evidentemente nada tendrán que ver con lo explicado en clase y pueden llevar a confusión. En este caso, bien al observarlo el profesor o a petición del alumno, los borramos y el alumno puede volver a introducirlos en la sesión adecuada. También se puede y se deben borrar los comentarios que nada tengan que ver con clase, (puede haber alumnos que pongan frases soeces o insultantes, o simplemente bromas).

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

La Consulta permite al docente repasar todos los comentarios realizados por los alumnos, sin ningún riesgo de borrar o alterar alguno por error, como podría ocurrir en la opción anterior o en la de Modificar, que veremos a continuación.

Los Comentarios en la consulta, vienen ordenados por código del alumno, no alfabéticamente como podría ser lógico o por el orden de introducción, esto lo hago así, para que en caso de 'Examen', como el docente tiene como código el cero, las preguntas siempre aparecen el primer lugar.

El apartado de Modificaciones dentro de los Conocimientos, también tiene su importancia, ya que permite al profesor corregir los escritos aportados por los alumnos.

Un escrito debe ser corregido, para la corrección de errores ortográficos o gramaticales, que no alterarán la idea expresada por el alumno, pero la presentarán correctamente.

También puede ser corregido para redactar la idea del alumno de un modo más comprensible.

Una particularidad que he programado, dentro de este apartado de Modificaciones, no prevista en la idea original, es la posibilidad de añadir Notas del profesor a los comentarios de los alumnos. Serían como anotaciones al margen, que aparecerán en las Consultas, tanto en la pantalla del profesor como en la del alumno, como veremos más tarde, al pasar el ratón sobre el conocimiento correspondiente.

Sirve para aclarar ideas, añadir algo a lo expresado por el alumno, corregir sin modificar la redacción, a fin de que se vea la diferencia entre

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

lo dicho y lo que se debería haber dicho. Incluso para retar a los alumnos a ver que hay de erróneo en alguna afirmación realizada.

Tras estas anotaciones, podemos valorar el comentario con un valor numérico. Tengamos en cuenta que en el apartado estadísticas, al consultar el alumno, como veremos después, aparece la valoración media de sus conocimientos aportados.

Lo normal es que entre tantos comentarios, algunos se refieran a la misma idea, aunque estén redactados de diferente modo. Dentro del apartado Estadísticas podremos observar estas circunstancias, pero antes hemos de agrupar dicho comentarios similares, dejando como visible el que nos parezca mejor.

Esto lo haremos desde este apartado de Modificación, donde observamos los campos 'Cod.' y 'Ref.', que tienen sirven precisamente para esto.

El campo 'Cod.' es el código con que se ha guardado en la base de datos el Comentario que estamos tratando. Como hemos dicho, puede ocurrir que haya varios que hagan referencia a la misma idea, y que uno lo exprese mejor que otros, bien por su redacción, bien porque hace referencia a todos los conceptos importantes de la misma, etc., pues bien una vez determinado cual es el mejor comentario sobre esa idea, tomaremos este código 'Cod.' como referencia 'Ref.' para los que han querido expresar lo mismo, de modo que en el apartado de 'Estadísticas', los agrupara en uno solo, y mostrará el elegido. Al propio comentario elegido, también hay que ponerle como 'Ref.' su propio 'Cod.'. En caso de que alguno no tenga 'Ref.', es decir, tenga "0", será tratado individualmente.

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

Nos metemos de lleno con las estadísticas, para explicar que, con datos organizados, las posibilidades son muchas, pero en principio he programado dos tipos de estadísticas que aparecen juntas, una a continuación de la otra. Así la pantalla presenta, en primer lugar, tras los selectores de Grupo y Sesión, la fecha y el título de la misma, así como el número de Ítems que cada alumno debería haber introducido. A continuación aparecen agrupados por el número de Ítems introducidos, cuantos alumnos los han cumplimentado, y por último haciendo uso de las 'Ref.' a que nos referíamos en el apartado anterior, aparecen cuantas referencias tienen los comentarios elegidos para representarlas.

En ambos casos, el de los alumnos agrupados por número de Ítems y el de comentarios agrupados por referencias, podemos ver el detalle.

Si clicamos sobre el campo 'Alumnos con x ítems', aparecerán a continuación los nombres de los alumnos que han introducido ese número (x) de ítems, con la valoración media de los mismos.

Del mismo modo, si hacemos clic sobre el texto de la idea que representa a un grupo de ellas, se abrirá un desplegable con el detalle del resto de ideas que el docente ha relacionado con ella y la valoración otorgada a cada una de ellas.

El último apartado que encontramos en la pantalla del docente es 'Usuarios/Claves'.

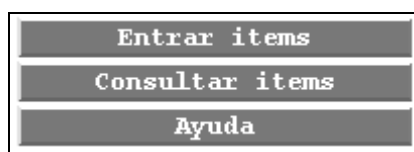
Dado que el alumno no tiene opciones para registrarse ni para modificar sus claves, lo debe hacer el profesor y lo puede hacer desde esta opción. Por una parte su clave y por otra las de los alumnos. Puede servir de consulta, en caso de que algún alumno se olvide, o para modificarla, en caso de que se sospeche que alguien ha averiguado la de

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

algún compañero y está consultando con ella los comentarios de todos antes de introducir los suyos propios.

Y con esto doy por terminada la sección del docente. Pasemos, pues, a ver la del alumno, que al final es quien debe beneficiarse de la aplicación y de todo el trabajo que el profesor ha realizado en la misma con anterioridad.

Tras la validación, con el Usuario/Clave que le habrá proporcionado el profesor, el alumno accede a su página, en la que encontrará, además de su nombre y el del centro, un selector de cursos y tres botones, dos de ellos para acceder a diferentes funcionalidades, y el tercero 'Ayuda', para activar o desactivar la ayuda de cada función.



Como su nombre indica, el primero de los botones, tras seleccionar la sesión con la que queremos trabajar, nos mostrará los ítems que hayamos introducido para la misma, si es el caso, y tantos cuadros de texto como nos falten por introducir, de acuerdo con lo estipulado por el profesor para dicha sesión.

Una vez introducido el conocimiento o comentario, y guardado, el botón 'Guardar' desaparecerá, con lo que perdemos toda opción de realizar cambios sobre lo escrito. Si detectamos algún error, habrá que comunicarlo al docente para que, bien lo borre él, o lo modifique según nuestras indicaciones.

Esto se ha hecho así, para evitar que alguien pueda entrar los comentarios de modo provisional para poder consultar los de los demás y

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

luego volver a los suyos para modificarlos de acuerdo a los de los compañeros.

En caso de que la sesión este programada como 'Examen', le aparecerán las preguntas antes de las opciones de entrar sus comentarios, y estos deberán ser las respuestas a las preguntas.

Una vez introducidos los ítems, el profesor puede consultarlos, borrarlos y sobre todo modificarlos o añadirles anotaciones desde su pantalla, así como incluir notas numéricas y todo esto se verá reflejado al volverlos a consultar desde esta misma 'Entrar ítems' o en la de 'Consultar ítems'.

Cuando el alumno accede a esta sección y selecciona, como siempre, el Grupo y la Sesión, si ya tiene sus ítems correspondientes aportados a la base de datos, podrá ver todos los que se hayan introducido; los que haya podido entrar el profesor, los de los demás compañeros y los suyos propios. Todos completamente anónimos.

Si el profesor ha puesto alguna anotación sobre algún comentario, al pasar el ratón por encima, nos aparecerá junto al puntero para que podamos leerla. Esto ocurrirá tanto en la sección de 'Entrar ítems', donde solo aparecen los del propio alumno, como en la de 'Consultar ítems', donde estarán los de todos los alumnos del Grupo.

Seguramente, a medida que todos los compañeros vayan introduciendo los suyos, nos encontraremos con comentarios similares y otros quizá algo más originales, el caso es que entre todos, seguramente, habremos realizado un resumen de la lección, en la que habremos eliminado lo menos relevante y nos habremos quedado con lo realmente importante de la misma.

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

Si bien esta aplicación, en su concepción inicial estaba pensada más para el alumno, de modo que al final de cada sesión, con las aportaciones de todos, tuvieran un resumen de la misma lo más completo posible, a medida que he ido implementado opciones, observo que ofrece muchas posibilidades también para el docente. Desde poder introducir conocimientos para que los alumnos los vean y poder así complementar los conceptos que a su parecer no han quedado claros en clase, pasando por la inclusión de anotaciones a los comentarios de los alumnos, para corregir ideas o añadir conceptos y finalmente la valoración de los comentarios que permite ver la evolución de cada alumno, por medio de las valoraciones medias que aparecen en las estadísticas.

En cualquier caso, todo lo visto hasta ahora es teórico, ya que cualquier aplicación habría que testarla en el aula con alumnos y profesores reales, con el fin de encontrar posibles defectos y potenciar las virtudes. Para ello, deberíamos disponer de la aplicación en un centro con alumnos de Tercer Ciclo de Ed. Primaria durante al menos un trimestre del curso escolar.

La primera semana, la dedicaríamos a entrar en contacto con la aplicación, destinando al final de cada clase un tiempo más que suficiente para entrar los ítems (15 minutos). Una vez normalizada esta rutina, podríamos ir disminuyendo este tiempo final hasta los 5 minutos en función del número de ítems programados por el docente para cada sesión.

El profesor debería disponer del tiempo suficiente en horas de fuera del aula, para corregir las entradas y dejarlas a disposición de los alumnos en condiciones de ser consultadas. Esto debería permitir a los alumnos repasar las sesiones con mucha más agilidad que recurriendo al libro de texto, lo que debería derivar en un aumento en las calificaciones al final del trimestre. Esto sería lo que nos indicaría la validez definitiva de

USO DE LAS TABLETAS EN EDUCACIÓN. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA.

la aplicación. Además se podría pasar una encuesta a los profesores para conocer aspectos como la motivación de los alumnos, el nivel de utilidad que se ha dado a la aplicación, el tiempo que ha llevado la adaptación tanto suya como de los alumnos y cualquier aportación que se el docente quisiera hacer para mejorarla.