



# Proyecto Ebook y Educación DEDOS: Tablet as digitales en el aula

Dirección del proyecto:

**CITA** (Fundación Germán Sánchez Ruipérez)

**CEO Miguel Delibes** (Macotera, Salamanca)

Fundación Germán  
Sánchez Ruipérez

CENTRO  
INTERNACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS  
AVANZADAS PARA  
EL MEDIO RURAL

CITA

## Índice

1.	CONTEXTUALIZACIÓN: TERRITORIO eBook Y EDUCACIÓN. ....	3
2.	"DEDOS: EXPERIENCIA EDUCATIVA CON TABLETAS DIGITALES". ....	5
3.	OBJETIVOS.....	5
4.	TABLETA DIGITAL Y EDUCACIÓN: PLANTEAMIENTO PRÁCTICO.....	6
5.	¿APORTA ELEMENTOS NUEVOS?.....	6
6.	¿CÓMO INTEGRAMOS LA TABLETA EN LA ESCUELA?.....	7
7.	ESTRATEGIA .....	8
8.	TEMPORALIZACIÓN.....	16
9.	CALENDARIO DE ACTUACIONES .....	17
10.	FORMACIÓN PROFESORADO. ....	18
11.	FORMACIÓN ALUMNOS.....	19
12.	ASIGNACIÓN DE DISPOSITIVOS. ....	19
13.	EVALUACIÓN.....	19
14.	PLAN DE COMUNICACIÓN.....	20

## 1. *Contextualización: Territorio eBook y Educación.*

Fiel a su compromiso social de seguir siendo una entidad de referencia en el mundo del libro y de buscar espacios de innovación ligados a los nuevos soportes, la Fundación Germán Sánchez Ruipérez pone en marcha el Programa Territorio Ebook, que nace desde una visión conjunta de los diferentes Centros de la Fundación y se sustenta en la experimentación, la creación y la investigación en torno a los dispositivos electrónicos en dos ámbitos distintos que se corresponden con dos de las líneas de trabajo que se llevan a cabo desde la misma: la lectura y la educación, disciplinas ambas susceptibles de verse afectadas por la irrupción en escena de estos aparatos.

Contextualizado en el proyecto global, se inserta el Proyecto Ebook y Educación, que es una propuesta de acción-participación que pretende explorar las posibilidades de las tabletas digitales en el ámbito educativo, al entender que estamos ante un instrumento que puede aportar valor añadido al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también ser un elemento para promover nuevas formas de acercamiento a la lectura.

Los objetivos que se plantean en el Proyecto Ebook y Educación, pueden resumirse en dos:

- Analizar las repercusiones que pudiera producir la tableta digital en el proceso de aprendizaje, detectando sus ventajas e inconvenientes y generando ideas sobre su uso educativo.
- Propiciar un cambio metodológico en el aula, que tenga que ver con los planteamientos de la educación 2.0, contemplando la tableta digital como una herramienta facilitadora.

Para la consecución de estos objetivos el proyecto se vertebra en las tres líneas estratégicas que a continuación se detallan:

1. El cambio metodológico hacia la educación 2.0

Creemos que la inclusión de las tabletas digitales en el aula ha de estar en consonancia con el paradigma que propugna la educación 2.0, contribuyendo de esta forma a impulsar el cambio metodológico hacia un modelo más atractivo para los nativos digitales. En este sentido las propuestas del programa se basan en la generación de contenidos adaptados a las potencialidades de la nueva herramienta, utilizando para ello estrategias de aprendizaje colaborativo y recursos tecnológicos en un contexto que resulte atractivo tanto para alumnos como para profesores.

Desde el proyecto se contempla también la impartición de cursos de formación que permitan a profesores y alumnos adquirir las destrezas necesarias para el manejo de las herramientas y aplicaciones que se consideren interesantes desde el punto de vista educativo de las que componen el universo de la web 2.0 y que puedan integrarse de forma conjunta en el uso de las tabletas digitales.

Este proyecto se llevará a cabo durante el curso 2010-2011, y contaremos para ello con la colaboración del CEO Miguel Delibes de Macotera, que participa activamente con el CITA en otros proyectos y mantiene un CEO Virtual dentro de la Plataforma Moodle, lo que constituye un apoyo indispensable para el desarrollo operativo y estratégico del proyecto.

## 2. Apoyo al proceso de enseñanza

Para conocer el posible uso educativo de las tabletas digitales, el proyecto incluye una serie de propuestas que se centralizarán en torno a una plataforma de servicios que funcionará como zona de referencia en la que se recopilen recursos y programas que tengan relación con ellas, proporcionando servicios de valor añadido a profesores y alumnos, entre otros, un repositorio de contenidos y actividades con las que trabajar en el aula. Se trata de generar conocimiento útil para ser aplicado en la enseñanza.

## 3. La investigación de nuevas formas de lectoescritura

Nos interesa conocer los nuevos tipos de lectura, de alfabetización, de lectores, de formas de expresión, de acercamiento e interacción con los dispositivos electrónicos, porque creemos que la lectura es la base del conocimiento y porque queremos saber cómo enriquecer el proceso

formativo de los jóvenes, acostumbrados a una lectura hipertextual y controlar los cambios que los soportes digitales están introduciendo en el proceso de lectura, escritura y aprendizaje.

El proyecto Ebook y educación se concreta en la puesta en marcha de una experiencia práctica, que hemos denominado “Dedos: Experiencia educativa con tabletas digitales”, cuyo diseño y planteamientos desarrollamos a continuación.

## 2. “Dedos: Experiencia educativa con tabletas digitales”.

La tableta digital es un dispositivo informático que permite la navegación por Internet y el uso de una serie de programas que pueden ser aplicados al aprendizaje dentro del aula. Las experiencias que pretendemos llevar a cabo, nos darán algunas respuestas sobre la utilización de la tableta digital y nos permitirá valorar la herramienta en el ámbito educativo. Una parte de nuestras propuestas consiste en la creación de contenido por parte de alumnos y alumnas como *podcasts*, presentaciones y elaboración de mapas conceptuales. Otra parte consistirá en analizar la idoneidad y adaptación del soporte a contenidos ya creados.

Un elemento a tener en cuenta es que las actividades que se lleven a cabo en el aula y los diversos asuntos relacionados con la experiencia, tendrán su reflejo en el CEO Virtual Miguel Delibes. Para ello, se ha implementado la Plataforma Moodle en la que se ubica dicho CEO Virtual, con una serie de apartados específicamente desarrollados pensando en esta experiencia.

## 3. Objetivos

- Explorar las posibilidades de las tabletas digitales en el ámbito educativo.
- Generar ideas sobre los posibles usos educativos de las tabletas, bien sean solas, bien en combinación con otros elementos.
- Facilitar la integración en el aula de otras herramientas y recursos asociados a la educación investigar las posibles relaciones pedagógicas entre ellos.
- Propiciar la generación de contenidos como estrategia para el uso educativo de las tabletas digitales.

- Propiciar un cambio metodológico en el aula, que tenga que ver con los planteamientos de la educación 2.0, contemplando la tableta digital como una herramienta facilitadora de dicho cambio.
- Analizar el impacto que esta nueva tecnología va a provocar en los alumnos, en la lectura, en la escritura, en las formas de trabajo, y las posibles repercusiones que pudieran producirse en el ámbito educativo.
- Detectar las ventajas y también los inconvenientes de su uso, para poder valorar desde el punto de vista empírico a la tableta digital como herramienta educativa.

#### ***4. Tableta digital y Educación: Planteamiento práctico***

Siendo este un proyecto de carácter experimental nuestra intención es dar respuesta a toda una batería de preguntas que surgen de forma espontánea y que están en consonancia con los objetivos generales que nos planteamos en el programa. Las preguntas a las que tendremos que encontrar respuesta son las siguientes:

- ¿Qué papel puede jugar en la educación la tableta digital?
- ¿Aporta elementos nuevos que faciliten el aprendizaje con relación a los soportes tradicionales?
- ¿Cómo debemos organizar su introducción en el aula?
- ¿Qué servicios podrían resultar útiles para estimular su presencia en el proceso educativo?
- ¿Qué clase de estrategias de dinamización son las más adecuadas para fomentar el uso de esta herramienta?

#### ***5. ¿Aporta elementos nuevos?***

Proponemos un acercamiento objetivo a la herramienta, sin ideas preconcebidas, para que seamos capaces de detectar sus ventajas o desventajas. Desde un punto de vista positivo se trataría de expresar y valorar las posibilidades educativas que no ofrecen estos dispositivos para aportar valores añadidos al proceso de enseñanza-aprendizaje:

- La incorporación de este tipo de aparatos puede resultar un revulsivo para los jóvenes estudiantes, acostumbrados a otras formas de lectura y de acceso a la información.
- Supone un avance importante en cuanto a la portabilidad en el caso de existir la posibilidad de trabajar con contenidos digitales.
- Permite el intercambio de archivos, apuntes y documentos sin necesidad de fotocopias.
- Su amplia memoria permitiría tener a disposición del estudiante bibliografías completas.
- Los contenidos generados pueden ser compartidos con otros compañeros de forma inmediata.
- Podemos incorporar imágenes y sonidos como elementos que pueden aportar valor añadido a las informaciones, lecturas y contenidos.
- Nos permite aligerar las mochilas escolares de pesos innecesarios

Si bien todas estas afirmaciones son ciertas no podemos pasar por alto otras que también lo son:

- Las TIC por si solas no innovan la enseñanza ni el aprendizaje.
- No existen en la actualidad muchos contenidos educativos en castellano específicamente pensados para la herramienta, por lo que las opciones pasan por la generación de los mismos utilizando aplicaciones estándar.
- El intercambio de archivos, se hace de forma compleja y a veces requiere el apoyo de un ordenador.

## **6. ¿Cómo integramos la tableta en la escuela?**

La introducción de nuevos aparatos en el aula requiere que la herramienta haya sido contrastada y tenga verdaderas posibilidades de utilización pedagógica. Evidentemente, si es así, la herramienta llegará para quedarse. El uso experimental de la misma nos dará las pautas para valorar una posible implantación masiva, pero requiere de la colaboración entusiasta del profesor, que tendrá que dominar una tecnología nueva y utilizar recursos pedagógicos imaginativos.

Consideramos que la aceptación por parte del alumnado es mucho más sencilla, puesto que les abre posibilidades formativas más entretenidas, más vistosas, más participativas y más acordes con su condición de nativos digitales.

- La tableta digital no puede ser un mero elemento sustitutivo del libro impreso, por lo que su introducción en el aula tiene que suponer un giro radical en la forma de enseñar y de aprender.
- Consideramos que la tableta digital ha de integrarse en un modelo de aula que utilice los recursos TIC y por consiguiente sea una herramienta más del proceso formativo.
- La tableta ha de asumir parte del papel que hasta ahora tenían los libros, pero ha de ser un vehículo para la transformación educativa.
- La tableta digital podría funcionar como cuaderno de clase, como libro de texto y como contenedor de lecturas y materiales complementarios. A la vez sería agenda y libro de ejercicios.
- Pensamos que la introducción de la tableta digital en el aula y su utilización como herramienta didáctica ha de estar apoyada en toda una serie de servicios que al tiempo que faciliten su uso, estimulen la creatividad y sean capaces de integrar el dispositivo dentro del concepto pedagógico de lo que hemos dado en llamar educación 2.0.

## **7. Estrategia**

### **7. 1. Apoyo a la Educación 2.0**

#### ***Creación de una plataforma virtual de servicios.***

Para ello se propone la creación de una plataforma virtual, a la que también podríamos referirnos como plataforma de servicios. Pensamos que la Plataforma Moodle que en estos momentos sustenta el CEO Digital, es el lugar adecuado para su generación, ya que es un espacio educativo en el que confluyen de forma habitual tanto profesores como alumnos. Esta plataforma se constituirá como un elemento vertebrador del programa y, entre otras cosas, se plantea como un dispensador de servicios, un punto de encuentro, una zona de referencia que aglutine recursos y programas, un aula de aprendizaje y un repositorio de contenidos. Todas las noticias, recursos, enlaces, anuncios, materiales y unidades didácticas que tengan que ver con la tableta digital y con las actividades a realizar en el proyecto han de centralizarse en ella, que obligatoriamente será accesible para profesores y alumnos, puesto que desde allí se dará cuenta de los últimos avances relacionados con el soporte, podrán consultarse biografías, se ofrecerán los cursos de formación y se podrá tener acceso a



herramientas de la web 2.0, cómo blogs, foros de debate, wikis colaborativas y los recursos TIC que se consideren oportunos.

Igualmente, se podrán generar contenidos, unidades didácticas y actividades complementarias para ser descargadas en las tabletas, y a la inversa, desde las tabletas podrán completarse actividades, realizar ejercicios y generar contenidos. De esta forma la tableta digital entra en el proceso de aprendizaje y a medida que vaya incrementando funcionalidades y recursos multimedia irá afianzándose como herramienta educativa. Esto implica trabajar en varios frentes: en la actualización de los servicios que se ofrecen a través de la plataforma y en la generación de ideas prácticas para aplicar en el aula.

## ***7.2: Apoyo al proceso de enseñanza***

No queremos perder de vista una de las particularidades del proyecto que es su carácter integrador. Fieles a esa característica nos interesa la inserción de la tableta digital dentro de un diseño conceptual que estimule y propicie la utilización de las herramientas pedagógicas de la web 2.0. Para ello se hacen una serie de propuestas para trabajar en el aula que inciden en esa idea y utilizan la **generación de contenidos** como estrategia para su dinamización.

El uso de la tableta digital como herramienta educativa pasa por explotar a fondo sus posibilidades como elemento multifuncional y práctico, de fácil manejo y de gran capacidad. No tardarán en aparecer contenidos curriculares específicamente creados pensando en este reproductor, pero mientras tanto, e incluso, independientemente de que lo hagan, nos parece que la generación de los mismos por parte de los alumnos puede ser una estrategia válida tanto para su introducción en el aula, como para estimular el proceso creativo, reforzar la idea del aprendizaje colaborativo o aprovechar las capacidades pedagógicas del propio alumno. Enseñando también se aprende, y en el mundo de la tecnología y de las redes de información, los alumnos son profesores y los profesores alumnos.

En este proceso pensamos que la utilización, vinculada al uso de la tableta, de herramientas propias de la educación 2.0 puede proporcionar un complemento didáctico de gran potencialidad y con un plus de atracción para los jóvenes. Proponemos el uso educativo de

wikis, blogs o redes sociales que están mostrando ya sus ventajas y pueden ayudar a integrar este dispositivo en un sistema más completo cuyo principal activo sería el de utilizar las posibilidades de las TIC en beneficio del aprendizaje. El creciente almacén de recursos educativos de la red Internet, el acceso a ingentes cantidades de información, un nuevo concepto metodológico que propugna un modelo de enseñanza más participativo y abierto, casi de carácter horizontal, pueden suponer un revulsivo para sacar de la atonía al sistema educativo.

El contenido de las actividades que aquí presentamos puede ser adaptado a distintas materias. Pensamos que lo verdaderamente innovador sería cambiar radicalmente la forma de trabajar en el aula, y en ese empeño es dónde puede jugar un papel estelar la tableta digital. Por lo demás se trata de propuestas de trabajo pensadas para potenciar su uso en el aula.

Para el desarrollo de la experiencia nos centraremos en propuestas sencillas, de carácter transversal y que permitan la utilización de la tableta sin problemas técnicos, tanto por parte del alumno como del profesor. Trabajaremos la generación de contenidos por parte de los propios alumnos, la escritura y la elaboración de textos multimedia utilizando el programa KeyNotes; la creación de contenidos sonoros (podcast) con Audio Memos; veremos cómo se adaptan las unidades didácticas digitalizadas a la nueva herramienta utilizando las que puedan proporcionarnos desde la editorial SM; probaremos aquellas aplicaciones que puedan resultar de interés para tratar las materias que convengan en cada momento. En el camino se trabajarán conceptos como el de la búsqueda de información, la documentación de cara a la presentación de un trabajo, la navegación en red. Todos estos elementos nos han de aportar información suficiente de cara a la valoración del potencial educativo de las tabletas, de su ergonomía, de la posible motivación del alumnado y de sus posibilidades como elemento facilitador de un cambio metodológico en el aula, propiciando trabajos de tipo colaborativo, utilizando la Plataforma Moodle, intercambiando informaciones y generando dinámicas de trabajo integradoras y de carácter horizontal.

A las propuestas contenidas en este proyecto se irán sumando otras a medida que vayamos avanzando en el conocimiento de nuevas aplicaciones, por lo que "Dedos", debe ser considerado como una experiencia viva y cambiante.

## ***Actividades propuestas para realizar en el aula con la tableta digital***

### **1. Lecciones magistrales**

Se basa en la creación de podcast. El profesor planteará una propuesta de trabajo a través de la plataforma Moodle del CEO Digital. Se pretende la generación de contenidos sonoros o podcast sobre temas educativos y con una duración limitada. La tarea principal consistirá en la elaboración por parte del alumno de un podcast sobre cualquier materia y con una duración mínima de 5 minutos y máxima de 10.

El alumno elegirá un tema con ayuda de su profesor, relacionado con la unidad didáctica que se esté desarrollando en el aula en ese momento. Como complemento el profesor puede sugerir tareas que consistan en respuestas a la Plataforma Moodle utilizando textos en línea o documentos colaborativos tipo Google Docs. Los alumnos entrarán en la plataforma utilizando la tableta, y allí conocerán la tarea que el profesor haya propuesto. El trabajo con la tableta consistirá en documentarse a través de diferentes fuentes informativas utilizando el navegador Safari. La documentación obtenida puede guardarse en el cuaderno de notas, o en el programa Writer, que nos permite guardar la información directamente en nuestro ordenador utilizando el Dopbrox. Para grabar el podcast utilizaremos el programa **Audio Memos**. Una vez realizado el podcast será remitido al profesor vía correo electrónico.

El profesor irá subiendo a la plataforma Moodle cada una de las tareas que vaya recibiendo. Los alumnos tendrán que escuchar las tareas de los compañeros y calificarlas. También podrán discutir sobre ellas en los foros de debate de la plataforma.

### **2. Cambia el rol**

Esta actividad consiste en el diseño de una presentación y la llamaremos así puesto que el alumno deberá desarrollar un tema para explicarlo en clase al resto de sus compañeros. Una vez expuesto el tema y dado el visto bueno por el profesor, se colocará en el repositorio de contenidos de la Plataforma Moodle y será valorado en el foro de debate.

El trabajo se realizará utilizando el **KeyNote**, un programa de presentaciones gratuito, similar al conocido Power Point, pero diseñado para los iPad. Es un programa ideal para pensar en clase, trabajar en casa y exponer en el aula, se adapta a cualquier tema del currículo y sirve para que los alumnos aprendan una escritura multimedia, en la que escribir directamente con

las manos sobre una superficie con propiedades más que sugerentes, mezclando imágenes y sonidos con palabras.

### 3. Para que no me olvides: Charcutería virtual

La elaboración de chuletas es uno de los métodos de aprendizaje más eficaces que se conocen. Básicamente consiste en esquematizar un tema hasta reducirlo a la mínima expresión. El esfuerzo de síntesis, la esquematización, la ordenación de ideas, elementos tan ponderados en la pedagogía, resultan más fáciles de asimilar si el alumno tiene en la cabeza que va a fabricar la mejor chuleta de toda la clase. Para el estudiante no es lo mismo hacer un esquema que una chuleta, pero qué duda cabe, de que realizando ésta aprende a elaborar aquel, por lo que este concepto resulta un acicate para emprender una tarea que tiene como objetivo ayudar al alumno a organizar las ideas.

Desde el proyecto proponemos la elaboración de *chuletas* puesto que es una actividad que puede llevarse a cabo en cualquier asignatura y tiene indudables ventajas pedagógicas. Hemos encontrado dos aplicaciones que pueden utilizarse para este fin, son **Mindo** y **Maptini**, con las que pueden realizarse vistosos mapas conceptuales que sirvan al propósito mencionado en este apartado.

### 4. Impartición de unidades didácticas concretas

Las editoriales de libros de texto están trabajando en la adaptación de los contenidos curriculares a los nuevos soportes digitales. Es el caso de la editorial SM, que proporcionará a esta experiencia unidades didácticas de los cursos y asignaturas que se soliciten para su impartición en el marco del programa utilizando las tabletas digitales.

### 5. Rincón del Explorador

Por otra parte, la tableta digital que se utiliza para desarrollar la experiencia dispone de muchas aplicaciones que pueden tener un uso educativo, nos estamos refiriendo a editores de texto, diccionarios de idiomas, diccionario de la lengua, mapas, calculadora, GPS, brújula, lectura de prensa, libros electrónicos o programas diseñados para el aprendizaje.

Cualquier de las personas que participen en el proyecto, sea alumno o profesor, puede sugerir la utilización en el aula de cualquiera de las miles de aplicaciones que podemos encontrar en la

red. El profesor podrá probarlas, diseñar una propuesta educativa y utilizarlas en clase si así lo cree conveniente. Con esta finalidad hemos habilitado un espacio dentro de la Plataforma Virtual del CEO Digital, al que hemos llamado el **Rincón del Explorador**, que sería el lugar adecuado para lanzar las diferentes propuestas y sugerencias de uso de las aplicaciones que se consideren interesantes, y que no es otra cosa que una base de datos con cinco campos:

Profesor y Materia.  
Fecha de la actividad  
Breve descripción de la actividad  
Aplicaciones empleadas  
Comentarios y valoración

En las primeras aproximaciones al dispositivo, los participantes en el proyecto han utilizado las siguientes aplicaciones con las finalidades que se expresan:

Materia: Lenguaje

Descripción breve de la actividad: Lectura en voz alta.

Lectura colectiva de un libro. Cada capítulo es leído por uno o dos alumnos, que graban individualmente con la aplicación AudioMemos. El resultado se envía por email.

A continuación a través de Keynote harán una presentación con imágenes de la lectura que han realizado.

Al finalizar elaboraremos una presentación colectiva de todas las aportaciones de los alumnos.

Aplicaciones empleadas: Audiomemos, Safari y Keynote

Materia: Biología y Geología

Actividad con instrucciones en el aula virtual: Observación de fósiles del laboratorio

Elaboración con Mujinote de fichas con datos e imagen de cada fósil.

Envío a la profesora a través del correo electrónico para su corrección.

Aplicaciones empleadas: Mujinote, Safari y correo electrónico

Materia: Lenguaje

Expresión oral.

Instrucciones en el aula virtual. Uso del navegador para verlo.

Uso de la aplicación Audio Memos, para grabar la tarea y enviarla al email.

Aplicaciones empleadas: Safari - Audio Memos

Comentarios y valoración: Una actividad muy motivadora para los alumnos. Les ayuda a vencer la timidez a la hora de hablar en público.

Materia: Lenguaje

Lectura en voz alta.

Lectura colectiva de un libro. Cada capítulo es leído por uno o dos alumnos, que graban individualmente con la aplicación Audio Memos, como siempre se envía por email.

A continuación a través de Keynote elaborarán una presentación con imágenes de la lectura que han realizado.

Al finalizar haremos una presentación colectiva con todas las aportaciones de los alumnos.

Aplicaciones empleadas: Audiomemos-Safari-Keynotes

Materia: Historia

Descripción breve de la actividad:

Búsqueda de obras de pintores a través de "imágenes de Google". Análisis personal y posterior visionado y comentario en Pizarra digital

Aplicaciones empleadas: Safari

Materia: Historia 4 ESO

Descripción breve de la actividad:

- Investigación individual en temas asignados
  - Elaboración de una presentación
  - Grabar sus conclusiones en un "podcast"
  - Exposición oral y visual en el aula
- Aplicaciones empleadas: Navegador, Keynote, grabador

### **7.3: Nuevas formas de lectoescritura**

La tercera línea estratégica propuesta en el proyecto, es la de investigar las nuevas formas de lectoescritura en el contexto educativo. En este panorama de cambio nos interesa conocer algunas cuestiones para valorar esta nueva dimensión de la lectura y de la formación en su aspecto teórico.

Con respecto al aparato:

- El papel que pueden jugar estos nuevos dispositivos lectores conocidos en la lectura, en la escritura y por consiguiente en la educación.
- Si el proceso lector se potencia cuanto mayor sea la tecnología y más las funcionalidades de los aparatos lectores.
- Si estos elementos adyacentes enriquecen la lectura, la hacen más atractiva y la dotan de unas características que incrementen su eficacia comunicativa y pedagógica.

Con respecto a la lectoescritura:

- Estudiar y analizar las características de la lectoescritura hipertextual para poder extraer conclusiones que puedan ser aplicadas en el contexto educativo, mostrándonos cómo influye en el alumno, en los docentes y en el proceso formativo.
- Comprobar las modificaciones que se producen en las formas de expresión textual con la utilización de aplicaciones de carácter multimedia.

Con respecto al lector:

- Saber si la lectoescritura hipertextual y en otros soportes puede ser un elemento motivador para los jóvenes.
- Investigar cual es el nuevo papel del lectoescritor, si es más activo, si le resulta más fácil aprender.

- Qué estrategias serían eficaces para su aplicación en el aula.
- Qué es lo que ganamos, como lectores y qué es lo que perdemos en relación con la lectoescritura tradicional.

Esta tercera estrategia será llevada a la práctica por el reputado investigador y teórico, D. Antonio Rodríguez de las Heras, de la Universidad Carlos III. Será su equipo de trabajo quien plantee las líneas de investigación, que en líneas generales se desarrollarán en torno a la interacción de los alumnos con la tableta y a la ergonomía de las mismas, a las nuevas formas de expresión escrita utilizando la tableta y también alrededor de las nuevas formas de lectura a través de la pantalla y la cinestesia de los textos en este nuevo espacio de lectura.

## 8. Temporalización

La experiencia que pretendemos llevar a cabo se realizará en el CEO Miguel Delibes de Macotera, con alumnos y profesores de Primaria y se prolongará desde el mes **de enero de 2011 hasta la finalización del curso escolar** en junio del mismo año.

El CEO Miguel Delibes de Macotera alberga en sus aulas todos los ciclos de la Educación Obligatoria y desde hace algún tiempo viene utilizando una plataforma Moodle en la que acoge su CEO Digital, que servirá de apoyo para algunas de las actividades que se plantean en el proyecto.

El CITA pondrá a disposición de los alumnos y profesores del Centro un total de **27 tabletas** iPad, de las cuales 23 serán para los alumnos y las 4 restantes para los profesores. Las actuaciones concretas se llevarán a cabo con grupos de **5º y 6º de Primaria y 4º de ESO** (9 alumnos de 5º de Primaria, 4 de 6º de Primaria y 10 de 4º de ESO) y en las materias de Lengua Castellana, Literatura, Biología, Geología, e Historia, sin perjuicio de que de forma puntual, profesores de otras asignaturas puedan experimentar aplicaciones en clase.

Consideramos que para un mejor conocimiento y aprovechamiento didáctico de la herramienta, los alumnos y profesores han de disponer de ella a tiempo completo durante el periodo que dure la experiencia.



## 9. Calendario de actuaciones

### Diciembre de 2010

Habilitación del espacio Experiencia iPad en la Plataforma Moodle del CEO Digital

Formación de los profesores que van a participar en la experiencia

Entrega de los iPad a los profesores

### Enero de 2011

Entrega de los iPad a los alumnos

Formación básica a los alumnos

Comienzan las actividades en el aula utilizando el dispositivo

Probamos a intercambiar informaciones y aplicaciones a través de la plataforma

1ª reunión de seguimiento con el profesorado para recoger sugerencias o posibles cambios

### Febrero de 2011

Presentación oficial del Proyecto

Lanzamiento del blog "Dedos: Tabletas digitales en el aula"

<http://www.citafgsr.org/educacion/dedos/>

2ª reunión de seguimiento

### Marzo de 2011

Propuesta de impartición de unidades didácticas de SM

Propuestas de trabajo en clase para estudiar diversos aspectos educativos del dispositivo junto a la universidad Carlos III

Grabación en vídeo de una sesión formativa con los alumnos

3ª reunión de seguimiento

### Abril de 2011

Videoconferencia con otra experiencia iPad (SEK Ciudadcampo, UOC)

4ª reunión de seguimiento

### Mayo de 2011

Focus Group

Entrevista a padres, alumnos y profesores

5º Reunión periódica de seguimiento

### Junio de 2011

Evaluación de la Experiencia y elaboración de conclusiones

Recogida de los iPad

## Noviembre de 2011

Curso sobre la utilización de tabletas digitales en el aula

### 10. *Formación Profesorado.*

La formación del profesorado coincide cronológicamente con la entrega de las tabletas, para que puedan probar, experimentar, manipular y familiarizarse con los dispositivos una vez realizada aquella de acuerdo al siguiente programa formativo:

PRIMERA PARTE: La tableta digital.

Características y nociones básicas para su manejo

Ajustes y personalización del aparato

Configuración de cuentas de correo

Descarga de aplicaciones

Programas

Agenda de contactos y calendario

Bloc de notas

Internet desde el navegador Safari

Key Notes

Audio Memos

Aplicaciones de lectura: iBooks, eReader, Stanza

Aplicaciones para descarga de prensa

Otras aplicaciones de interés educativo: iRae, Free Translator, WorldAtlas

SEGUNDA PARTE: La experiencia en la plataforma Moodle del CEO Miguel Delibes

Secciones incorporadas

Recursos imprescindibles

Taller de creación de contenidos

Rincón del explorador

Kiosco de prensa

Foro de debate

Dudas y preguntas.

## 11. *Formación alumnos*

Se impartirán igualmente sesiones formativas para los alumnos de primaria y ESO, que versarán sobre los siguientes aspectos:

Elementos básicos de la tableta digital

Ajustes y personalización

Configuración de una cuenta de correo

Descarga de aplicaciones: Audio Memos

Prueba de grabación y envío de la misma por correo electrónico.

Uso del programa Dropbox para intercambiar archivos entre la tableta y el ordenador

## 12. *Asignación de dispositivos.*

Las tabletas digitales serán asignadas a 23 alumnos y 4 profesores de CEO Miguel Delibes, de manera individualizada, quienes se responsabilizarán de los mismos y se comprometerán a su cuidado. El dispositivo que se entregará está diseñado para un uso prácticamente individual y requiere de la configuración personalizada de una cuenta de correo que será la que se utilice para comunicarse con el profesor. La experiencia con una herramienta de estas características será tanto más enriquecedora, cuanto mayor sea el tiempo de uso. Por otra parte, pueden trabajarse conceptos desde casa sin necesidad de conexión a Internet.

## 13. *Evaluación*

Llevar a cabo esta experiencia con aulas diferentes, con edades distintas y en distintos grados de maduración cognitiva, pueden ayudarnos a contrastar algunas cuestiones de interés en cuanto a la adaptación al dispositivo según la edad.

Del diseño de la evaluación, recogida de datos y elaboración de conclusiones se encargará el laboratorio Orión MediaLab de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca que dirige el catedrático Javier Nó.

Contaremos también con la colaboración del Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación de la Universidad de Salamanca.

Mediante la evaluación pretendemos controlar, al menos, las siguientes situaciones:

- Contrastar las diferentes actitudes ante la herramienta de nativos digitales pero de edades distintas
- Analizar su capacidad de interacción y adaptación a la misma, si presionan con fuerza, como si tuvieran teclas o ratón. O por el contrario rozan la superficie. Si es intuitivo, si se adaptan con facilidad o si hay que corregirles.
- Conocer si este dispositivo produce un plus de motivación en el alumno, y si el soporte es adecuado para aprender determinados contenidos.
- Investigar nuevas formas de escritura y de expresión.
- En definitiva, cualquier ítem o parámetro que pueda determinar si la tableta digital puede aportar nuevas formas de aprendizaje.

#### 14. *Plan de comunicación*

Nuestra experiencia nace con la vocación de poder ser extrapolable a otros niveles y a otros centros educativos, de ahí que la comunicación del proyecto tenga un gran peso específico de cara al conocimiento que pueda aportar la experiencia y a suscitar el interés por parte de los medios de comunicación.

Los aspectos más científicos del proyecto y sus resultados y conclusiones tendrán un desarrollo independiente, y un tratamiento específico que contempla su publicación al final de la experiencia.

De cara a la difusión, uno de los eventos más importantes ha de ser la **presentación oficial del proyecto**, que contará con la presencia de las autoridades regionales, provinciales y locales.

Generaremos un espacio de reflexión sobre la tableta digital en un **blog** que pueda ser accesible por todas las personas interesadas y en la que los participantes en el proyecto podamos ir dando cumplida cuenta de los pasos que damos. El blog está accesible en <http://www.citafgsr.org/educacion/dedos/>

Otra de las piezas importantes de la comunicación sería la elaboración de un **vídeo** en el que se recoja la impartición de una clase o la realización de una actividad con la tableta digital.

Elaboraremos también un **reportaje audiovisual** de cara a la presentación oficial y un **reportaje escrito** para colocar en la web, en el blog y enviar a diferentes medios impresos del país.

Se enviarán también **comunicaciones de prensa** para dar cuenta de alguna de las actividades puntuales del proyecto.

Las informaciones, eventos, incidencias, comunicaciones, avances y demás asuntos relacionados con el proyecto se recogerán en un cuaderno de bitácora a modo de **diario**.

Uno de los pilares principales de la difusión del proyecto será la elaboración e impartición de un **curso sobre la utilización de tabletas digitales en el aula**, que recoja la experiencia y permita orientar a otros profesores sobre las ventajas y potencialidades de estos dispositivos.

Todos estos elementos se recogen y desarrollan en un Plan de comunicación específico desarrollado al efecto.