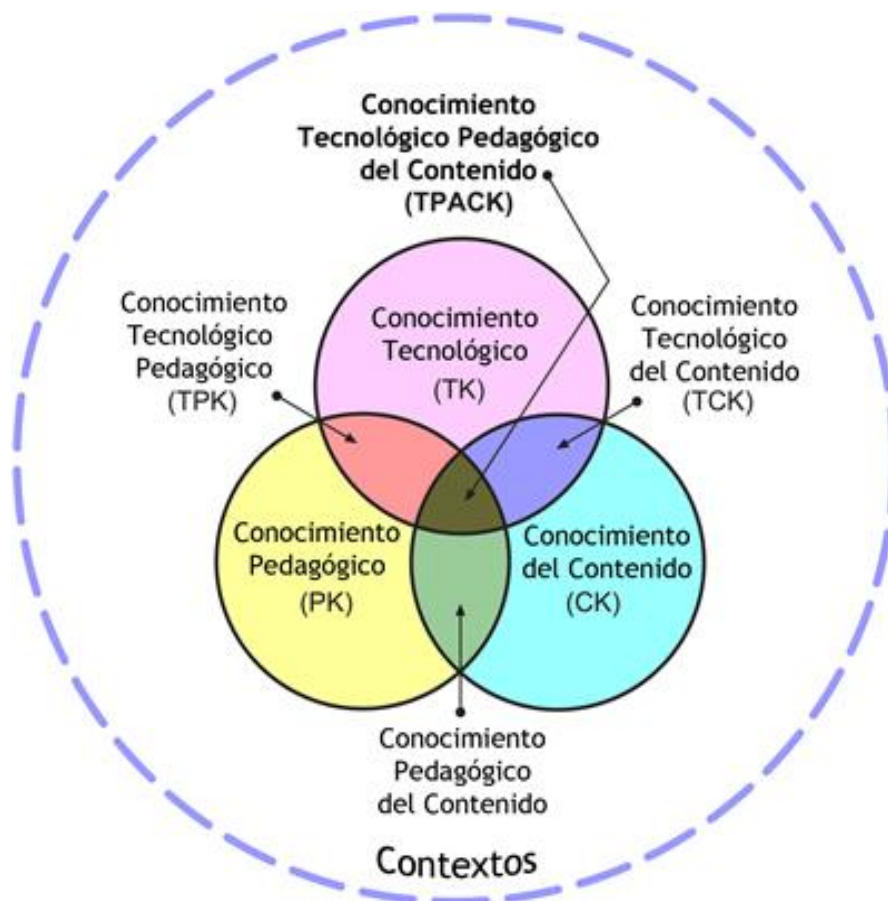


Dispositivos móviles en el aula.

Rompiendo la cuarta pared

En teatro la cuarta pared es la separación invisible que hay entre los actores y los espectadores. No es necesario mucho esfuerzo para ver lo fácil que podemos aplicar dicho término al aula. Lo que nos proponemos aquí es presentar diferentes aplicaciones móviles que no solo pueden mejorar nuestra labor, sino que también hacen que los alumnos se involucren en la dinámica del aula y cobren protagonismo. Para ello, a continuación hablaremos de cómo introducir los dispositivos móviles en el aula de ELE como herramientas útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para empezar partimos de dos conceptos:

1) El **TPACK** (Technological Pedagogical Content Knowledge) como meta del desarrollo profesional docente:



2) **BYOD** (Bring Your Own Device; en español, Trae Tu Propio Dispositivo) como técnica para introducir los dispositivos móviles (móviles y tabletas) en el aula con el objetivo de favorecer la producción y comprensión oral y escrita de los alumnos, así como la interacción entre ellos y la evaluación. Hay varias aplicaciones que nos pueden ayudar a tal fin:

a) Página para crear códigos QR:



Cualquier aplicación para leer códigos QR nos garantiza poder llevar cualquier tipo de imagen al aula sin pérdida de calidad ni restricciones de impresión. Además, el alumno se la puede llevar a casa si se le proporciona el código.

b) Imgur. Repositorio de fotos (no solo una red social):



No es una aplicación móvil, sino un refuerzo para usar los códigos QR. Muchas imágenes desaparecen de Internet, así que con Imgur podemos guardarlas en nuestro perfil y asegurarnos de que siempre van a estar disponibles.

d) Mentimeter. Votaciones en el aula:



Profesor



Alumno

El profesor debe abrirse una cuenta en <https://www.mentimeter.com/> y escribir preguntas con diferentes formatos (de selección múltiple, de respuesta abierta, de reparto de puntos, etc.). El alumno, a través de la aplicación o vía navegador, responde tras introducir el código proporcionado por el profesor. Esta aplicación permite hacer seguimiento individual de los

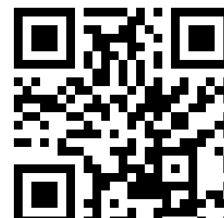
EPEE 2016, 17 y 18 de junio de 2016

Luis Yanguas Santos @luyan_ELE, Instituto Cervantes de Moscú
estudiantes, ya que sus respuestas se guardan en la cuenta y luego se
envían al correo del docente.

5) Kahoot! Votaciones en el aula y *gamificación*:



Para crearlo (profesor)



Para votar (alumno)

El profesor se abre una cuenta en <https://getkahoot.com/> y crea un test (*Quiz*), un debate (*Discussion*) o una encuesta (*Survey*). Para responder, el alumno, a través de la aplicación móvil o mediante la página <https://kahoot.it>, debe introducir el código proporcionado por el profesor y el nombre con el que quiere participar. La opción *Quiz* es la que introduce la idea de *gamificación*, ya que tiene el formato de concurso: las preguntas van pasando a modo de diapositivas y los alumnos marcan en las pantallas táctiles de sus dispositivos la figura geométrica asociada a su opción elegida; se reciben puntos según se acierta o no y por el tiempo que se tarda en contestar. Hace relativamente poco tiempo se ha introducido la opción de contestar en grupo, lo cual hace que no sea necesario que todos los alumnos dispongan de teléfono o tableta y se favorezca el trabajo y la negociación en grupo.

6) Plickers. Votaciones en el aula y realidad aumentada:



Material necesario	
Profesor	Proyector conectado a un ordenador con Internet y tableta con Internet
Alumno	Una de las tarjetas disponibles en https://plickers.com/cards . Cada una presenta un cuadrado diferente que en cada esquina lleva un número repetido y en cada lado una letra diferente (a, b, c o d).
Instrucciones para el profesor	
ANTES DE LA CLASE (en el ordenador)	
1	En <i>My Library</i> escribir y guardar las preguntas que se quieran formular (de selección múltiple o de verdadero y falso).
2	En <i>Classes</i> crear clase(s) con el nombre correspondiente.
3	En <i>My Library</i> pulsar sobre el símbolo del calendario y asociar cada pregunta a la clase que corresponda.
DURANTE LA CLASE	
1	Repartir las tarjetas que hay en https://plickers.com/cards (una por alumno); cada una lleva un número en las cuatro esquinas del cuadrado.
2	En el ordenador ir a <i>Classes</i> , abrir la clase en cuestión y preguntar a cada alumno que número lleva en su tarjeta. Escribir el nombre de cada alumno asociándolo al número de su tarjeta (por ejemplo, 1, John; 2, Olga; 3, Katya...).
3	En el ordenador ir a <i>Live View</i> y en la tableta abrir la aplicación; elegir la pregunta a la que deben contestar los estudiantes y que aparecerá proyectada.
4	Los <u>estudiantes</u> deben fijarse en que su tarjeta tiene una letra en cada lado del cuadrado central; la letra que pongan en el lado superior se corresponderá con la opción que creen correcta.
5	En la tableta el <u>docente</u> hace clic en el símbolo de la cámara para escanear las tarjetas de los alumnos. En la pantalla proyectada en el aula la aplicación va marcando los estudiantes cuya respuesta ha sido escaneada. La realidad aumentada se encuentra en el hecho de que en la pantalla de la tableta aparecen el nombre del alumno y su respuesta cuando se escanea cada tarjeta.
6	Hacer clic sobre <i>Reveal answer</i> para saber las respuestas de los

	alumnos y continuar la actividad de la manera oportuna (corrección, debate, etc.). En <i>Graph</i> se ve un gráfico de columnas con las respuestas de los estudiantes.
7	Dicho gráfico se guarda en la sección <i>Reports</i> para futuras consultas.

Como conclusión, nos gustaría añadir que todas las aplicaciones que hemos presentado las usamos en clase con la suficiente regularidad como para decir que los resultados son muy positivos independientemente del objetivo deseado (hacer grupos, debatir, hacer corrección grupal, repasar, hacer lluvias de ideas, etc.). Estamos seguros de que el profesor que pruebe cualquiera de ellas quedará encantado con los resultados y encontrará otros usos que no hemos probado.

No obstante, con la intención de proporcionar a los docentes una herramienta de análisis que les permita saber a qué atenerse cuando quieran llevar al aula una aplicación móvil, a continuación presentamos un test que puede ser de utilidad:

Nombre de la aplicación móvil: _____

1. ¿Quién debe manejar el dispositivo móvil?

El profesor

El alumno

Ambos

2. ¿Es necesario trabajar con el ordenador?

No

En casa

En clase

En casa y en clase

3. ¿Es necesario material extra?

Sí. ¿Cuál? _____

No

4. ¿El material creado se puede trabajar fuera de clase?

Sí

No

5. ¿Es compatible con estos sistemas operativos? Tacha el que no sea compatible.

Android

iOS

Windows Phone

Otros

6. ¿Para qué dispositivo móvil es?

Para móvil

Para tableta

Para ambos

7. ¿Los alumnos pueden crear material?

Fácil

Normal

Difícil

8. ¿Es necesario abrirse una cuenta?

Sí

No

9. ¿Es gratuita?

Sí

No

No todas las funcionalidades

10. ¿Se puede usar en cursos semipresenciales o a distancia?

Sí

No

11. ¿Se puede usar con niños?

1 (poco recomendable)

2

3

4 (muy recomendable)