

**UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO/ EUSKAL HERRIKO  
UNIBERTSITATEA (UPV/EHU)**

**En colaboración con el**

**INSTITUTO GLOBAL DE ALTOS ESTUDIOS EN CIENCIAS  
SOCIALES (IGLOBAL)**

**TRABAJO FIN DE MASTER**

**Las Tabletas Como Herramientas Auxiliares de los Libros**

**En El Centro Educativo**

**Liceo y Centro En Artes Dr. Fabio Amable Mota**

***Máster Universitario en Tecnología, Aprendizaje y Educación***

**Autor: Ing. Alberto Fco. Reyna O**

**Tutor: Xabier Basogain Olabe**

**Fecha: 17 de Octubre 2016  
Santo Domingo, República Dominicana**



# INDICE

## RESUMEN

|                                                                                   |                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b>1.-ANÁLISIS DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN E IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....</b> | <b>Pág.5-6</b>    |
| 1.1.- Introducción .....                                                          | Pág.5             |
| 1.2.- Características del contexto. ....                                          | Pág.6             |
| 1.3.- Identificación de la problemática. ....                                     | Pág.7             |
| 1.4.- Determinación de necesidades. ....                                          | Pág.7-8           |
| <b>2.- FUNDAMENTACIÓN-JUSTIFICACIÓN.....</b>                                      | <b>Pág.8-15</b>   |
| 2.1.- Fundamentación científica o conceptual.....                                 | Pág.12-13         |
| 2.2.- Fundamentación curricular.....                                              | Pág.13            |
| 2.3.-Antecedentes.....                                                            | Pág.14-15         |
| <b>3.- RESOLUCIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA ACTUACIÓN. ....</b>                       | <b>Pág.15-22</b>  |
| 3.1.- Objetivos.....                                                              | Pág.15-16         |
| 3.2.- Desarrollo de las competencias.....                                         | Pág.16-20         |
| 3.3.- Metodología.....                                                            | Pág.20-22         |
| 3.4.- Actividades.....                                                            | Pág.23-24         |
| 3.5.- Recursos.....                                                               | Pág.24            |
| 3.6.- Evaluación.....                                                             | Pág.24-25         |
| <b>4.-RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....</b>                                          | <b>Pág.26-29</b>  |
| 4.1.- Resultados.....                                                             | Pág.26-28         |
| 4.2.- Conclusiones.....                                                           | Pág.29            |
| <b>5.- REFERENCIAS .....</b>                                                      | <b>Pág.30</b>     |
| <b>Anexo : Elaboración del instrumento de observación o recogida de datos</b>     | <b>Pág. 31-33</b> |



## **RESUMEN**

Este proyecto pedagógico propone el diseño de una Metodología para los docentes de los grados: primero a cuarto de media en la Institución Educativa: Liceo y Centro en Artes Dr. Fabio Amble Mota hacia la implementación del uso de tabletas digitales con el fin de que los docentes lo utilicen como una herramienta auxiliar para el desarrollo de los contenidos dentro de su práctica pedagógica.

## **ABSTRACT**

This pedagogical project proposes the design of a methodology for teachers of grades: first to fourth middle Educational Institution Liceo y Centro en Artes Dr. Fabio Amable Mota towards implementing the use of digital tablets to teachers as used as an auxiliary tool for the development of content within their pedagogical practice.

## **PALABRAS CLAVES**

Artes, Liceo, tabletas, digitales, docentes, pedagógica, contenidos, herramientas, auxiliar.



## 1. ANÁLISIS DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN E IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.1. Introducción

En la actualidad existen variedad de herramientas tecnológicas las cuales han ido surgiendo como posibilidades didácticas y pedagógicas para los docentes como apoyo para los procesos de aprendizaje.

En este sentido debido al advenimiento de las nuevas tecnologías la educación se está viendo enfrentada a una serie de transformaciones y de cambios pedagógicos y didácticos. Por ello los docentes de las instituciones educativas se han ido relacionando con herramientas mediáticas y comunicativas, ya que éstas permiten dinamizar de forma diferente los procesos dentro del aula.

El MINERD del departamento de Tecnologías de la Comunicación y la Información TIC, idealizó un proyecto que ha venido en marcha, denominado computadores para Educar, éste es un programa social que tiene como objetivo contribuir al cierre de la brecha digital y de conocimiento mediante el acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la Comunicación en los centros educativos públicos de la República Dominicana.

Algunos docentes justifican que no utilizan las tabletas digitales en el aula de clase porque sienten temor por varias razones a saber: no se encuentran lo suficientemente capacitados en el manejo de estas herramientas dentro del aula, temen al daño de las mismas. Consideran que buscar aplicaciones que se puedan desarrollar para la explicación y evaluación de un tema amerita mucho tiempo y algunos piensan que las tabletas van a tener más protagonismo que el mismo docente dentro del aula.

Esta información se obtuvo mediante el diagnóstico, en el cual los docentes de primero a cuarto grado de media de la Institución, dieron indicios de la situación a la que se vienen enfrentando.



Figura 1: Centro Educativo Liceo y Centro En Artes Dr. Fabio Amable Mota

## 1.2.- Características del contexto.

El presente proyecto se está llevando a cabo en el Liceo y Centro en Artes Dr. Fabio Amable Mota. Este es un centro de Educación para jóvenes de media.

Se encuentra situado en Santo Domingo Este, Los Minas en la Avenida Venezuela #2. La edificación se encuentra ubicada al lado del Politécnico Dr. Fabio Mota, al lado del Edificio de la Sirena centro comercial...

Una de las características más sobresalientes en este centro es la diversidad enorme que existe entre las familias que acuden a él.

Debido a su situación geográfica, el centro acoge tanto a alumnos que provienen de algunos de los barrios más deprimidos de Santo Domingo Este,

Como a otros que pertenecen a barrios de nivel superior y cuyos padres trabajan en los servicios de: Ayuntamiento, Policía Nacional, Politécnicos, otros, cercanos al centro. Así, aceptando a todas estas familias, procedentes de otras instituciones como de ayuda al ciego, se conforma un conglomerado de discentes de gran diversidad cultural, económica y social.

Y es que como figura en el Plan de Centro de dicha institución educativa "Tanta diversidad es un reto muy fuerte para el centro, pero al mismo tiempo es una riqueza enorme".

El centro desde hace años, consta con la participación activa del claustro, formado por: 45 profesores, 1 para el área de música, 2 para las artes aplicadas, 1 para la música con materiales reciclables, 1 en apoyo a la danza y 2 para el área de pintura.

Una de las características de este claustro, redactan en su plan de centro, es la inquietud pedagógica y social, y la preocupación e interés por los jóvenes con dificultades de cualquier tipo.

Es importante destacar también lo mucho que se hace con muy pocos medios para dar respuesta a lo que los jóvenes necesitan, siempre de manera creativa.

En conjunto, toda la comunidad educativa, trabaja según sus posibilidades, en un Proyecto Educativo donde la nota detonante es la dedicación a los jóvenes y familias con menos recursos, para equilibrar la desigualdad de oportunidades y hacer que todos sean felices, desarrollen al máximo sus posibilidades y se sientan integrados en un centro que tiene como desafío cristiano, estar abierto a **TODA DIVERSIDAD**.

Todo esto se trabaja desde la tutoría, desde el teatro, los talleres, las actividades extraescolares, la poesía, el deporte, la música, la danza, la informática, etc.



### 1.3-Identificación de la problemática

El centro escogido para aplicar el proyecto diseñado integra de una manera muy buena a los alumnos. No obstante, cuando nos centramos concretamente en la satisfacción de las necesidades de los docentes sobre la cual versa nuestro estudio de caso, encontramos cierta problemática en la resistencia que muestran algunos de ellos para la aplicación de la TICS.

Los docentes están asistidos debidamente, cuando realizan sus sesiones con los diferentes grupos de jóvenes del centro.

La controversia surge cuando el personal de apoyo asiste a otros docentes y que el soporte no puede atender a todas las demandas suficiente para realizar las actividades al mismo, sin ayuda alguna del soporte técnico o de otro docente con conocimiento previo de la implementación de las TICS, no puede estar prestándole atención únicamente al equipo sino que también tiene el deber de ocuparse del aprendizaje del resto de alumnos

### 1.4-Determinación de necesidades

Sabiendo cual es el contexto que enmarca mi proyecto, partí del mismo deseo de equilibrar las desigualdades y de integrar y desarrollar al máximo las posibilidades de los docentes desde un clima cálido y seguro en el que se sientan felices.

Por esto, presento este proyecto que pretende, a partir de las Tabletas acercar a los docentes con otra forma de comunicar sus conocimientos hacia los alumnos.

TICs y las herramientas web 2.0, ayudan y facilitan la integración de las tabletas en el aula, en primera instancia con sus alumnos y en segunda, que se desarrolle a nivel curricular y de contenidos.

Partiendo, de que **TODOS** somos únicos y que tenemos diferentes necesidades, motivaciones, capacidades, limitaciones, gustos... y cuanto más, al hablar de jóvenes con diversas necesidades. Por esto, me parece poco real presentar este proyecto de manera común para que se pueda integrar las TICS en todas las aulas y todas las materias del saber humano.

Sabiendo, claro está, que algunas de las herramientas se podrán utilizar y/o adaptar a unos alumnos y a otros no por sus características específicas y capacidades.

Tras esto, decir que mi proyecto va dirigido a los docentes de mi centro donde laboro es de forma relevante.

La integración de las tabletas, para que los docentes puedan utilizarlas en la práctica como parte esencial y positiva, para que las actividades que realizan con las Tabletas se encuentran bastante conectada a las dinámicas de clase, tiene una actitud positiva hacia los alumnos, al trabajo y mucho más hacia sus compañeros, los cuales están muy pendientes para su adaptación en la evaluación, metodología y algunos contenidos sean los correctos para mejorar la calidad de la practica pedagógica.

## **2.-FUNDAMENTACIÓN-JUSTIFICACIÓN**

La sociedad en la que ya estamos sumergidos, la del conocimiento y la de la información, necesita cuestionarse los modelos educativos, olvidarse de los prejuicios que supone cualquier cambio, abrir nuestra mente y explorar las posibilidades que nos ofrecen las Nuevas Tecnologías.

Consideramos que la implementación de modelos educativos basado en las TIC en los primeros años de escolarización puede suponer una importante aportación en la mejora de los procesos educativos, en especial para las personas de escasos recursos.

Asimismo, las grandes funcionalidades de las TIC como fuente de información y como canal de comunicación facilitan el desarrollo del aprendizaje y abre nuevas posibilidades de hacer las cosas, a las personas que tienen dificultades en comunicarse, es decir, que presentan un déficit en la interactividad.

Las TIC constituyen un recurso de gran utilidad para los alumnos en nuestro centro, y por eso debemos de aprovecharlo, como una forma tanto para recibir conocimientos como para transmitirlos. Además es una excelente herramienta para conseguir su autonomía personal e integración social en todo este proceso.

Pero para conseguir una escuela inclusiva no basta con trabajar aisladamente aspectos del sistema, sino que es necesario trabajar combinadamente entre todas las partes, institucional, normativa, social y tecnológica para conseguir la supresión de barreras, es decir, que lo nuevo se haga accesible y lo viejo se vaya transformando para serlo, y esto es una tarea de todos.

Según el portal de la Unión Europea, entre los 16 indicadores de cualidad de la educación escolar se encuentra las TIC, y la competencia digital es una de las 8 competencias claves para el aprendizaje permanente, también conocido como "Life Long Learning".

Seguidamente añadimos las ventajas y desventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías en su aplicación educativa:

\* **Ventajas:** incrementan su motivación y disposición de aprendizaje, sus sistemas operativos permiten un despliegue rápido de textos que pueden ser enriquecidos o complementados con imágenes, vídeos o audio. Colaboración, crea conocimiento, desarrolla habilidades de búsqueda, pueden ser utilizadas como lectores de libros digitales (e-readers) (Marés, L. 2012), análisis y selección de la información comunicación, creatividad, desarrolla iniciativa y por tanto motiva el interés por aprender.

### **v1.- Personalizar el aprendizaje**

No todos los estudiantes tienen el mismo estilo y necesidades de aprendizaje dependiendo de sus inteligencias predominantes. Mientras un alumno capta rápidamente un concepto con la lectura de un texto, otro entiende mejor el mismo concepto a través de un vídeo .El uso de tabletas permite personalizar el tipo de aprendizaje para cada estudiante de forma fácil y precisa.

### **v2.- Facilitar un aprendizaje autónomo, activo y móvil.**

### **v3.- Mejorar el flujo de trabajo y facilitar la evaluación conjunta**

Es importante trasladar el aprendizaje fuera del aula y contextualizarlo en un entorno real. En un proyecto de Historia, Física o Música, por ejemplo, las tabletas son un instrumento fantástico para que el alumno pueda capturar imágenes, datos, audios, vídeos, dimensiones o tomar apuntes durante una salida y llevar a cabo una investigación sobre la marcha .La tableta facilita el aprendizaje móvil al alumno y le dota de mayor autonomía e independencia a la hora de escoger el método más efectivo para conseguir los objetivos propuestos.

### **v4.- Visualizar un concepto con mayor flexibilidad**

En una tableta tienes la vídeo cámara, la cámara de fotos y un sin fin de aplicaciones que permiten visualizar un concepto de maneras muy diferentes .A través de la Realidad Aumentada o modelos en tres dimensiones se acelera y mejora la comprensión de temas complejos, como el funcionamiento del sistema circulatorio, la forma de una integral matemática o la mecánica de un motor eléctrico.

### **v5.- Apoyar la creatividad del estudiante**

El éxito de las tabletas se debe en gran parte a la aparición de una amplia gama de aplicaciones educativas que despiertan la creatividad. Más allá del PowerPoint existe la posibilidad de crear presentaciones con animaciones, infografías, pósters, ebooks interactivos y vídeos con efectos especiales, con resultados muy profesionales que no requieren de las competencias digitales avanzadas como en otras aplicaciones del ordenador de escritorio.

#### **v6.- Crear un portafolio electrónico**

La facilidad de captura de información desde la tableta permite al estudiante cada día documentar su trabajo y crear un portafolio digital perdurable en el tiempo. El estudiante puede ver fácilmente su progreso y reflexionar sobre su evolución. En este sentido, por ejemplo, el estudiante podría grabar las diferentes presentaciones orales que va realizando durante el curso y ver su mejora en la fluidez de habla, posición del cuerpo o contacto con los ojos con la audiencia. Igualmente, desde la tableta el profesor puede visualizar y repasar todo el trabajo de un alumno rápidamente y por tanto centrar la evaluación no sólo en una nota del examen, sino también tener en cuenta el desarrollo del alumno a lo largo del curso.

#### **v7.- Capturar contenidos en clase.**

#### **v8.- Conectar alumnos, padres y profesores**

En cualquier entorno de enseñanza en donde se utilicen las TIC se ha de escoger, diseñar y trabajar con una plataforma de e-learning. Lecciones multimedia, asignación y entrega de deberes, mensajes al alumno, espacios de debate, calificaciones de exámenes y eventos pueden publicarse fácilmente, siendo accesible desde la tableta por todos los profesores del curso, los estudiantes y los padres en cualquier momento.

#### **v9.- Facilitar la implementación del modelo de la “Clase Invertida”.**

#### **v10.- Facilitar un aprendizaje autónomo, activo y móvil**

Mejorar el flujo de trabajo y facilitar la evaluación conjunta Es importante trasladar el aprendizaje fuera del aula y contextualizarlo en un entorno real. En un proyecto de Historia, Física o Música, por ejemplo, las tabletas son un instrumento fantástico para que el alumno pueda capturar imágenes, datos, audios, vídeos, dimensiones o tomar apuntes durante una salida y llevar a cabo una investigación sobre la marcha. La tableta facilita el aprendizaje móvil al alumno y le dota de mayor autonomía e independencia a la hora de escoger el método más efectivo para conseguir los objetivos propuestos.

#### **\* Desventajas: Retos al introducir tabletas en centros educativos.**

el coste de este dispositivo es muy elevado, provoca distracción, pérdida de tiempo, información no fiable, aislamiento-adicción, falta de conectividad adecuada, recursos con poca potencialidad didáctica, el diseño físico de las Tablet permite suponer una mayor fragilidad y riesgo de daño y desgaste al ser utilizadas intensivamente en ambientes escolares, además la pantalla táctil queda permanentemente expuesta y resulta especialmente susceptible a roturas o daños que impedirían la funcionalidad de estos dispositivos.(Marés, L. 2012).

#### **d1.- Reto en la implementación de tabletas en el aula es encontrar el tiempo y los recursos económicos para elaborar una buena planificación.**

## **d2.- Cambio en la manera de enseñar y aprender**

### **d3.- Potente conectividad inalámbrica**

Hay que tener en cuenta que introducir las tabletas en el aula significa cambiar la manera de enseñar y aprender, o por el contrario, la tableta se convierte en un caro cuaderno digital.

### **d4.- Espacio físico adecuado**

### **d5.- Espacio virtual definido**

A la hora de trabajar y aprender con tabletas también se ha comprobado que se obtienen mejores resultados cuando el espacio arquitectónico del aula permite tanto a los docentes como a los estudiantes trabajar en grupos pequeños. Mesas redondas, mesas extensibles, diferentes zonas de aprendizaje para cada grupo de trabajo. Más allá del espacio físico se ha de definir un espacio virtual en la nube en donde los profesores y estudiantes guarden y compartan todos de la misma manera, los contenidos de las lecciones, las actividades a realizar y los recursos educativos.

### **d6.- Seguridad en Internet**

### **d7.- Soporte y mantenimiento técnico**

El uso de Internet siempre ha implicado la necesidad de familiarizarse sobre temas de seguridad digital y privacidad de datos .En la tableta estos problemas se acentúan por la portabilidad del dispositivo, requiriendo de la definición de una serie de políticas de seguridad para controlar accesos indebidos a páginas web, APPS o redes sociales, envío continuo de emails a padres por parte de los alumnos, grabaciones o fotos a profesores en clase sin permiso, configuración de notificaciones y otras distracciones potenciales.

### **d8.- Normas en el uso de las tabletas**

### **d9.- Involucración de los padres**

Las tabletas son dispositivos frágiles y caros, que pueden perderse, romperse o ser hurtados fácilmente. Aunque han salido al mercado protectores de diferentes materiales realmente robustos pensados para soportar la caída de unas tabletas al suelo, las tabletas no han sido diseñadas pensando en jóvenes estudiantes no cumplirse las normas.

## **2.1.-Fundamentación científica o conceptual**

El presente proyecto versa entorno a la utilización de las Tabletas, siempre desde una perspectiva de ser una herramienta empleada como medio auxiliar para mejorar y adaptar la práctica educativa, explorando sus posibilidades de innovación.

Con esto pretendo conocer qué recursos podrían utilizar los docentes y como se manejan con los mismos, siempre desde su uso responsable.

Mi intención es la utilización de la Tabletas como estrategia didáctica en el aula y como herramienta auxiliar y de comunicación hacia los alumnos.

El uso de las TIC en la atención de estos alumnos ha demostrado a lo largo de los últimos años que facilita su comunicación, el acceso a la información, desarrolla su aprendizaje, su autonomía y su desarrollo social y cognitivo.

La nueva sociedad del conocimiento supone un reto para el campo educativo. Se trata de una transformación social, un factor de cambio social.

Las nuevas tecnologías han generado una nueva manera de entender el aprendizaje y compartir el conocimiento, donde los docentes deben tener conciencia de la importancia de las TIC en los procesos educativos, para así transmitirlo a los alumnos, ya que son un modelo para ellos.

Aunque este camino de construcción en red requiere de una consolidación y mejora, ofrece la posibilidad de ampliar la comunicación, interactuar, generar mecanismos nuevos y habilidades para la construcción del conocimiento, para así mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación de media.

El hecho de educar en comunicación debería de incluir el aprendizaje de un uso responsable y significativo de las TIC y de los nuevos dispositivos que permiten su acceso, ya que las nuevas tecnologías nos ofrecen la oportunidad de establecer una relación más activa entre la sociedad, los medios de comunicación y un acercamiento a la realidad. Sin duda emerge progresivamente una tendencia a introducir en la formación la educación presencial con soporte de TIC.

Según el Plan Nacional del uso de las TICs 2009-2012, conseguir una “Sociedad de la Información” universal es un deber y un derecho de todos. Y para eso los centros deben apostar por la inclusión gradual de las TIC como una metodología de aula sin olvidar otros tipos de metodologías más tradicionales pero también enriquecedoras e imprescindibles.

Ahora bien, en nuestra elección de las tabletas como recurso tecnológico para ayudar en el aprendizaje de los jóvenes de educación media, es preciso aclarar este concepto, ya que

desde el nacimiento de Microsoft Tablet Pc en 2002, este dispositivo no ha parado de evolucionar.

Al hablar de tabletas en este proyecto estoy haciendo referencia a lo que Marés (2012) denomina “dispositivos digitales con capacidades de procesamiento de información y navegación en Internet similares a la de un computador portátil del tipo netbook”.

Las razones que me han hecho seleccionar las tabletas atienden principalmente a la idea de que son mucho más adecuadas para ser utilizadas en el contexto educativo con jóvenes de educación media, debido a tener un peso y unas dimensiones menores, lo que aumenta la ligereza de éstas, su manejo y su portabilidad. Además, en ellas también encontramos los aspectos favorables de tener procesadores que al consumir menos energía, nos proporcionan una duración de la batería mucho mayor. Con dispositivo, los docentes se sentirán mas cómodos ya que, con el desliz del dedo, podrán interactuar con la tableta de manera sencilla y rápida, lo que encuentro muy favorable.

## **2.2.- Fundamentación curricular**

En el Plan del Centro del Liceo y Centro en Arte Dr. Fabio Amable Mota, se hace referencia a que la escuela tiene que tomar un nuevo camino, que tiene que actuar con resistencia y se tiene que convertir en una escuela alternativa para formar una sociedad alternativa. Donde en nuestra sociedad debemos propiciar las buenas costumbres, el respeto al semejante a tener un buen concepto del yo con los demás, ya que solo se puede considerar sociedad madura aquella que haya encontrado el lugar adecuado para todas las personas que la integran.

En este centro a nivel de Plan de Integración o de Atención a la Diversidad genérico para el centro, desde el cual se organiza la actuación, no existe, pues se tiene tan integrado en el profesorado que cada adolescente es diferente y que cada uno tiene un ritmo distinto de aprendizaje, que la atención a la diversidad partiendo de un cambio metodológico para adaptarse a las individualidades de los alumnos, es algo que se respira y que se recoge desde el Plan de Centro.

En dicho documento, se hace continua referencia a equilibrar las diferencias sean del tipo que sean, con los recursos pertinentes y dentro y fuera del aula. Sin ser necesario un dictamen oficial o de una etiqueta de niño con necesidades específicas de apoyo educativo, para realizar una adaptación del tipo que sea en un momento concreto que lo necesite.

De este modo, sin la determinación de necesidades, no podemos hablar de un plan de integración o de atención a la gran variedad, si no de propuestas curriculares individualizadas

### 2.3-Antecedentes

Son muchas las experiencias de inclusión **TIC** las que se vienen desarrollando desde la aparición de éstas.

Entre las referentes a las tabletas encontramos que ya existen centros educativos donde están totalmente integradas. En España, el pionero fue el colegio **Sek Ciudalcampo** donde sus alumnos de Educación Infantil utilizan el **I-PAD** como un elemento más en su proceso de aprendizaje tanto para la lectoescritura, el inglés, las matemáticas, la grafo motricidad y la creatividad.

Dice, Rodríguez, L. F. (2016). En su tesis de grado Como dispositivo, las tabletas digitales son herramientas con un alto grado de interactividad por su pantalla táctil y muy intuitiva, ya que no requieren una capacitación previa y se integran naturalmente a las capacidades que los infantes han desarrollado con el uso de dispositivos móviles en su vida cotidiana. Por su ligereza y tamaño, la tableta permite a los alumnos y docentes que se pueda llevar a la mano de un lugar a otro sin esfuerzos y la durabilidad de la batería facilita que no haga falta enchufarla mientras se utiliza. La tableta proporciona una docencia más eficaz, flexible y móvil.

Los resultados son totalmente positivos, pues además de que cada joven podría seguir su ritmo de aprendizaje y de que se produjera un aumento de la concentración y la motivación de éstos.

Las tabletas digitales, en cierta medida, combinan las ventajas de un ordenador portátil y las de un dispositivo móvil tipo PDA o teléfono. Debido a su reciente aparición y a que no existen en el mercado demasiados modelos operativos, todavía no se han explotado al máximo sus capacidades en educación. Además, la implantación de nuevas tecnologías en educación avanza con dificultades, ya que necesita de muchos elementos para el buen funcionamiento de este tipo de enseñanza. En cierta medida, una docencia que haga uso de estas tecnologías deberá estar apoyada por aulas virtuales, redes WIFI, nuevas metodologías docentes, formación adecuada del profesorado y del alumnado, aparatos electrónicos actualizados, etc. No obstante, conocer las posibilidades que ofrecen las tabletas digitales es interesante, ya que permite empezar a diseñar experiencias didácticas orientadas al modelo docente que se quiera implementar en los centros educativos del futuro. Como vemos, las diversas esferas que envuelven la cotidianeidad se están adaptando a esta revolución tecnológica y la escuela no puede quedarse al margen. Las tabletas, el I-PAD, la tecnología multitáctil, etc., ya están aquí y marcan un antes y un después en el uso



de la tecnología por parte de las personas (Rives, 2012). Pero siempre debe guiarse por otra revolución importante: la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje para adecuarlo a las necesidades del siglo XXI.

Se trata de un dispositivo de consumo de medios que —orientados correctamente con criterios didácticos—pueden ejercer un cambio de paradigma en la docencia de las TIC en los sistemas educativos (Saorín et al., 2011).

No obstante, se está asimilando la idea de que las tabletas digitales puede ser un recurso muy útil en la educación y actualmente, en nuestro país se está realizando la investigación del uso educativo de las tabletas.

No existen proyectos, experiencias ni investigaciones que se hayan dedicado exclusivamente al estudio de las tabletas en jóvenes de media en la República Dominicana.

Sin embargo, sí se encuentran proyectos con algunas actividades en las que los jóvenes se dedican al manejo de las tabletas.

### **3.-RESOLUCIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA ACTUACIÓN**

#### **3.1.-Objetivos**

##### **3.1.1.-Objetivo General:**

Implementar en el Liceo y Centro en Arte Dr. Fabio A. Mota “Las Tabletas como herramienta Auxiliar de los libros”, en maestros de media para ser usadas en su práctica docente.

##### **3.1.2.-Objetivos específicos:**

- Conocer el número de educadores que están dispuestos a usar tabletas en su práctica educativa.
- Determinar el número de educadores que motivan a sus compañeros para utilizar las tabletas como herramienta auxiliar en su práctica docente.
- Conocer la frecuencia de uso de los educadores con las tabletas en las aulas.

### • 3.1.3.-Objeto de investigación:

Los educadores Dominicanos del Liceo y Centro en Arte Fabio Amable Mota en Santo Domingo Este desde el 1ro de Febrero 2016 hasta Julio del mismo año.

### • 3.1.4.-Plantear hipótesis de investigación

- Un 100 % de los de los educadores del centro usan las tabletas en su práctica docente.
- Los educadores del Centro en estudio emplean las tabletas para la educación de los estudiantes de media.
- En los centros educativos del nivel medio de la tanda pública se utiliza tabletas para la enseñanza en las diferentes áreas del saber.

## 3.2.-Desarrollo de las competencias

En una sociedad que está en continuo cambio, no basta con que sus ciudadanos adquieran unos conocimientos específicos para poder desenvolverse con soltura en el medio, sino que además necesitan desarrollar unas competencias que les permitan saber aplicar dichos aprendizajes en situaciones distintas.

Para esto el individuo debe desarrollar habilidades que les permitan responder con éxito a demandas complejas en un contexto particular, movilizand o conocimientos y aptitudes cognitivas y prácticas. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz

De esta manera, ante la necesidad de que las personas alcancen las competencias que les faciliten adaptarse y enfrentarse a los cambios de la sociedad, así como que también les permitan contribuir a dichos cambios con sus aportaciones e ideas que lleven a la construcción de formas de vida y sociedades mejores.

Así, en consideración con todo lo anterior, presentamos a continuación las principales competencias básicas que se pretenden desarrollar durante el transcurso de nuestro proyecto.

### **Competencia en comunicación lingüística**

- Expresar y comprender mensajes orales.
- Expresarse de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a la edad.
- Practicar la escucha activa.
- Iniciarse en la comprensión de la información visual de viñetas, ilustraciones de los cuentos, fotografías, pictogramas, imágenes de archivos informáticos, diapositivas.
- Comprender las grabaciones en soporte audiovisual.
- Empezar a dialogar sobre acontecimientos relacionados con la vida cotidiana.
- Expresar en voz alta deseos, gustos, intereses y necesidades.
- Utilizar estrategias diversas para comprender lo que los demás dicen: atender al tono de la voz, a la entonación, a las pausas.

### **Tratamiento de la información y competencia digital**

- Utilizar, de manera guiada, algunos juegos educativos en la Tableta
- Comprender la información integrándola progresivamente en los esquemas de Conocimientos previos.
- Comunicar la información y los conocimientos adquiridos mediante diferentes recursos y técnicas.
- Empezar a aprovechar la información facilitada por las nuevas tecnologías.
- Comenzar a conocer diferentes tipos de información y de lenguajes.
- Competencia social y ciudadana
- Saber escuchar a sus compañeros y compañeras y a los adultos.
- Resolver los pequeños problemas que se le plantean en su vida cotidiana utilizando el diálogo.
- Empezar a relacionarse.
- Aprender a convivir y a respetar a los demás.
- Comenzar a desarrollar las habilidades necesarias para trabajar en grupo.

- Desarrollar hábitos de comportamiento adecuados y adaptados a los diferentes contextos en los que se desenvuelve.
- Empezar aceptar normas de convivencia.

### **Competencia para aprender a aprender**

- Resolver con progresiva autonomía los pequeños problemas que se le plantean en su vida cotidiana.
- Sentir el deseo y la curiosidad por aprender.
- Empezar a conocer sus posibilidades y limitaciones aprendiendo a esforzarse y a superarse.
- Saber pedir ayuda a sus compañeros y compañeras y a los adultos siempre que lo necesite.
- Basarse en lo que ya sabe para aprender cosas nuevas.
- Saber aplicar lo que aprende para desenvolverse en la vida cotidiana.
- Desarrollar estrategias para favorecer el desarrollo de la atención, la concentración, la memorización y la resolución de problemas.
- Observar, explorar y manipular objetos.
- Aprender a aprender disfrutando.
- Trabajar en grupo.
- Comenzar a respetar normas básicas sobre el trabajo.
- Utilizar los recursos y materiales de forma adecuada.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal
- Ser responsable con las pequeñas decisiones que toma.
- Ser cada vez más responsable, perseverante, autocrítico, con iniciativa personal, creativo...
- Ser capaz de empezar a buscar soluciones a los pequeños problemas que se le plantean en su vida cotidiana.

- Desarrollar habilidades sociales: respeto por las opiniones y necesidades de los demás, capacidad de diálogo y de trabajo cooperativo, tolerancia, etcétera.
- Identificar las propias emociones y las de los demás.
- Ir conociéndose progresivamente a sí mismo/a.
- Empezar a mostrar seguridad en la realización de actividades.

### **Competencia emocional**

- Manifestar afecto hacia los demás y aceptar las manifestaciones de cariño de las personas que le rodean.
- Interesarse por los pequeños problemas que se le plantean a sus compañeros y compañeras.
- Aprender a esforzarse más cuando no ha conseguido algo que podría haber logrado con un poco más de empeño.
- Aceptar que no siempre puede tener o hacer lo que quiere.
- Desarrollar valores personales como la autoestima.
- Contribuir, desde el respeto, a una convivencia adecuada en situaciones de juego.
- Adaptarse a la rutina de la vida escolar.
- Identificar las emociones propias y ser capaz de comprender las de los demás.
- Desarrollar habilidades sociales conducentes a fomentar la sociabilidad y la convivencia: compartir, cooperar, participar, ayudar, respetar, tolerar, aceptar

### **3.3.-Metodología**

La metodología que emplearemos está basada en la manipulación, observación y experimentación de la realidad, pues se pretende que el docente, a través del contacto con las tabletas se sienta capaz de desarrollar un mejor plan de clases para su alumnado

Además, considerando que los aprendizajes no pueden ser el resultado de una captación pasiva del conocimiento, vemos de gran importancia utilizar una metodología que desarrolle los procedimientos de manipulación y experimentación, pero que además se base en los principios metodológicos de:

- Aprendizaje significativo -Motivación
- Globalización -Interrelación familia-escuela
- Centro -Socialización
- Participación -Juego
- Actividades de grupo

Para todo esto, tal y como aparecen en los principios que impregnan todo el currículo de Educación Media, constituyendo líneas generales que orientan la intervención educativa y en nuestra propuesta didáctica partiremos del nivel de desarrollo del docente, para atender tanto a su nivel de competencia cognitiva, evolución afectiva-social y psicomotriz como a los conocimientos que ha construido previamente. Para esto se fomentarán las agrupamientos flexibles, en donde a lo largo del día haya momentos de gran relevación en su práctica docente, de forma que sus alumnos puedan notar de forma contundente el gran cambio que el docente ha ido implementando con su nuevo modelo de clases digitales. De esta forma también se propiciará que haya una intensa actividad por parte del alumno, tanto manipulativa, como intelectual y reflexiva, que hagan sentirse a los jóvenes protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Se partirá de los conocimientos previos de los docentes para que a partir de ahí, seguir desarrollando sus esquemas de conocimiento enlazándolos con lo que ya sabían, promoviendo además, la autonomía en los aprendizajes mediante el trabajo libre y creativo; construyendo así adquisiciones sólidas de tipo conceptual, procedimental y actitudinal.

Ahora bien, la dinámica concreta que se llevará a cabo con el docente, va a consistir en proporcionarle una tableta desde el inicio de la docencia, para que de esta forma este en sintonía con el resto de sus compañeros docentes en el centro educativo, de forma tal que no se sienta inseguro de implementar sus clases, a falta de un técnico que esté a su lado ayudándolo.

En estos momentos proponemos la utilización de la tableta, en momentos de trabajo individual, cuando los compañeros realicen fichas individuales en sus tabletas y el docente no lo pueda hacer igual, y en los momentos de asamblea o de gran grupo, para que igual que el resto de los docentes pueda compartir lo que piensa, siente y necesita. Esto le ayudará a tener un mejor concepto de si mismo, aumentando su autoestima y se sienta más autónomo e integrado a su clase. Además le motivará ante el trabajo y las actividades del centro, al poder participar más activamente en los eventos.

En resumen, con este proyecto queremos que la tabletas no solo se convierta en el soporte sobre el cual realice las actividades pertinentes para alcanzar algunos de los objetivos en la educación media, como instrumento auxiliar de los libros y cuadernos que utilizan regularmente en la práctica docente, sino que le sirva como método alternativo para optimizar su práctica docente, que le acerque a los jóvenes que están en práctica docente para que pueda expresar sus opiniones, sentimientos, gustos, pareceres y dudas delante de sus compañeros docentes.

La investigación se trata de un diseño de encuesta utilizando el cuestionario como instrumento para la recogida de información. El cuestionario cuenta con 3 dimensiones en las que se pueden encontrar preguntas cerradas relativas al uso y conocimiento de las tabletas como herramienta educativa. Las dimensiones que se evaluarán son: 1) preguntas de datos personales, 2) uso de sistemas operativos y de algún dispositivo electrónico y 3) uso y conocimiento de las tabletas. El cuestionario cuenta con 13 preguntas en total. (Ver **Anexo**)

El cuestionario será administrado a 36 profesores del Liceo y Centro en Arte Dr. Fabio Amable Mota en las diferentes áreas que imparten. El perfil de la muestra se compone de todos los profesores de las diferentes áreas que imparten.

Además utilizaré la Búsqueda y análisis documental (Bibliográfica) de informes y estudios que, enriquecen el proyecto y contribuyen a la consecución de los objetivos perseguidos.

#### -Diseño de la muestra

36 profesores entrevistados. 15 profesores pertenecen al primer ciclo de secundaria (1ro y 2do) y 21 al segundo ciclo (3ro y 4to).

#### -Variables

Las variables que se utilizan en esta investigación son:

- ☐ El uso de las tabletas en la educación
- ☐ Manejo de sistemas operativos

- Manejo de las tabletas.

#### Variables dependientes

El uso de las tabletas como herramienta auxiliar en la educación estimula que los profesores puedan mejorar el trabajo que realizan en el aula.

#### -Técnicas de la investigación

La técnica utilizada fue la Entrevista. Los integrantes fueron seleccionados por el investigador, el diálogo se centró en las experiencias y conocimientos que tienen los profesores sobre el uso de las tabletas como herramienta educativa.

- a) Se realizó la entrevista a 15 maestros del primer ciclo de secundaria (1ro y 2do).
- b) Se realizó la entrevista a 21 maestros del segundo ciclo de secundaria (3ro y 4to)



### 3.4.-Actividades

En este proyecto presentamos un tipo actividad que se desarrollada utilizando como soporte una tableta:

En algunos lugares del mundo se acaba el curso escolar y por fin llegan las vacaciones con un montón de horas para reír, jugar y, cómo no, seguir aprendiendo de la forma más divertida. Por este motivo os traemos una selección de las mejores aplicaciones para tabletas y Smartphone con las qué podréis llenar esos momentos:

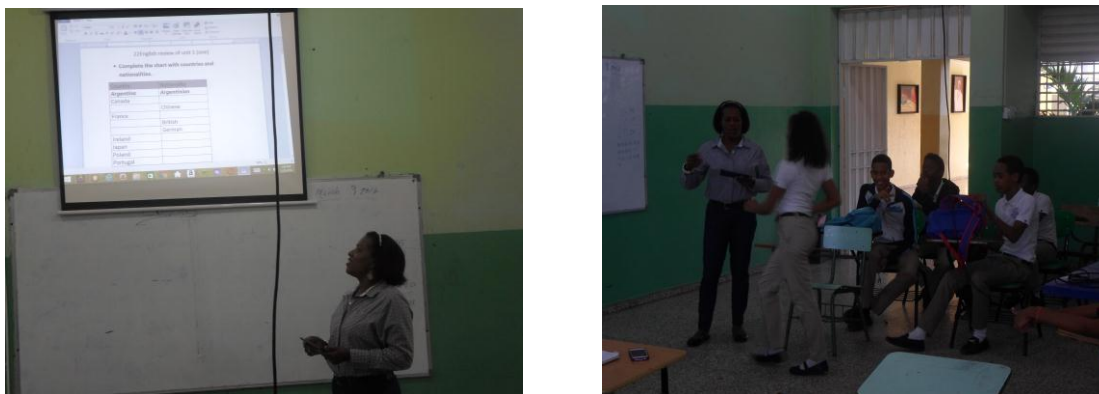


Figura 2: Actividades desarrolladas en el Centro Educativo Liceo y Centro En Artes

**1. Khan Academy:** Esta aplicación nos permite acceder a los más de 4.000 videos educativos sobre diferentes temas (mates, química, historia...) El lugar perfecto para repasar aquel contenido que no les ha quedado claro a tus hijos/as, consultar aquella duda que quedo pendiente de resolver y encontrar la solución a ese problema que se les resiste. Disponible para iOS y Android.

**2. DotToDot numbers & letters:** Sencilla y divertida aplicación con la que podrán practicar las series de números o letras. La aplicación se puede personalizar (dificultad, nivel, música, efectos...) para adaptarla a las necesidades de los jugadores. Los más atrevidos pueden enfrentarse al reloj y tratar de completar la serie antes de que se acabe el tiempo. Disponible.

**3. El restaurante del Dr. Panda:** Con el Dr. Panda aprenderemos un montón de cosas sobre los alimentos, el reciclaje y los animales mientras cocinamos divertidos platos. El entorno no aporta muchas pistas de manera que el descubrimiento y el ensayo-error es un factor importante en esta aplicación. Disponible también una versión de pago con nuevas recetas, para iOS y Android.

**4. Tangram:** El tangram es un juego clásico originario de China que consiste en crear figuras y formas utilizando las 7 piezas geométricas disponibles. Con este sencillo pero entretenido juego se fomenta la observación, la concentración y la capacidad espacial. ¡Seguro que no podréis hacer solo una partida! Disponible para Android.

**5. Moster Band: Board Games:** Esta App nos ofrece tres modalidades de juego: Memoria, Puzzles y Concurso. En cada uno de ellos se fomentan diferentes tareas cognitivas como la observación, identificación de colores y formas, concentración y lógica. Todo ello en un entorno lleno de colorido.

### **3.5.- Recursos**

#### **Humanos**

- Profesor/a tutor/a - Maestro de apoyo P.T(Personal Técnico)
- Orientadora - Educador
- Doctora - Familia

#### **-Materiales**

- Tableta
- Mobiliario adaptado

### **3.6.- Evaluación**

Realizaremos la evaluación en 3 momentos del proceso, por tanto esta será inicial, continua y final. Teniendo presente en todo momento que la evaluación es un proceso y no un suceso, es decir, que siempre será un medio y nunca un fin.

- Al principio se realizará una evaluación inicial, para recoger la información sobre los conocimientos previos de los docentes.
- Durante el proceso, realizaremos una evaluación continua, observando el grado de comprensión de las actividades y utilización de los recursos disponibles, el esfuerzo, interés, las actitudes en su realización y como concluyen el proceso.
- Al final se evaluará el proceso de aplicación de la nueva herramienta auxiliar empleada por los docentes en su práctica docente (si ha tenido eficacia la utilización de este dispositivo) y aprendizaje, centrándonos en aspectos relacionales (de comunicación e interacción), personales (motivación, disposición, autonomía...)

#### **Evaluación proceso de aprendizaje (aspectos a evaluar).**

- Se ha incrementado su nivel de comunicación y autonomía.
- Utiliza correctamente los diferentes recursos de la tableta.

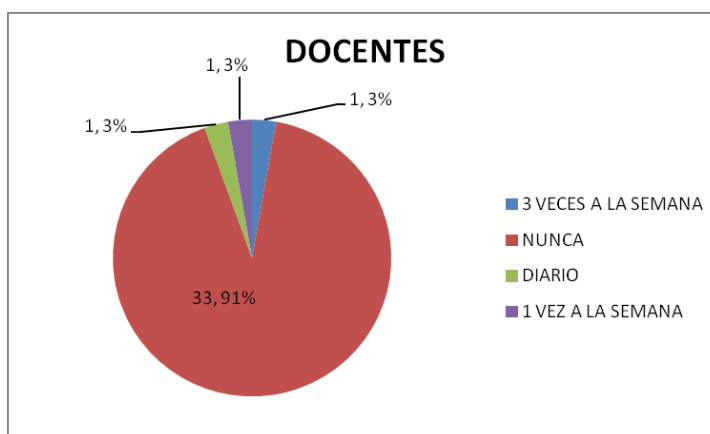
#### **Evaluación proceso de enseñanza.**

- Las actividades han sido interesantes y adaptadas a la realidad del entorno de su practica docente.
- Se ha tenido en cuenta las necesidades individuales del niño.
- Los objetivos han sido adecuados para los niños/as.
- Los contenidos se acercan a sus motivaciones.
- La metodología ha sido la más idónea.
- Se han propuesto nuevas formas de innovación.
- Atención a los imprevistos que han surgido.

## 4.-RESULTADOS Y CONCLUSIONES

### 4.1.- Resultados

Después de la encuesta realizada en el Liceo y Centro en Arte Dr. Fabio Amable Mota, muestra el poco uso que se le está dando a las tabletas en la práctica docente, a esto viene también la falta de conocimiento sobre este dispositivo en la que los docentes, han tenido que disponer de mucho tiempo para emplearlo en el manejo de las tabletas. Esto se muestra en la siguiente figura (GRAFICO 1).



USO DE LAS TABLETAS EN LA PRÁCTICA DOCENTE

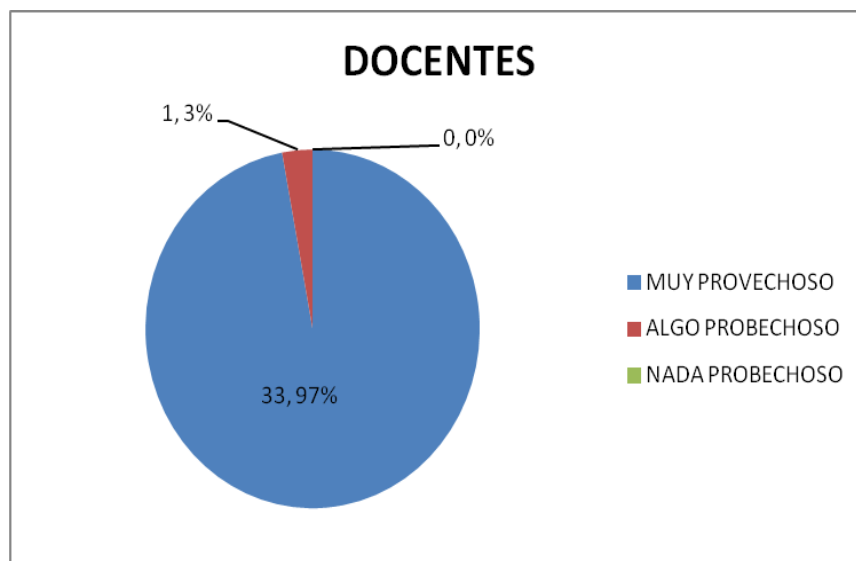
GRAFICO I

Ya que se requiere de cuidado muy especial y para obtener una que rinda y que funcione cuidada a plena capacidad sin entorpecer los procesos, supone una alta inversión en estos dispositivos. Desde que se comenzó a emplear las TICs en este centro educativo, a pesar de los grandes esfuerzos que han realizado las autoridades que dirigen este centro, no se ha podido implantar este dispositivo definitivamente en el centro.

Pienso que con los grandes avance que está haciendo el Ministerio de Educación de la Republica Dominicana, pronto se utilizaran las tabletas como herramienta educativas en el Centro Educativo Dr, Fabio Amable Mota y luego, en los demás centros educativos dominicanos, en nivel medio y luego en los demás niveles.

Nuestro centro puede ser el primero en emplear este dispositivo como herramienta educativa, dado de que mi proyecto fue realizado en el mismo y la disposición de los docentes es muy alta, tengo altas expectativas de que nos dotaran de esta tecnología muy conveniente en la educación.

El siguiente grafico muestra la motivación y el interés que muestran los docentes del centro en cual se realiza el proyecto, por los grandes beneficios educativos que supone esta implementación. Figura (GRAFICO 2).



MOTIVACION DE LOS DOCENTES HACIA OTROS COMPAÑEROS

GRAFICO 2

Por otra parte todos los docentes del centro se encuentran motivado, que este proyecto se implemente de inmediato en el centro , de esa forma, la docencia que es lo que más importa sea vía a esta nueva herramienta educativa en nuestro país. El siguiente grafico muestra la gran motivación a este proyecto, figura (GRAFICO 3).



**MOTIVACION DE LOS DOCENTES EN LA APLICACIÓN DE ESTE PROYECTO**

**GAFICO 3**

Se determinó, que a mitad del año escolar logramos implementar este proyecto con el 100 % de los docentes, y así lograr que los docentes adaptaran las tabletas a su práctica docente.

Los resultados obtenidos en los docentes han sido sorprendentes, ya que estos ahora no quieren dejar de usarlas ni un instante. Ellos constantemente fortalecen la herramienta de uso, (Tabletas), actualizando desde la base de datos que les proporciona todo el material requerido durante todo el año escolar.

Ahora que inicia un nuevo año escolar, las bases de datos se fortalecieron aún más, incluyendo imágenes y sonidos que estaban al inicio del proyecto. Los resultados en los alumnos nos han dejado sorprendidos, estos subieron su nivel académico de forma notable.

## 4.2.- Conclusiones

Tras la realización del presente proyecto, hemos llegado a la conclusión de que la llegada de las nuevas tecnologías a nuestra sociedad es un fenómeno social que no podemos ignorar en el ámbito educativo. Asimismo, la elaboración de nuestro trabajo, nos ha llevado a concienciarnos y reafirmar que es mediante el mismo proceso de aprendizaje y el análisis de éste, como mejor puede aprender el individuo; y es que además de habernos formado más aún sobre lo que a la tecnología se refiere, hemos sido capaces de encontrar en las tabletas tanto puntos fuertes como puntos débiles.

Entre los primeros, apreciamos que la gran ventaja de las tabletas es, sin duda, que nos permiten realizar una enseñanza centrada en el joven; pues con las múltiples aplicaciones que en ellas se pueden instalar, es posible realizar todo tipo de actividades( matemáticas, lenguaje, artísticas..) y así atender la diversidad de capacidades e inteligencias que existen.

Sin embargo, entre los segundos, los puntos débiles o limitaciones observamos: que aunque son muchas las aplicaciones creadas para los jóvenes, hay muy pocos docentes que tenga un manejo versátil de uso frecuente dentro de sus prácticas docentes

Así, en este sentido, si conocemos alguna aplicación en concreto que consideramos ideal para trabajar con algún alumno pero no disponemos de una tableta que procese ese tipo de software con el que está realizada la aplicación, nos veremos obligados a buscar otro programa alternativo, que puede ser que ya no sea tan completo como el primero.

Ahora bien, a pesar de que se puedan encontrar algunos obstáculos en la utilización de las tabletas en el aula, no vemos acertado dejar de introducirlas en las clases como herramientas de aprendizaje. Sabemos que estos dispositivos nos facilitan una educación para TODOS y que confieren a los alumnos una gran motivación por seguir aprendiendo, y es precisamente en estos puntos positivos en los que nos debemos centrar. Pensamos que los obstáculos que se encuentran en las tabletas, así como otros más generales de las nuevas tecnologías como puede ser la brecha digital, no son más que las cuestiones que dan sentido a nuestro trabajo como docentes.

Pues es ahí donde se atisba, que aunque las nuevas tecnologías invadan nuestras vidas, nunca jamás van a suplir al capital humano. Somos nosotros, los hombres, los maestros, quienes tienen el poder de decidir qué hacer y cómo usar los dispositivos tecnológicos. Es nuestra responsabilidad introducirlos de manera adecuada en la educación, de forma que los jóvenes puedan aprender las competencias necesarias demandadas por el mundo actual y ser competentes en los cambios que conlleva la vida.

## 5.-REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Marés, L. (2012). Tablets en educación. Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. *Educar-Red Latinoamericana de Portales Educativos*.

Rives, (2012) Las tabletas, el I-PAD, la tecnología multitáctil, etc., ya están aquí y marcan un antes y un después en el uso de la tecnología por parte de las personas. *Eufonía: Didáctica de la música*, ISSN 1135-6308, N° 56, 2012, págs. 7-19

Rodríguez, L. F. (2016). El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de Educación Primaria y Secundaria de Cataluña. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (48), 9-25.

Saorín Pérez (Saorín et al., 2011) orientados correctamente con criterios didácticos— pueden ejercer un cambio de paradigma en la docencia de las TIC en los sistemas educativos., J. L., de La Torre Cantero, J., Martín Dorta, N. N., Carbonell Carrera, C. y Contero González., M. (2011). Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y artes plásticas, en Barrios Vicente, I. M. (Coord.) *Mujeres y la sociedad de la Información. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 12, nº 2. Universidad de Salamanca, pp. 259-279 [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa]. [http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8281/8285](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8281/8285)



## ANEXO: Elaboración del instrumento de observación o recogida de datos

### Encuesta sobre el uso de las Tabletas por Educadores en las Aulas

#### Datos Personales

Nombres

Apellidos

Sexo

Profesión

Centro Educativo

(donde laboras)

¿Posee algún dispositivo electrónico?

- ☐ Celular
- ☐ Tableta
- ☐ Otro:

¿Cuál de los siguientes Sistemas Operativos posee tu Tableta?

- ☐ Ms-Windows
- ☐ Linux
- ☐ Mac
- ☐ Android

¿Con qué frecuencia usa las Tabletas en tu práctica docente?

- ☐ Diario
- ☐ 3 veces a la semana
- ☐ 2 veces a la semana
- ☐ 1 vez a la semana
- ☐ Nunca

¿Cuál de los siguientes dispositivos de Multimedia conoces para impartir Docencia?

- ☐ Proyector Multimedia
- ☐ Proyector de Diapositiva
- ☐ Projectores y Tabletas

¿Has solicitado ayuda para la instalación del dispositivo dentro del Aula?

- ☐ Si
- ☐ No

¿Cuántos educadores conoces en tu centro educativo que poseen Tabletas?

- ☐ 1 - 5
- ☐ 6 - 10
- ☐ 11 - 20
- ☐ 21 - o más

¿Cómo considera el cambio de Tabletas como método auxiliar en la escuela pública una innovación provechosa?

- ☐ Excelente
- ☐ Muy Buena
- ☐ Buena
- ☐ Mala

¿En qué beneficia el cambio de las Tabletas por libros para educación pública dominicana?

- ☐ Muy Provechoso
- ☐ Algo provechoso
- ☐ Nada provechoso

¿A partir de ahora emplearás siempre las Tabletas para impartir tus contenidos en el centro público?

- ☐ Si
- ☐ No

¿Recomendarías a tus compañeros/ras a utilizar las Tabletas como una herramienta auxiliar en la práctica docente?

- ☐ Si
- ☐ No

¿Contribuirías para que este proyecto se hiciera en todos los Centros Educativos del país?

- ☐ Si
- ☐ No

Escribe una opinión personal sobre la experiencia que has tenido en usar las Tabletas como método auxiliar en tu práctica docente

