



PERÚ

Ministerio
de Educación

La Tableta



PERÚEDUCA
SISTEMA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE

UNIDAD 5

La Tableta

Sesión 8:	LA TABLETA Y SUS COMPLEMENTOS.
Desempeño:	Conoce las características de la tableta y sus complementos como herramienta para facilitar el proceso de aprendizaje en los entornos virtuales.

La Tableta

Los dispositivos móviles, entre ellos las tabletas digitales, se han convertido en una herramienta de trabajo en el ámbito académico, tanto en entornos presenciales como a distancia y/o virtuales (Agila, Ramírez, García y Samaniego, 2017). Asimismo, las tabletas emergen como poderosos dispositivos de aprendizaje porque el tamaño de la pantalla permite a los estudiantes componer y organizar la información (Chen y Denoyelles, 2013).

En ese sentido, las tabletas digitales son herramientas con un alto grado de interactividad por su pantalla táctil, y muy intuitivas, ya que no requieren una capacitación previa y se integran naturalmente a las capacidades que los estudiantes han desarrollado con el uso de dispositivos móviles en su vida cotidiana (Marés, 2012).



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. La tableta proporciona una docencia más eficaz, flexible y móvil (European Schoolnet, 2013).

Mobile Learning (Aprendizaje móvil)

Uno de los ámbitos de estudio de los dispositivos móviles es la educación, de ahí el término de un ambiente de aprendizaje denominado “aprendizaje móvil” o más conocido como m-learning o mobile learning en inglés (Agila, Ramírez, García y Samaniego, 2017). En ese sentido, el mobile learning es el uso de tecnología móvil para fomentar aprendizajes (Saleh y Bhat, 2015).



Posibilidades que ofrece el Mobile Learning

Las posibilidades que ofrecen las tabletas digitales están fuertemente ligadas a las que ofrece el aprendizaje móvil. A continuación, se presentan las más destacadas:

Flexibilización

Al tratarse de dispositivos portátiles, los estudiantes pueden llevarse sus instrumentos de aprendizaje con ellos, lo que posibilita el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

Personalización

La capacidad para soportar una alta variedad de actividades permite adaptar el proceso de enseñanza a los distintos estilos de aprendizaje presentados por los alumnos.

Multimedia

Una de las principales características de las tabletas es el soporte para la integración de contenido multimedia.

Colaboración

Distintas experiencias educativas sobre el uso de las tabletas han mostrado que incentivan el trabajo colaborativo y la comunicación entre el alumnado.

Accesibilidad

La capacidad para la conectividad de los dispositivos permite el acceso rápido a la información a través de la red.

Atención

El potencial para la atención a las necesidades individuales que presentan los alumnos resulta especialmente útil en contextos de educación especial, facilitando además la integración del alumnado.

Es necesario además el apoyo institucional y una planificación cuidadosa que dote de recursos y la formación al profesorado, necesaria si se quiere tener éxito en la integración de esta tecnología.



La tableta para facilitar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son espacios para aprender y lograr aprender de manera autónoma y guiada. Pudiendo entre otras cosas el estudiante gestionar información, comunicarse y colaborar, crear contenido, resolver problemas, etc. Asimismo, la competencia 28 del Currículo Nacional: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC (Minedu, 2016), puede desarrollarse en multiplataforma (laptops, smartphones y tablets).

En ese sentido, la aparición de los dispositivos tecnológicos móviles plantea una nueva comprensión, no solamente de la gestión de la información y formas de comunicación, sino también de la gestión del conocimiento y las formas del aprendizaje. El aprendizaje tradicional en el aula física se encuentra confrontado con aquellos aprendizajes mediados por los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y aplicaciones móviles (App) (Balladares, Maldonado y Rivas, 2019).

Ahora, mostraremos cómo la tableta puede integrarse al proceso de aprendizaje en las capacidades de la competencia 28:

- La primera capacidad busca desarrollar la posibilidad de *personalizar un entorno virtual*, esto implica que el estudiante adaptará la apariencia y funcionalidad del entorno virtual a las tabletas para que este responda a sus intereses, necesidades, procesos cognitivos, estilo de aprendizaje, su cultura. Esta personalización influirá en su(s) identidad(es) digital(es), su reputación digital o la huella que deje en el ciberespacio y estos dos elementos a la vez sobre cómo se ve ante la sociedad y cómo cumple su rol ciudadano.
- La segunda capacidad busca que los estudiantes *gestionen información en sus entornos virtuales*. De esta manera, trabajar sobre esta capacidad implica desarrollar habilidades para acceder a la información en la tableta y desarrollar habilidades para gestionar el almacenamiento y recuperación de la información con que trabaje. Asimismo, la tercera capacidad orienta el desarrollo de las habilidades para la *interacción dentro de los entornos virtuales*. Esto implica saber comunicarse, construir redes de contactos y mantener vínculos asertivos con la tableta.
- La cuarta capacidad es quizá una de las más complejas, porque está asociada a la *creación de objetos virtuales*, en la que el estudiante manipula su entorno y lo transforma para que este le permita expresar cabalmente sus pensamientos, resolver problemas, intercambiar ideas, producir nuevos elementos, entre otros que le permitan una plena realización.

Partes y complementos de la tableta

La tableta es una computadora pequeña donde todas sus partes están perfectamente integradas. Tiene la forma de una tabla, de allí nace su nombre, carente de teclado y posee una pantalla que cubre todas sus superficies, la cual es muy sensible al tacto de los estudiantes.

Partes:

Carcasa

Parte que recubre y a la vez protege todas las partes internas del dispositivo y enmarca a la pantalla. Esta permite al usuario poder manipular fácilmente el dispositivo.



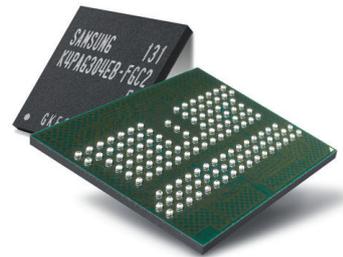
Procesador

Se trata del cerebro del dispositivo, aquel que ejecuta todas las instrucciones programadas y procesa los datos. Posee una arquitectura ARM, y en ciertos casos los hay con arquitectura x86, que usan sistemas Windows.



Memoria RAM

Es con esta parte que la tableta puede refrescar su información de una forma constante, donde aún se mantendrá consumiendo energía, aunque el usuario no esté usando el dispositivo.



Tarjeta gráfica

Gracias a estas tarjetas es que el usuario puede, a través de las tabletas, ver películas, jugar y codificar videos. Hay varios tipos de tarjetas gráficas como son las Power Vr, la Nvidia Tegra, la Qualcomm Adreno, etc.



Batería

Estas baterías hacen uso de polímeros de litio, pueden almacenar energía en mWh o en mAH, miliwatios por hora o miliamperios por hora. Se les considera como el corazón de la tableta, ya que suplen todas las necesidades de energía que tenga el dispositivo.



Disco duro

Parte de la tableta encargada de almacenar datos aun cuando no esté funcionando el dispositivo. Los tipos de disco duro son: SSD (es una serie de memorias NAND y un controlador) y Flash (bloques de memorias NAND que suelen integrar un controlador en su parte interna).



Complementos:

Teclado

Los teclados para tableta son elementos de hardware que cumplen la misma función que un teclado integrado en una laptop. Cada teclado es ligero, compacto y fácil de transportar junto con la tableta.



Altavoces

Estos llegan a ofrecer un sonido de excelente calidad, ya que están preparados para el sonido Dolby y dos altavoces estéreos.



Cargador externo

Permite cargar la tableta de forma rápida. Es portable y podemos usarlo en momentos en que no contemos con energía.



Cargador solar

Permite cargar la tableta con la luz solar, sobre todo en zonas sin conectividad.



Bibliografía

Agila, M., Ramírez, M., García, A., y Samaniego, J. (2017). Uso de la tableta digital en entornos universitarios de aprendizaje a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20 (2), pp. 255-271. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132012.pdf>

Balladares, J., Maldonado, V., & Rivas, A. (2019). El uso de la tablet y su incidencia en el aprendizaje digital móvil: estudio de caso. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4), 19-28. Recuperado de: <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.102>

Balladares, J. (2017). Una ética digital para las nuevas generaciones digitales. *Revista PUCE*, 104. Quito. Recuperado de: <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/81>

Chen, B., y Denoyelles, A. (2013). Exploring Students' Mobile Learning Practices in Higher Education. *Educause Review Online*, 1-11. Recuperado de: <https://er.educause.edu/articles/2013/10/exploring-students-mobile-learning-practices-in-higher-education>

European Schoolnet (2013). Introducción de las tabletas en los centros educativos: Evaluación del proyecto piloto para tabletas de Acer y European Schoolnet. Recuperado de: http://recursostic.educacion.es/eda/web/tabletas/documentos/TabletEvaluation_exec-summ_ES.pdf

Marés, L. (2012). Tablets en educación. Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. *Relpe. OEI. Oficina Regional de Buenos Aires*. Recuperado de: <http://www.oei.es/70cd/Tabletseneducacion.pdf>

Saleh, S. A., y Bhat, S. A. (2015). Mobile Learning: A Systematic Review. *International Journal of Computer Applications*, 114(11), 1-5. Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/Mobile-Learning%3A-A-Systematic-Review-Saleh/1c15c1f732ef7764ac7b6b9466e8d6ef2efa5776>

Sánchez, J., Olmos, S., García, F., & Torrecilla, E. (2016). Las tabletas digitales en educación formal: características principales y posibilidades pedagógicas. *Aprender En El Siglo XXI. IV Congreso Internacional de Competencias Básicas*, Ciudad Real, 9, 10 y 11 de abril de 2014 (pp. 269-280). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de: <https://gredos.usal.es/handle/10366/129740>

Yépez, V. (2018). Posibilidades y facilidades de uso (affordances) del aprendizaje móvil en la educación superior. *Revista Andina de Educación*, 1, 24-29. Recuperado de: <https://as.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/54>