

CONVIERTE CUALQUIER SUPERFICIE EN PANTALLA TÁCTIL Y REALIZA TUS CLASES CON LAS APPS



ROMER PITA GOMEZ
PATRICIA CENTELLAS BASCOPÉ
La Paz - Bolivia

Son Romer Pita Gomez y Patricia Centellas Bascopé, de las Unidades Educativas: IV Centenario y Félix Martínez de Cochabamba, profesores de Biología y Química quienes aconsejan el uso de la tecnología *touch* y así usar las apps de los *smartphone*.

Con ayuda de un *data display* y el dispositivo de “*Finger touch portable interactive whiteboard*”, ahora las pizarras de las aulas se convierten en táctiles; de esta manera las y los estudiantes pueden realizar actividades lúdicas interactivas CON LAS APPS en todas las áreas y niveles.

El dispositivo de “*Finger touch portable interactive whiteboard*”, realiza el trabajo de convertir cualquier superficie en pantalla táctil. De esta forma las aplicaciones de la PC y del celular inteligente, podrán ser utilizadas, como contenido táctil en las pizarras.

Un gran desafío es lograr controlar las apps del celular con la PC, pero es de mucha ayuda la app de “MOBIZEN” la cual realiza el trabajo de realizar una conectividad mediante el cable USB, el mismo que permite que podamos controlar todas las apps desde la PC.

El siguiente paso es montar en el aula y de forma más precisa en la pizarra, el dispositivo táctil, que con la ayuda del sensor, emisor laser, y el *data display* se logra realizar la tecnología de “Pizarra táctil”, aclarando que sólo se necesita de los dedos y/o manos para poder controlar las aplicaciones, es decir, al igual que un celular.

En la actualidad se cuenta con muchas aplicaciones ANDROID de contenido educativo, pero las mismas que sólo funcionan en celulares o *tablets*, no así en las PCs; cabe mencionar que hay emuladores de ANDROID para PC, pero que no funcionan de manera correcta. En este sentido el proyecto presentado propone una metodología factible para las apps en el aula.

La metodología se realizó en una unidad educativa de Cochabamba, teniendo como tiempo un mes de implementación; el mismo mostró resultados muy buenos, ya que el estudiantado se encontró más motivado, ya que algunas actividades se las realizaba con la pizarra táctil; así como también algunas evaluaciones.

Lo más significativo de la puesta en marcha de este proyecto, fue que se obtuvo resultados bastante alentadores; ya que las y los estudiantes se encontraban motivados al momento de interactuar con las *apps*.

Lo más significativo de la puesta en marcha de este proyecto, fue que se obtuvo resultados bastante alentadores; ya que las y los estudiantes se encontraban motivados al momento de interactuar con las *apps*.