

Proyecto App Wexford

Objetivo:

Creación y desarrollo de la primera aplicación digital móvil para evaluación y práctica para los todos los estudiantes del colegio Wexford.

Misión:

Crear una aplicación digital móvil amigable y lúdica que sirva y motive a los niños a aprender y que al igual auxilie al maestro en la evaluación individual y grupal de los alumnos.

Ventajas que conlleva esta Aplicación:

Las nuevas tecnologías han revolucionado la forma de relacionarnos, de encontrar información, nuestros hábitos de compra y como no podía ser de otra manera, también ha cambiado nuestra forma de aprender. Está comprobado que si se aplica una tablet en el aula puedes dar a tu clase una fuente extra y casi inagotable de nuevos recursos didácticos, un aumento considerable de creatividad en clase, mayor atención a la diversidad, motivación ante las tareas escolares y un incremento en la colaboración entre los alumnos. La introducción de las tablets en la educación es una gran ventaja para todo el mundo escolar, sólo hay que adaptarse a esta nueva metodología de enseñanza y estar preparado y dispuesto a sacarle el mayor partido posible a esta nueva herramienta.

- Introducir una tablet en el aula como nueva forma de enseñar no cambia la forma de educar sino que la fortalece.
- Una tableta se convierte en una herramienta educativa ideal para su transporte y manejo.
- El profesor dirige la clase desde su tableta y los alumnos la siguen cada uno con su propio dispositivo, como si de un libro se tratara. Así pues el alumno se centra en la pantalla de su tablet y puede interactuar con los contenidos didácticos que el profesor propone en cada momento.
- Con la tablet conseguimos captar mejor la atención del alumno, fomentamos la motivación y es nueva forma de aprender dinámica, divertida y diferente. Además que mejora la memoria visual.
- La seguridad no es un problema. Puedes aplicar filtros de control parental si fuera necesario para aumentar la seguridad de tus alumnos en la búsqueda de información por la red.
- El uso de la tablet favorece a un aprendizaje más personalizado, ayudando especialmente a aquellos alumnos con mayores dificultades para aprender.
- Una tablet fomenta la creatividad ya que existen multitud de herramientas para crear elementos nuevos de aprendizaje como vídeos, crear presentaciones interactivas, hacer dibujos y ejercicios..., las posibilidades son muchísimas y, por ende, sus propias ventajas.

Fases del desarrollo de la estructura del proyecto:

- 1.- Inicialización y configuración de la Plataforma de desarrollo
- 2.- Desarrollo
- 3.- Depuración y pruebas
- 4.- Publicación
- 5.- Soporte y comienzo de generación de las demás aplicaciones

Equipo técnico:

- Tablet / Ipad
 - Dimensiones y peso1
 - Alto: 24,28 cm
 - Ancho: 18,97 cm
 - Fondo: 1,34 cm
 - Peso: 680 g, el modelo con Wi-Fi;
 - 730 g, el modelo con Wi-Fi y 3G
 - Pantalla
 - Panorámica brillante Multi-Touch de 9,7 pulgadas (en diagonal) retroiluminada por LED con tecnología IPS
 - Resolución de 1.024 por 768 píxeles a 132 píxeles por pulgada (p/p)
 - Cubierta oleófuga resistente a huellas dactilares
 - Compatible con la presentación simultánea de múltiples idiomas y grupos de caracteres
 - Redes inalámbricas y de telefonía móvil
 - Modelo con Wi-Fi
 -
 - Wi-Fi (802.11 a, b, g y n)
 - Tecnología Bluetooth 2.1 + EDR
- Mac / pc / bipartido para instalar Linux

Software requerido:

- Los de Open Source para crear el ambiente de desarrollo (Nodejs, git, Xcode...)
- Linux
- Github
- Swift
- Swift Playgrounds (código de efectos dinámicos)
- Apache-cordova

Espacio físico adecuado:

- Cualquier espacio disponible, con varias entradas de corriente y wifi potente abierto, de preferencia privado ya que el desarrollo puede ser molesto para los demás integrantes.

Equipo humano:

- En estudio.

Línea de aprendizaje necesario:

- apache-cordova (lenguaje programación)
- Android
- UX
- los
- Intercambio de información interfaces
- Aplicación y uso de base de datos para móviles

Tiempos:

- Por establecer.

Descripción de las características técnicas que tendrá la aplicación

Se toma en cuenta que la aplicación será realizada para Ipad y eso implica que todos los procesos, software y pruebas desde la configuración de los dispositivos y todo el proceso de desarrollo y pruebas de la Aplicación, será en un ambiente Mac.

Qué acciones realizará la aplicación:

- Mostrar lecciones consecutivas.
- Que toda actividad mande un "submit" con los resultados
- Los resultados o información agregada (dibujos, imagen final...) se enviarán a determinado móvil o correo para consulta y archivo de la maestra
- Los resultados individuales mostrarán:
 - # de aciertos
 - Evolución, igualdad o disminución de aciertos del alumno
 - Creará una estadística individual, mostrará gráficas
- Los resultados grupales mostrarán:
 - # de acierto del grupo
 - Evolución, igualdad o disminución de aciertos del grupo
 - Creará una estadística grupal, mostrará gráficas

Características de dinámicas:

- Dibujo elemental (trazar líneas, colorear, borrar, cambiar de color, etc.)
- Trazar líneas para vincular objetos
- Llenado de texto sencillo (recomendado sólo para palabras)
- Localización de partes de objetos o dibujos
- Selección de objetos
- Arrastrar objetos como etiquetas partes del cuerpo, etc.
- Relación de texto vs texto / texto vs imagen
- Opción múltiple
- Puzzles
- Emplear un movimiento característico que le de personalidad propia a la aplicación

La información para elaborar el primer prototipo será extraído de:

- Libro de *First Grade Unit 1*
- Materias:
 - Science (lesson 1-4)
 - Social studies (lesson 1-5)
 - History (lesson 1-3)
 - Geography (lesson 1)

Ilustración
alegórica

Materia

Lección

Unidad

Título actividad

Equiam id utemporem reium duciet acerovid et ducia dem.
Labo. Mi, sitat volorep **tinctecto** ea asitatur? Obitae illorum-
Beri doluptat volore sim volupid emporae peditiur as id qui
consecus vendamuscit **volora** verum venime **qui** to est mi,
quis apid mi, iditincia nonseque maio berem faces dipiet

Icono / Texto:
de donde
viene la
lección, o
sugerencia

Espacio actividad

Previo

Siguiente

Ayuda

Refrescar

Enviar