



universidad
de león



snappet
Connected Learning

La Universidad de León está seleccionando colegios para participar en una Evaluación de la Efectividad de una Metodología basada en el uso de Tablets



¿les interesa participar?

Evaluación de la Efectividad de una Metodología basada en el uso de Tablets



DOCUMENTO INFORMATIVO:

- › Información sobre Snappet
- › Objetivos de la investigación
- › Condiciones de participación

Snappet es una metodología digital que, a través del trabajo con tablet *personaliza el aprendizaje* en Primaria.



Ventajas Snappet



Información profesor en tiempo real de la evolución de la clase



Certificados 2 / 2 obtenido
Live Demo Profe Live Demo

Matemáticas
Unidad 14 (T3), 3MatSant

3. Ángulos

Lecciones trabajadas hoy

Visible en App

Objetivos de aprendizaje	100		207				207		210		210	
	1		2		3		4		5			
	a	b	a	b	c	d	a	b	a	b	a	b
Carlos D.	<input type="checkbox"/>											
David D.	<input type="checkbox"/>											
Elena D.	<input type="checkbox"/>											
Enrique D.	<input type="checkbox"/>											
Eva D.	<input type="checkbox"/>											
Hugo D.	<input type="checkbox"/>											
Ignacio D.	<input type="checkbox"/>											
Jaime D.	<input type="checkbox"/>											
Joaquín D.	<input type="checkbox"/>											
Jordi D.	<input type="checkbox"/>											
Jorge D.	<input type="checkbox"/>											
Juan D.	<input type="checkbox"/>											
Julia D.	<input type="checkbox"/>											
Maria D.	<input type="checkbox"/>											
Martina D.	<input type="checkbox"/>											
Nuria D.	<input type="checkbox"/>											
Roger D.	<input type="checkbox"/>											

Leyenda

- Correcto a la primera vez
- Corrección definitiva
- Error
- Hecho (sin verificar)
- No está completado
- Trabajado hoy

Objetivos de aprendizaje +

- › Saber con qué alumnos y en qué áreas se precisan la intervención el profesor

Corrección inmediata de las actividades de los alumnos



› Niños más motivados → respuesta inmediata y mayor nº de actividades

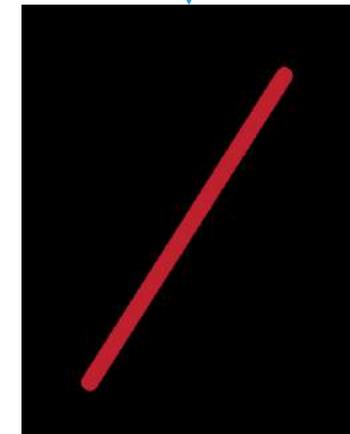
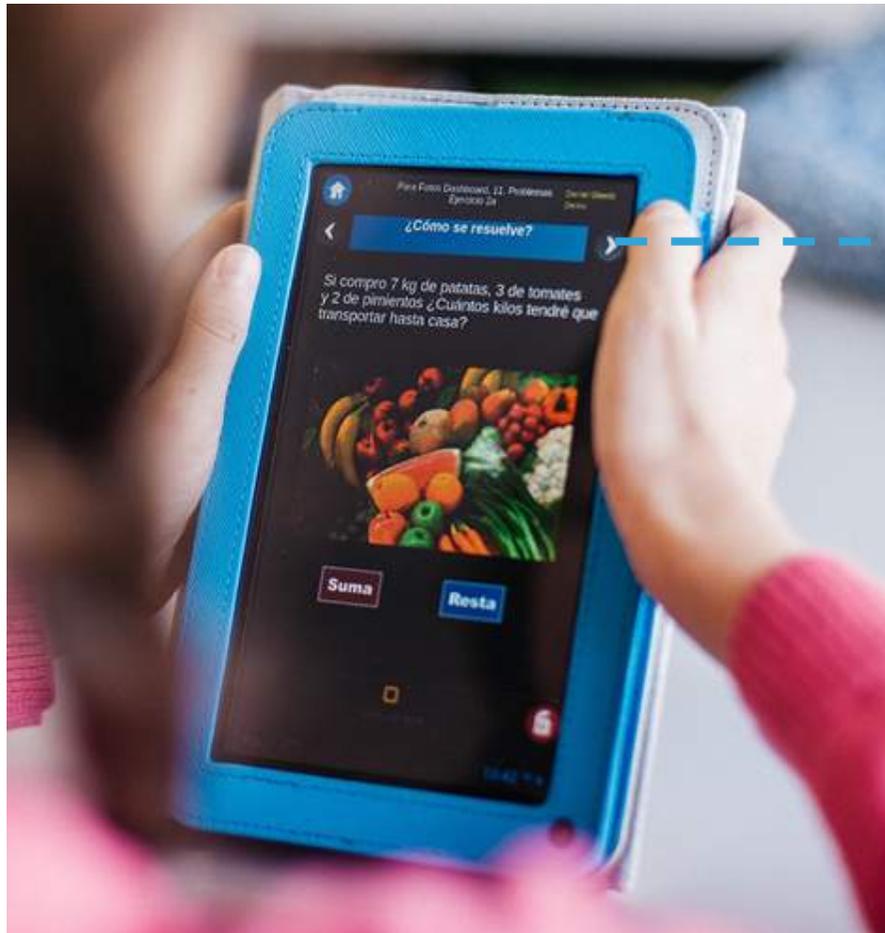


› Niños aprenden de sus errores → afianzar el aprendizaje



› Promueve la interacción colaborativa → los niños se ayudan entre ellos

Corrección inmediata de las actividades de los alumnos



› No hay necesidad de corrección → ahorro de tiempo del profesor

Snappet personaliza el aprendizaje

¿por qué la personalización es importante?

3 beneficios de la personalización

- › Atender a la diversidad de niveles en el aula
- › Detectar y tratar necesidades educativas individuales
- › Una nueva manera de aprender → mejor experiencia educativa (profesores y alumnos)

La tecnología facilita esta
personalización



¿qué es Snappet?

- › Snappet consiste en un **método digital** con **contenido curricular** para primaria, cuyo objetivo es hacer un aula eficaz.
- › Su **plataforma integral** contiene teoría, ejercicios y el seguimiento del niño en tiempo real.
- › Surgió en Holanda hace cuatro años y está presente también en **Alemania, Italia, Francia y España**.



Ver el video de Snappet:

<https://youtu.be/EmpZTzrxBPI>



Snappet se basa en

Mastery Learning (*Aprendizaje para el dominio*)

CONCEPTO:

- › El **aprendizaje para el dominio** mantiene que **los alumnos deben alcanzar un nivel de perfeccionamiento** (a saber, el 90% en una prueba de conocimientos) **en conocimientos previos antes de continuar aprendiendo la información subsiguiente.**
- › Si un alumno no obtiene dicho perfeccionamiento en la prueba, se le proporciona apoyo adicional en el aprendizaje y revisión de la información y se le realiza de nuevo una prueba
- › Este ciclo continuará hasta que el alumno consiga dicho perfeccionamiento y pueda pasar a la siguiente etapa.
- › El foco de instrucción debería ser **el tiempo requerido para que distintos alumnos aprendan el mismo material y consigan el mismo nivel de dominio.**
- › Una gran diferencia con los modelos tradicionales de enseñanza: focalizan más su atención en las diferencias relativas a la habilidad de los alumnos y donde a todos los alumnos se les proporciona aproximadamente la misma cantidad de tiempo para aprender y el mismo conjunto de instrucciones.
- › El reto se convierte en **proveer de suficiente tiempo y emplear estrategias instruccionales para conseguir que todos los alumnos puedan adquirir el mismo nivel de aprendizaje**

Snappet se basa en

Mastery Learning (*Aprendizaje para el dominio*)

BENEFICIOS:

1. Un porcentaje mucho más alto de los alumnos tienen los prerrequisitos cognitivos para abordar un nuevo objetivo de aprendizaje
2. Son más positivos acerca de su capacidad de aprender el objetivo
3. Dedicar más tiempo de aprendizaje activo al objetivo de aprendizaje que los alumnos del grupo control

¿En qué consiste Snappet?

Un método global e integrado con 4 componentes

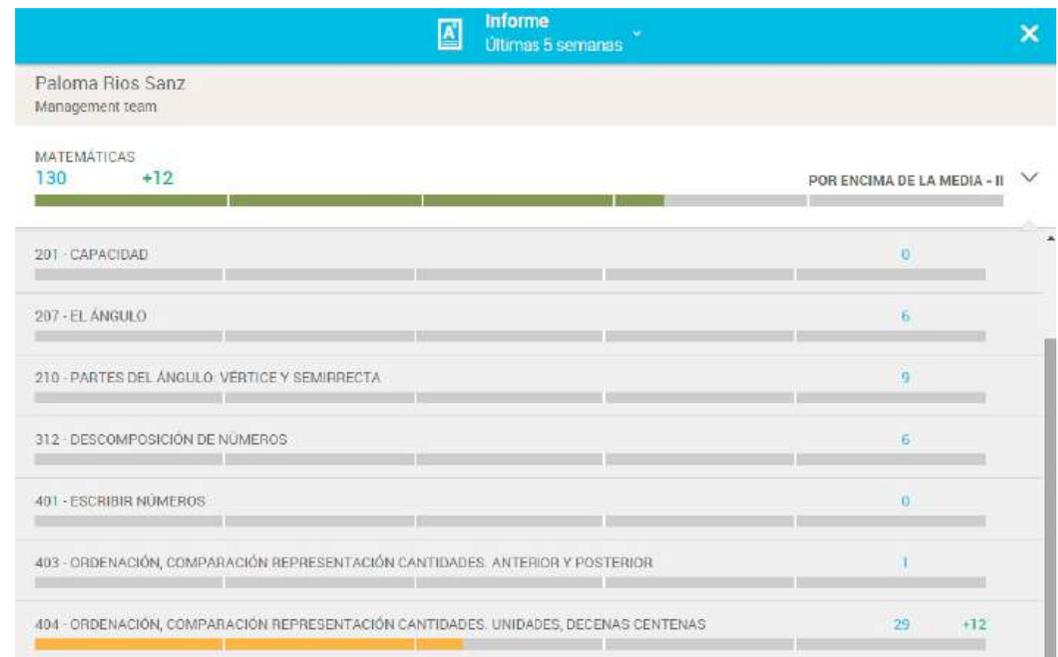
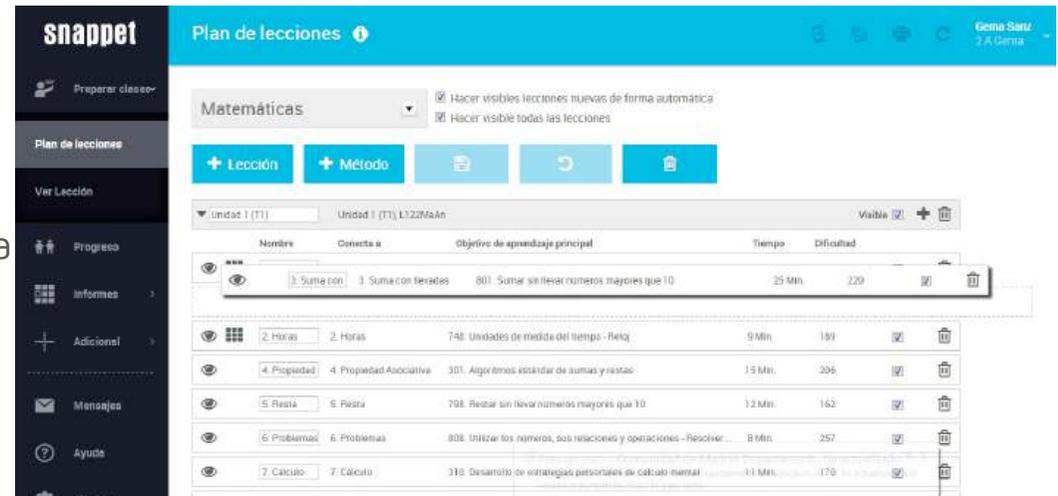
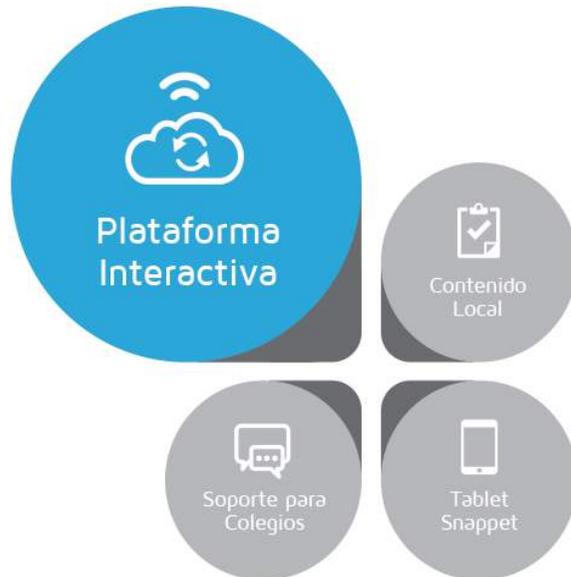


¿En qué consiste Snappet?

Un método global e integrado con 4 componentes

Plataforma interactiva

- › **Cuadro del Profe:** El docente dispone de información instantánea del trabajo de los alumnos con un seguimiento fácil mediante una leyenda de colores.
- › **App para alumnos**

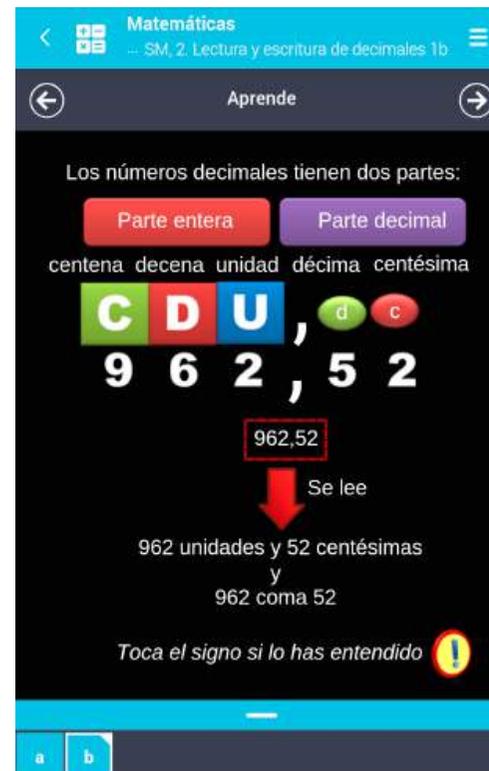


¿En qué consiste Snappet?

Un método global e integrado con 4 componentes

Contenido Local

- > **Contenido curricular** alineado con los métodos más utilizados.
- > **Hecho por profesores en activo**, siguiendo los objetivos de aprendizaje oficiales
- > **Lengua, Matemáticas e Ingles**
- > **Ejercicios + teoría**



¿En qué consiste Snappet?

Un método global e integrado con 4 componentes

Soporte para los colegios

- > **Help Desk**: servicio de atención telefónica
- > Equipo de Soporte: **Formación y Tutorías individuales** para los coordinadores y los profesores



¿En qué consiste Snappet?

Un método global e integrado con 4 componentes

Tablet Snappet

- > El profesor controla qué contenido está disponible para los alumnos en cada tablet.
- > Viene con **funda de protección**.
- > Se carga con un **cargador central**.
- > Snappet **asegura la conexión** entre plataforma y tablets



Cómo funciona Snappet en la clase



Preparación

Antes del inicio de la clase con el *Cuadro de Profe* el docente planifica qué materia se trabajará en la clase, eligiendo el contenido de una lista de los métodos más utilizados.

Trabajo en clase

El docente explica la teoría (con ayuda de proyector o pizarra digital) e introduce los ejercicios.

A través de la tablet y con conexión real con el cuadro del profe, los alumnos realizan el trabajo sobre los objetivos que ha elegido el docente en el paso anterior.

En este paso el software calcula el nivel real de cada alumno según el objetivo que se está trabajando.

Seguimiento

Con el *Cuadro de Profe* el docente puede hacer el seguimiento de cómo está trabajando la clase y cada alumno y su evolución en el tiempo.

Aprendizaje adaptativo

El alumno puede realizar ejercicios adaptativos según su nivel real y así progresar al ritmo que más le convenga.

Finalización

Informe de la Lección para evaluar la clase.

El docente puede usar el Quiz (Concurso) para terminar la sesión de tablets de forma interactiva.

Snappet en casa

Reforzar el aprendizaje fuera del colegio

Beneficios

Mayor participación de los padres en el aprendizaje de sus hijos

Refuerzo de mejoras de aprendizaje

Cómo se hace



- Los padres pueden revisar todos los ejercicios hechos por sus hijos y ayudar en los áreas necesarios
 - Informes de progreso en tiempo real por objetivo de aprendizaje
 - Informes de nivel del alumno vs el promedio nacional
-
- Snappet deberes en casa
 - Trabajo individual extra (durante el año escolar o durante el periodo vacacional)



Snappet mejorar el rendimiento de toda la clase



¿le interesa participar y usar Snappet?

Participa en el proyecto de investigación de la Universidad de León:

- **EVEMETS**; Evaluación de la Efectividad de una Metodología basada en el uso de Tablets.

Finalidades del estudio:

Evaluar la efectividad de una metodología basada en el uso de tablets

Obtener datos empíricos que señalen las mejoras que pueden suponer el correcto uso de tecnología en el aula

Facilitar pautas de buenas prácticas para el uso de la tecnología en el aula

Una oportunidad única de probar el uso de tecnología en el aula y aprender como usarla como herramienta pedagógica

Cómo participar en la investigación EVEMETS de la Universidad de León

- Para tomar parte en el estudio tienen que ponerse en contacto con *Edutools*, el Grupo de Investigación de la ULe que desarrollará este trabajo (uleeduto@unileon.es).
- El diseño de la investigación recoge la presencia de un grupo control y un grupo experimental, conformados, cada uno de ellos, por 15 centros aproximadamente. Asignación a los grupos por sorteo.

Grupo Experimental:



- Todas las clases del curso 4º de Primaria usarán Snappet como su metodología principal durante el estudio

Grupo Control:



- Todas las clases del curso 4º de Primaria usarán su metodología tradicional durante el estudio. Tendrán la oportunidad de usar Snappet después de finalizar el estudio

Condiciones para el Grupo Experimental durante el estudio



Qué ofrece Snappet durante el estudio para las clases del 4º de Primaria (*sin coste alguno*)

1 tablet para cada alumno

1 licencia "Basic" de Snappet para cada alumno, incluyendo la opción de *Snappet en casa*

Modem 4G (si es necesario) para cada clase

Formación y coaching personal para cada profesor

Qué compromiso tiene el colegio durante el estudio

Usar Snappet como su metodología principal para matemáticas

Seguir el plan de formación y coaching

Condiciones para el Grupo Control



Qué ofrece Snappet post-estudio (*sin coste alguno*)

1 tablet para cada alumno

1 licencia "Basic" de Snappet, incluyendo la opción de *Snappet en casa* para cada alumno

Modem 4G (si es necesario) para cada clase

Formación y coaching personal para cada profesor

Qué compromiso tiene el colegio

Seguir los pasos y la planificación del estudio (**durante el estudio**)

No usar Snappet (**durante el estudio**)

Seguir el plan de formación y coaching (**post-estudio**)

Uso mínimo Snappet en el trabajo de Matemáticas, Lengua Castellano, y Lengua Inglesa: >100 ejercicios / alumno / semana¹ (**post-estudio**)

¹ Si este uso mínimo no se alcanza después de las primeras 2 semanas Snappet reserva el derecho de recoger las tablets.



universidad
de león



snappet
Connected Learning