

Examinamos la herramienta de tarjetas Pauker

TUTOR TUX

Preparándonos para nuestro próximo examen con el sistema de tarjetas Pauker. **POR ERIK BÄRWALDT**

Si estamos aprendiendo una lengua extranjera, expandir nuestro vocabulario siempre es un trabajo duro, aunque podemos simplificar la tarea usando tarjetas – o su homólogo en software, Pauker. Su estructura emula a las tarjetas tradicionales tanto como es posible. Pero Pauker no nos permitirá hacer trampas, y sus estadísticas muestran dónde necesitamos trabajar más.

El programa entrena nuestra memoria ultracorta, corta y de largo plazo, a la vez que evita que acumulemos un número inmanejable de tarjetas que necesitaríamos para cuando fuésemos a repasar. De hecho, el único factor limitante del tamaño de nuestra pila de tarjetas virtuales es el tamaño de nuestro disco.

La herramienta de tarjetas Pauker es una aplicación Java, y por tanto requiere un Java Runtime Environment funcional. Para descargar el paquete del programa

Pauker, que pesa 7.5MB, vamos a la página de inicio del proyecto [1]. Guardándolo en el directorio que elijamos se completa la instalación. El comando siguiente arranca Pauker:

```
$ java -jar /path/to/Pauker/ ▶
pauker-1.8.jar
```

Si preferimos un método basado en GUI, usamos las herramientas integradas de nuestra distribución para crear un lanzador del programa. En Ubuntu, seleccionaríamos por ejemplo *Sistema | Configuración | Menú Principal | Nueva Entrada*.

Comenzamos

Cuando lo iniciamos, el programa se abre con una ventana espartana. En [2] podemos encontrar disponibles lecciones de una colección de ejercicios preconstituidos para nuestra descarga [2], o

podemos crear las nuestras propias si no encontramos nada que nos guste del repositorio. Para hacerlo, pulsamos *Add new cards*. En el diálogo que aparece, podemos etiquetar la nueva tarjeta y configurar algunos parámetros básicos (Figura 1).

La barra de herramientas nos permite especificar si estaremos leyendo de izquierda a derecha (para lenguas europeas) o de derecha a izquierda (para idiomas árabe y hebreo). Además, podemos definir las opciones de composición. La barra bajo esto nos permite configurar el tamaño, estilo y los atributos para etiquetar tarjetas. Nótese que necesitamos establecer las fuentes para los lados delantero y trasero de las tarjetas separadamente.

Repeating method nos permite especificar si tenemos un recordatorio de tarjetas que hemos estudiado (*Repeat by remembering*) o si cambiamos los lotes

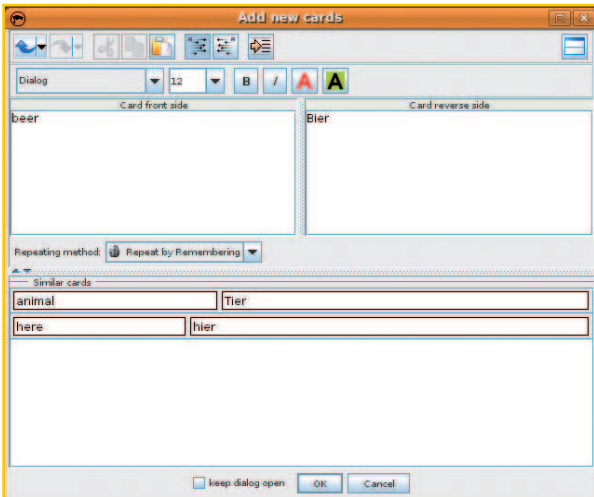


Figura 1: Reducido al máximo: Entrada de diálogo de Pauker.

introduciendo el término que estamos buscando a través del teclado (*Repeat by typing*). Para evitar múltiples entradas idénticas en el diccionario, un área en la parte inferior de la ventana de entrada muestra tarjetas similares.

Si estamos pensando en crear múltiples tarjetas al mismo tiempo, podemos comprobar el cuadro *Keep dialog open* en la parte inferior de la ventana. Haciéndolo de este modo le decimos a Pauker que nos presente una ventana de entrada vacía después de que introduzcamos un término y pulsemos el botón *OK*.

Profesor

Tras introducir una lección completa, es buena idea guardarla pulsando el icono del disquete en la parte superior de la barra de herramientas. Luego podemos continuar la fase de revisión pulsando el botón *Learn new cards* en la parte izquierda de la ventana del programa. Los programas se ejecutan a través de las tarjetas primero, lo cual nos da tiempo para memorizarlas antes de que el programa nos ponga a prueba. Pauker dispone de un gráfico de barras de tiempo real que nos muestra el número de tarjetas que hemos identificado correctamente. Si el tiempo predeterminado para aprender las tarjetas parece ser también corto, podemos cambiar el

intervalo con *Extra | Configure ... | Times*.

Si cometemos un error, podemos decidir si Pauker debería añadir la tarjeta a la pila de tarjetas completadas o volverla a colocar en la pila de las no aprendidas (Figura 2). Esta función es útil si la respuesta errónea fue simplemente una errata. Los gráficos de barras en la parte superior de la ventana del programa cambian de color para reflejar nuestro progreso de aprendizaje: Una barra

verde muestra los términos que hemos aprendido correctamente, una azul señala las tarjetas que hemos vuelto a colocar en la pila o las que han expirado, y una barra roja nos avisa de las que no nos hemos aprendido aún.

Si deseamos repetir una pila, a pesar de habernos aprendido todas las tarjetas, simplemente pulsamos una de las barras. Esto le dice a Pauker que abra un diálogo en la parte inferior de la ventana con variedad de tipos y mezclas de funciones. Nuestra selección determina si repetimos tarjetas individuales o la pila entera. Tras resetear la pila, estamos de nuevo dando tiempo para memorizar los términos, seguido de dos rondas de entrada y memorización. Este método nos permite refrescar viejas lecciones en nuestra cabeza en cualquier momento.



Figura 2: Pauker nos ofrece útiles estadísticas en tiempo real para acompañar a la lección.

Incluso si no hemos completado una lección, es lógico mezclar las tarjetas; el cerebro humano recuerda el orden después de un par de rondas y se orienta a sí mismo en este orden. Además, es buena idea darle la vuelta a la pila de tarjetas de preguntas para un mejor efecto de aprendizaje – especialmente cuando estamos aprendiendo lenguas extranjeras. Sin embargo, sólo podemos hacer esto con una pila completa. En el menú pulsamos *File | Flip card sides* y a continuación confirmamos pulsando de nuevo *Flip card side*. Ahora el software nos preguntará qué había en la cara opuesta de las tarjetas.

Igual de fácilmente podemos añadir lecciones existentes: Comenzamos abriendo la lección en cuestión – el diálogo de selección nos muestra una tabla con nuestras estadísticas de aprendizaje para cada lección para hacer nuestra elección más fácil. Tras seleccionar la que deseamos añadir pulsamos *Add new cards* en el menú principal para abrir la ventana de entrada.

Si no repetimos una lección en un cierto plazo, nuestro cerebro tenderá a olvidar los términos que no usamos, motivo por el cual Pauker guarda una fecha de caducidad para cada término. Cuando se alcanza esta fecha, necesitamos volver a aprendernos las tarjetas. Esto garantiza un efecto de aprendizaje máximo. Cada vez que ejecutamos una pila de tarjetas, Pauker redefine la fecha de caducidad.

Conclusiones

Mientras muchos otros programas espantan a usuarios potenciales con enrevesados controles y métodos extraños, el estudio con Pauker es divertido desde el principio. El programa no nos distrae con trucos multimedia o nos defrauda por carecer de funcionalidad. De hecho, Pauker está diseñado para un progreso de aprendizaje máximo con una rápida GUI y una estabilidad soberbia.

RECURSOS

- [1] Página de inicio de Pauker: <http://pauker.sourceforge.net>
- [2] Lecciones de Pauker: <http://pauker.sourceforge.net/pauker.php?page=lesson-lang=en>