Ideas sobre Tecnología Aplicada a la Educación



**Dos sugerencias básicas sobre estructura:**

* Configuración de estaciones con diferentes tecnologías. Las familias visitan las estaciones y los estudiantes enseñan a los adultos cómo utilizarlas.
* Llevar al grupo a probar diferentes tecnologías en conjunto. Alentar a los estudiantes a ayudar a enseñar las funciones de la tecnología y contribuir con sus experiencias e ideas en el uso de la tecnología en la educación.

En cualquiera de los escenarios, se puede asignar a los estudiantes una tecnología a enseñar a cada uno o unirse a un adulto para enseñarle. Más abajo encontrarán algunas actividades posibles pero sería mejor trabajar con los colaboradores escolares en el uso de las tecnologías que son frecuentes en su escuela. Si no se contara con colaboradores escolares, indagar a los alumnos sobre ideas.

# Kahoot

* **Qué es:** Un juego interactivo de preguntas que utilizan los maestros para hacer participar a los alumnos en clase. Podría utilizarse para repasar o presentar nuevos temas. Se registra el puntaje y se declara un ganador al finalizar el juego.
* **Cómo:** Jugar con un cuestionario Kahoot. Los adultos deberán operar el dispositivo y trabajar con un estudiante en el cuestionario. Hacer una pausa entre las preguntas para repasar las respuestas a la pregunta anterior, en caso de que alguien se la haya saltado, de la misma forma en que actuaría un maestro en la clase.
* **Materiales:** Un dispositivo conectado a internet para mostrar el cuestionario en un tamaño suficientemente grande como para que los jugadores puedan verlo y un dispositivo conectado a internet por familia participante. Elegir un cuestionario ya armado en Kahoot ingresando aquí: <https://kahoot.com/academy/study>o crear uno propio.



# Viajes de Estudio Virtuales

* **Qué es:** Los viajes de estudio virtuales permiten a los estudiantes interactuar con lugares del mundo que les gustaría visitar en un viaje de estudio. Cámaras de 360° han tomado imágenes de lugares culturales, museos, etc..., de modo que los usuarios pueden explorar “caminando” o “girando sus cabezas”.
* **Cómo:** Proporcionar los siguientes enlaces a los participantes e invitarlos a un lugar que les parezca interesante, pensando en las formas en las que un maestro podría utilizar este viaje de estudio en su clase.
* **Materiales:** Un dispositivo conectado a internet por familia. (Opcional, algunos lugares podrían tener visores virtuales económicos/gratis disponibles, por ejemplo [el Visor de Cartón](https://arvr.google.com/cardboard/get-cardboard/) [de Google](https://arvr.google.com/cardboard/get-cardboard/).)
  + El Museo Británico: [bit.ly/FieldTripBrit](http://bit.ly/FieldTripBrit)
  + La Torre Eiffel: [bit.ly/FieldTripParis](http://bit.ly/FieldTripParis)
  + Nadar con leones marinos: [bit.ly/FieldTripSea](http://bit.ly/FieldTripSea)
  + El Taj Mahal: [bit.ly/FieldTripTaj](http://bit.ly/FieldTripTaj)
  + Teatro Ford: [bit.ly/FieldTripFord](http://bit.ly/FieldTripFord)
  + Templos hindúes de Indonesia: [bit.ly/FieldTripFord](://bit.ly/FieldTripInd)

# Pizarra INTELIGENTE (SMART)

* **Qué es:** Las pizarras inteligentes (SMART) son pantallas digitales que funcionan con una computadora y un proyector y permiten a los maestros mostrar cosas que se podrían ver en una pantalla y escribir sobre ellas como si fuera una pizarra. También pueden guardar lo que se escribe en la pantalla para utilizarlo más tarde e interactuar con objetos proyectados sobre la pantalla. No son la tecnología más reciente, pero muchos adultos nunca las han utilizado.
* **Cómo:** Si cuenta con una pizarra inteligente (SMART) en el lugar de reunión, haga que los adultos puedan intentar escribir en la pantalla mediante una actividad como el Pictionary o resolver problemas matemáticos simples. Aliente a los estudiantes a que les enseñen a los adultos las funciones de la pizarra inteligente (SMART) y cómo las usan en clase.
* **Materiales:** Pizarra inteligente (SMART) instalada en la sala (generalmente no son móviles).

# Google Slides/Docs/Etc. (Tal vez se pueda pensar en distintas herramientas de tecnología aplicada a la Educación)

* **Qué es:** Google Drive permite que muchos usuarios colaboren en documentos, galerías de diapositivas, etc., en línea, en tiempo real.
* **Cómo:** Crear un Google Doc o Google Slideshow con instrucciones para que las familias editen el documento. Por ejemplo, incluir instrucciones en el documento para que las familias agreguen sus nombres y cambien el texto al color que les guste, agreguen una imagen de su animal favorito, voten cuál es la mejor estación, etc. Haga que todas las familias trabajen al mismo tiempo de modo que puedan ver cómo se ve cuando editan en forma simultánea.
* **Materiales:** Necesitará utilizar una cuenta Google para crear el documento o la galería de diapositivas pero si cambia la configuración de compartir a [Nadie puede editar](https://drive.google.com/file/d/1W4sr5Uc3JQm3i6c2dleEspL_WKZzm5Er/view), los participantes no necesitarán iniciar sesión. Podría resultar útil crear un enlace corto (bitly) para que resulte más sencillo compartir y acceder.



# Plickers

* **Qué es:** Plickers es una forma de presentar actividades interactivas cuando no todos los estudiantes tienen su propio dispositivo. Son códigos tipo QR impresos en papel que los estudiantes utilizan para responder a preguntas de opciones múltiples (multiple choice). Se podría utilizar para preguntar en clase, por ejemplo, sobre si los estudiantes se sienten a gusto con un tema o si se necesita dedicar más tiempo a la enseñanza. Es un buen ejemplo de una opción interactiva de tecnología muy accesible.
* **Cómo:** Distribuya los Plickers a los participantes (uno por persona o familia) y pídales que respondan las preguntas sosteniendo los papeles. Utilice un teléfono inteligente o tableta para registrar las respuestas y luego muestre los resultados en la pantalla. Explique cómo se podrían utilizar las respuestas en la clase.
* **Materiales:** Necesitará crear una cuenta gratuita en Plickers, imprimir suficiente cantidad de Plickers para los participantes e instalar la aplicación Plickers en un teléfono inteligente o tableta para utilizarlos durante el taller. También necesitara un dispositivo para mostrar los resultados.

# Juegos para Jugar y Aprender en Línea

* **Qué es:** Existen muchos juegos en línea que enseñan conceptos y destrezas. Mantienen a los estudiantes involucrados con los temas que están aprendiendo y les brindan la posibilidad de probarlos.
* **Cómo:** Proporcionar los siguientes enlaces a los participantes e invitarlos a probar algo que les resulte interesante. Alentar a las familias a probar juegos juntos y hablar sobre si les gustaría continuar este juego y qué piensan que podrían aprender jugándolo.
* **Materiales:** Dispositivos conectados a internet para los participantes, y enlaces.
  + [https://www.digitalcompass.org](https://www.digitalcompass.org/)
  + [https://www.icivics.org](https://www.icivics.org/)
  + <https://g.co/interland>
  + [https://scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu/)
  + <https://code.org/learn>



# Common Sense Media: Aplicaciones que Ayudan con la Tarea en el Hogar

* **Qué es:** Common Sense Media, es un sitio web confiable que brinda información acerca de todo tipo de cosas que los estudiantes podrán hacer en línea, cuenta con un listado de aplicaciones que ayudan con las tareas para el hogar con revisiones e información para padres.
* **Cómo:** Proporcionar a las familias el siguiente enlace. Pedirles que miren juntos y que busquen una aplicación que podría ayudar al estudiante en una clase que tengan o que puedan aprender más sobre un tema que les interese. Deben hacer clic en la aplicación para ver qué otros estudiantes y padres tienen para decir y para saber si existe algún costo o riesgo para el uso de la aplicación. Asegúrese de comentar la diferencia entre utilizar un sitio web o una aplicación como ayuda para la tarea en casa y hacer trampa.
* **Materiales:** Dispositivos conectados a internet para los participantes.
  + [https://www.commonsensemedia.org/lists/homework-help-apps](http://www.commonsensemedia.org/lists/homework-help-apps)