



THE
BRETEAU
FOUNDATION

**Guía Pedagógica:
Programa de Educación Tecnológica
en su escuela.**

TABLA DE CONTENIDO

1. Una Introducción al Programa de Educación Tecnológica (EdTech) de la Fundación Breteau	3
1.1 Uso de esta Guía Pedagógica	
2. Implementación del Programa EdTech: Preparándose para el Año Escolar	4
2.1 Lista de verificación para Inicio de ciclo	
2.2 Seguridad y protección de la tecnología	
2.3 Distribución de tabletas	
2.4 Agenda para la rotación de tabletas	
2.5 Bitácora de tabletas	
3. Gestionar la Tecnología en el salón de clases: La rutina de la tableta	8
3.1 Paso 1: Encender las tabletas	
3.2 Paso 2: Encontrando carpetas y aplicaciones	
4. Mejores prácticas para la Educación Digital: Consejos pedagógicos para docentes	10
4.1 Pedagogía centrada en los estudiantes y enseñanza a través del juego	
4.1.1 Tecnología para enfoque STEAM	
4.1.2 Tecnología para educación inclusiva: diferenciando las necesidades de los estudiantes	
4.1.3 Desarrollando aprendizaje basado en proyectos usando tabletas	
4.2 Gestión de Comportamiento en el salón de clases	
5. Seguridad durante vacaciones	19

1. Una Introducción al Programa de Educación Tecnológica (EdTEch) de la Fundación Breteau

La Fundación Breteau es una fundación sin fines de lucro dedicada a apoyar el acceso a educación de calidad para infantes en edad primaria que proceden de contextos en desventaja.

La Fundación Breteau provee educación digital de alta calidad a escuelas asociadas alrededor del mundo, creyendo que la educación tecnológica tiene la habilidad de impulsar la calidad a través del empoderamiento de profesores que se comprometen con métodos de aprendizaje innovadores. Nuestro Programa de Educación Tecnológica (EdTech) entrega recursos de educación digital a estudiantes de edad primaria; además, capacita y empodera a los docentes con herramientas para motivar a sus estudiantes a alcanzar su máximo potencial.

Creemos en el poder del aprendizaje a través del juego, permitiendo que la niñez aprenda a través del descubrimiento natural, alentados y apoyados por profesores experimentados. Como escuela asociada, se le habrá proporcionado un Kit Digital de Tecnología el cual incluye tabletas Android amigables para niñas y niños, configuradas cuidadosamente con contenido relevante y una selección de las mejores aplicaciones educativas de alrededor del mundo. La curaduría de las aplicaciones se ha adaptado específicamente a las necesidades contextuales y currículos específicos de cada país, considerando el idioma de donde está disponible.

1.1 Uso de Esta Guía Pedagógica

Esta guía pedagógica ha sido creada para apoyar a docentes y líderes escolares en la implementación efectiva de la tecnología en el salón de clases, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Está dirigida a todos los docentes y líderes escolares que utilizan la tecnología con sus estudiantes, para desarrollar las mejores prácticas educativas, proporcionando instrucciones para configurar y administrar el programa, así como consejos para integrar la tecnología en el aula.

Este documento está diseñado por docentes que enseñan en escuelas afiliadas a la Fundación Breteau, para asegurar que profesoras y profesores tengan recursos en los cuáles apoyarse para la integración de la tecnología. El documento explica el proceso paso a paso de cómo encender y configurar la tableta de la Fundación Breteau para su uso por estudiantes con fines educativos. Este manual debe ser puesto en funcionamiento al principio del ciclo escolar para establecer las bases del

programa y que funcione de manera organizada durante todo el ciclo. También funciona como punto de referencia para que los profesores vuelvan a revisarlo a lo largo del ciclo y los guíe en su práctica.

2. Configurando el Programa de Educación Digital: Alistandose Para el Año Escolar

La educación digital tiene más impacto efectivo en el progreso de los estudiantes cuando los profesores están bien entrenados, están seguros y preparados para integrar tecnología al momento de la enseñanza y aprendizaje. Por esto, es importante que los docentes estén preparados al inicio del año escolar y cada ciclo, para aprovechar la tecnología de la mejor manera.

En la siguiente sección se presenta el proceso más óptimo para el inicio del año escolar y cada ciclo, el cual asegura que la tecnología esté siendo implementada efectivamente en la escuela. Los pasos descritos abajo deben de ser puestos en práctica al inicio del año escolar para establecer las bases del programa y que éste funcione de manera organizada a lo largo del ciclo.

2.1 Lista De Verificación Para Inicio de Ciclo

La siguiente tabla muestra actividades clave que deberán tomar lugar a inicio del ciclo escolar para asegurar una implementación fluida y efectiva de la tecnología en la práctica educativa a lo largo de la escuela. Los profesores y los líderes escolares son responsables de asegurar que estas actividades sean completadas en un alto estándar por el personal delegado para esta tarea y puedan verificarse para garantizar la rendición de cuentas.

	Actividad	Responsable	Revisión
1	Designar un lugar seguro para almacenar las tabletas		
2	Crear un itinerario de rotación		
3	Imprimir las bitácoras de rotación		
4	Hacer una revisión al equipo: Tabletas y cargadores USB		

5	Garantizar que las tabletas estén numeradas y limpias		
6	Desarrollar una estrategia de carga de tabletas: no más de 3 horas por día		
7	Llevar a cabo la primera sesión de trabajo del año con el grupo de docentes		
8	Garantizar que se actualice y se envíe toda la documentación solicitada a la Fundación Breteau		

2.2 Seguridad y Protección de la Tecnología

La seguridad y protección de las tabletas es primordial para el éxito del Programa de Educación Tecnológica; por lo tanto, las tabletas deberán ser almacenadas y transportadas de manera segura y organizada. Para la mayoría de escuelas, la Fundación Breteau ha otorgado cajas fuerte para mantener las tabletas protegidas mientras se transportan y se almacenan. No obstante, elegir el cuarto de almacenamiento y las personas a cargo de mantener la seguridad de las tabletas, es directamente responsabilidad de cada escuela. Amablemente aconsejamos a los líderes escolares y coordinadores, comprar un candado fuerte y elegir un lugar de almacenamiento al cual personas ajenas no puedan acceder, así como mantener las tabletas bajo llave mientras los estudiantes y el personal se encuentren en vacaciones, fiestas nacionales o cuando las tabletas no estén en uso.

Mantener actualizado, corregido y usar consistentemente las Bitácoras de las Tablet as es otra manera eficiente de mantener las tabletas a salvo. Las Bitácoras funcionan como un inventario diario de las tabletas en cada escuela, permitiendo que todo el personal en la instalación mantenga registro del número de tabletas que reciben y otorgan. En términos de la seguridad de la tableta, la Bitácora funciona como una manera práctica de detectar cualquiera que se haya dañado o perdido. Para más información de las Bitácoras, incluyendo un ejemplo, por favor revise la sección 2.5 Bitácora de las Tablet as.

2.3 Distribución de Tablet as

Es importante distribuir las tabletas usando la lista de asistencia, por ejemplo, el estudiante no. 1 siempre tendrá la tableta no. 1, y así sucesivamente. Esto se convertirá en una rutina del salón de clases y ayudaría a los estudiantes a organizarse mientras esperan su tableta.

Para una buena gestión del salón de clases, se aconseja que, al recibir su tableta, los estudiantes la coloquen boca abajo y sólo la puedan voltear o encender cuando todos en el salón hayan recibido la suya.

2.4 Horario Para La Rotación de Tablet

Los profesores deberán crear una agenda para la rotación de tabletas que asigne bloques de tiempo para que cada clase use las tabletas al menos dos veces por semana. Al crear agendas para la rotación de tabletas, se apoya a los docentes a organizar su tiempo, planear mejor las clases de tecnología y reforzar la rutina para crear consistencia a lo largo de la escuela. De igual manera, asegura que los infantes dentro de la escuela, reciban acceso equitativo de la tecnología.

Un ejemplo de calendario se muestra a continuación donde los horarios de cursos están distribuidos entre grados y clases, mostrando los días y lecciones que se han asignado para que los profesores usen las tabletas en clase. Una plantilla se encuentra al final de esta guía para la creación de una agenda de rotación de tabletas en cada escuela.



HORARIO DE ROTACIÓN DE LAS TABLETS (2022-2023)

Hora / Dia	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:30		2 ^o A	5 ^o A	6 ^o A	
9:30					
9:30	6 ^o B	2 ^o B	3 ^o B	4 ^o B	
10:30					
R	E	C	E	S	O
11:00	1 ^o A	1 ^o B	5 ^o B	3 ^o A	4 ^o A
12:00					

** Recuerden incluir el (los) tiempo(s) de descanso

♥ 2020 Breteau Foundation

2.5 Bitácora de Tabletas

Para un fácil monitoreo del Programa de Educación Tecnológica, las Bitácoras de Tabletas deberán ser usadas y todos los docentes serán entrenados para poder llenar todos los valores, un ejemplo de plantilla se muestra a continuación.

La Bitácora de Tabletas es un inventario de las herramientas de cada clase, lo que ayuda a los docentes a monitorear las lecciones de tecnología y controlar cualquier problema técnico que surja cuando se usen las tabletas. Para la implementación más efectiva del programa, se aconseja que los docentes completen la Bitácora para cada clase en la que se utilizan el equipo durante la rotación de tabletas.

La bitácora permite que los docentes, líderes escolares y directores, monitoreen cómo las tabletas se están usando. También provee una visión clara de cualquier falla técnica encontrada en la tableta o en las aplicaciones; rastrea cuando el problema se presenta por sí mismo en la rotación de tabletas o dentro de la clase. Esto permite cualquier tipo de mantenimiento, permitiendo a los equipos de soporte técnico localizar y arreglar cualquier inconveniente.



Registro de uso de la Tablet

27 de febrero – 3 de Marzo de 2023 (Semana # 9)						
	Clase/ Maestro(a)	Número alumnos presentes	Número tablets recibidas	Número audifonos recibidos	App(s) utilizadas (Ponga una estrella junto a la aplicación si es la primera vez que la ha utilizado en su clase) ESPECIFIQUE MATERIA Y APP	Firma/cierre clase
Febrero 27 Lunes						
Febrero 28 Martes						
Marzo 1 Miércoles						



Registro de uso de la Tablet

(Semana # 9)	Clase/ Maestro(a)	Número alumnos presentes	Número tablets recibidas	Número audifonos recibidos	App(s) utilizadas (Ponga una estrella junto a la aplicación si es la primera vez que la ha utilizado en su clase) ESPECIFIQUE MATERIA Y APP	Firma/cierre clase
Marzo 2 Jueves						
Marzo 3 Viernes						
Notas	Fecha de registro	Problema/inquietud			Firmar	
El Coordinador(a) firma al final de la semana y completa el formulario de Google "Rotación de Tablets- Reporte semanal".						
Sesiones planeadas	Sesiones reales	Matemáticas	Lectoescritura	Otros		

Firma Coordinador (a) _____

3. Gestionar la Tecnología en el Salón de Clases: La Rutina de la Tableta

La experiencia de la Fundación Breteau en las escuelas ha demostrado que los docentes con una buena gestión del aula suelen tener rutinas claras para los estudiantes, las cuales se implementan y hacen cumplir de manera consistente con los estudiantes. La siguiente sección ayuda a los maestros a gestionar la implementación de la tecnología en el aula, proporcionando los pasos básicos necesarios para organizar a los estudiantes para la mejor experiencia de aprendizaje y para fomentar la independencia durante las lecciones de tecnología.

Es importante seguir todos los pasos sugeridos en esta guía de manera consistente como parte de su rutina de clase cuando se usen las tabletas. Los pequeños pasos que pueden parecer obvios, son importantes para la organización mental y espacial de los estudiantes; apoyar a los estudiantes para que se autorregulen y adquieran una cultura de respeto a los recursos educativos que se les entregan. Como resultado de estos procedimientos estandarizados, los estudiantes ven el valor educativo de las tabletas (evitando que las tabletas sean vistas únicamente como un dispositivo de entretenimiento o juego).

3.1 Paso 1: Encender las Tablet

Antes de comenzar, entregue tabletas a los estudiantes (en orden) usando su número asignado.

Usando el póster (u otro apoyo visual), muestre a los estudiantes como: “Encender y apagar”. Entonces es importante que modele cómo encender la tableta a sus alumnos. Sostenga la tableta con ambas manos y la tableta mirando hacia usted, y dígales a sus alumnos que hagan lo mismo. Muéstreles, tanto con el póster como con las manos, dónde está el botón de encendido y pídales que lo presionen y no lo suelten hasta que hayan contado hasta cinco. La tableta ahora se encenderá y los estudiantes verán que los colores comienzan a aparecer; dígales que dejen de presionar el botón.

3.2 Encontrando Carpetas y Aplicaciones

Ahora que los estudiantes encendieron sus tabletas,, deberán seleccionar aplicaciones para usar en sus lecciones. Usando una tableta desbloqueada, muestre a los estudiantes las diferentes carpetas en la tableta. Explique cómo cada burbuja es una carpeta y abra una para mostrarles cómo dentro de la carpeta puede encontrar muchas aplicaciones. Lea los nombres de las carpetas y explique el tipo de aplicaciones que se encuentran en cada una.

La capacidad de los estudiantes para reconocer y seleccionar las carpetas necesarias dependerá del grupo de edad con el que esté trabajando. Para los estusiantes mayores, puede enseñarles a leer los nombres de las carpetas. Con los estudiantes que no saben leer, se pueden ubicar las carpetas usando números (pidiendo a los alumnos que cuenten y vayan a la carpeta uno, dos o tres, siempre contando de izquierda a derecha), o alternativamente usando las ilustraciones que aparecen en la carpeta (por ejemplo , pidiendo a los estudiantes que encuentren la burbuja donde pueden ver un elefante).

Si se pierde una carpeta o aplicación, pida a los estudiantes que busquen la parte inferior de la pantalla de la tableta y que la toquen con la punta de los dedos y aparecerán tres símbolos: un triángulo, un círculo y un cuadrado. Explíqueles cómo el triángulo les ayuda a volver a la acción anterior que estaban haciendo, cómo el círculo les lleva de vuelta a la pantalla principal donde pueden encontrar todas las carpetas y cómo el cuadrado les muestra qué aplicaciones han abierto. Muestre a los estudiantes cómo pueden cerrar una aplicación tocando el cuadrado y luego deslizando hacia la derecha la aplicación que aparece.

Consejo:

Cuando los estudiantes se pierdan en la tableta, deben recordar:

- El triángulo me lleva de regreso a la aplicación donde estaba jugando.
- El círculo me lleva a la pantalla principal donde puedo encontrar todas las carpetas.
- El cuadrado me ayuda a saber qué aplicaciones he abierto y necesito cerrar antes de apague la tableta.



Volver

Presione este botón para retroceder.

Pantalla de inicio

Presione este botón para ir a la pantalla de inicio y a las carpetas.

Abrir aplicaciones

Presione este botón para desplegar las ventanas que muestran las aplicaciones que se encuentran actualmente abiertas

Mientras se encuentre usando cualquiera de las aplicaciones, los tres botones de comando desaparecerán. Para usarlos de nuevo, simplemente **deslice el dedo hacia arriba** en la parte inferior de la pantalla.



(Página 6: PDF/ Guía de apoyo para docentes)

4. Mejores prácticas para la Educación Digital: Consejos pedagógicos para docentes

La implementación de la tecnología en el aula ayuda a los docentes a brindar enseñanza y aprendizaje de alta calidad a los estudiantes. Las tabletas brindan acceso a una amplia gama de contenido, facilitan la diferenciación y ayudan a los estudiantes a aprender a través del juego y trabajar de forma independiente. Para que la tecnología sea verdaderamente efectiva, necesita grandes docentes para garantizar que los estudiantes puedan aprovechar al máximo estos recursos innovadores. ¡La buena pedagogía de la educación digital es, por lo tanto, clave para el éxito del Programa de Educación Tecnológica en su escuela!

La siguiente sección destaca algunas áreas pedagógicas clave que se pueden apoyar con la tecnología. Este es un resumen muy breve para que los maestros piensen en formas de usar la tecnología para apoyar su enseñanza. Este es un tema muy amplio (¡y lo que sigue no es de ninguna manera una introducción en profundidad!). Sugerimos que los docentes hagan una lectura para considerar cómo la tecnología puede respaldar sus estrategias para brindar una mejor enseñanza y aprendizaje a los estudiantes de su clase, y combinen esto con su capacitación en la Fundación Breteau y más investigación en estas áreas.

4.1 Pedagogía centrada en los estudiantes y enseñanza a través del juego

La pedagogía centrada en el estudiante gira en torno a la idea de que dentro de una misma clase hay estudiantes con muchos estilos de aprendizaje diversos. Los buenos docentes diseñan sus lecciones para enfocarse en esta variedad de necesidades de los estudiantes, siendo conscientes de que los estudiantes procesan la información de manera diferente. Las aulas centradas en los estudiantes generalmente se caracterizan por un alto nivel de compromiso de los estudiantes que están motivados porque los conceptos que aprenden pueden estar relacionados con un interés personal; es desafiante o de alguna manera ha despertado su curiosidad. En estas aulas, a menudo se ve a los niños trabajando en grupos de colaboración o con el maestro que no enseña una lección de estilo tradicional. Un salón de clases centrado en el estudiante tiende a ser dinámico, con los estudiantes normalmente trabajando en un proyecto, interactuando entre sí o con su maestro.

Las tabletas brindan una oportunidad fantástica para que los estudiantes aprendan a través del juego. La aplicación del conocimiento a través del juego puede ayudar en gran medida a la comprensión y retención de conceptos en los estudiantes. A continuación, se analizan algunos conceptos de enseñanza y áreas pedagógicas clave relacionadas con la práctica centrada en estudiante, que pueden ser respaldadas por el uso de la tecnología en el aula. Esta no es una lista exhaustiva, pero ha sido diseñada para generar ideas y conversaciones entre los docentes de su escuela.

4.1.1 Tecnología para enfoque STEAM

El enfoque STEAM significa Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas integradas en un proyecto que evalúa el conocimiento de todas estas áreas temáticas a través de la implementación de los estándares escolares en relación con evaluaciones específicas y diseño/ implementación de lecciones. La idea detrás del enfoque STEAM es que los estudiantes aprendan haciendo y los pilares principales de una clase STEAM

son la creatividad y el pensamiento crítico, mientras que al mismo tiempo el docente proporciona un entorno educativo para que los estudiantes desarrollen habilidades emocionales y sociales.

STEAM se desarrolla en una lección normal a través de la implementación de las 4C:

- Conexión: motivación
- Concepto: Información relevante del área temática
- Práctica Concreta: aplicar el concepto
- Conclusión: ¿Con qué mensaje de idea final queremos que los estudiantes salgan de nuestras clases?

Se espera que los estudiantes sean “Creadores”, que descubran a través de la creación de un producto que les exija desarrollar habilidades de pensamiento crítico e integrar todas las áreas del conocimiento: Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas.

El contenido provisto en las tabletas de la Fundación Breteau cubre una variedad de temas STEAM, los maestros pueden explorar aplicaciones con sus estudiantes que se encuentran bajo los encabezados de: Matemáticas, Pensamiento Crítico y STEAM.

Comprender el contenido que se ofrece en las tabletas es importante para que los docentes puedan hacer el mejor uso de las aplicaciones para apoyar el aprendizaje STEAM. Por ejemplo, una gama de actividades de aritmética disponible en las tabletas puede ayudar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos numéricos en un entorno basado en juegos.

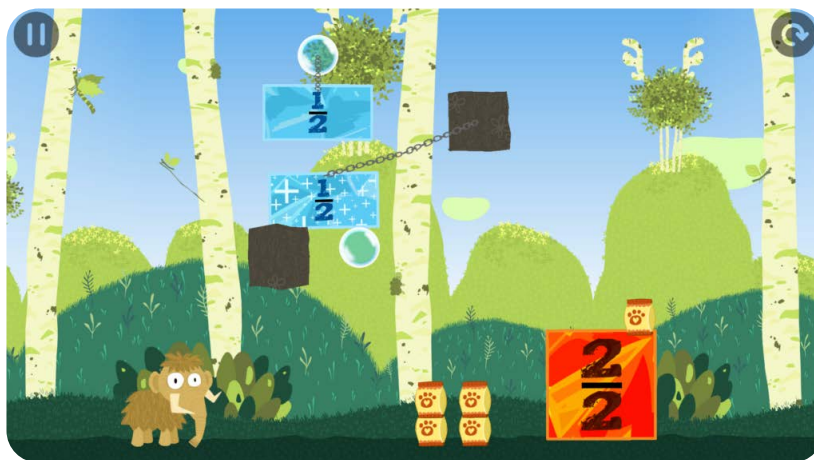
El uso de la tableta a la hora de desarrollar el aprendizaje STEAM es fundamental; por ejemplo, en relación con las 4C, varias aplicaciones en la tableta son útiles para crear conexiones y prácticas concretas para los estudiantes en proyectos de aritmética, artes y ciencias. Las aplicaciones en la tableta también pueden ayudar a crear conexiones y motivar a los estudiantes, generando interés por ciertos temas.

Aquí hay dos ejemplos de aplicaciones que pueden desarrollar habilidades STEAM:



Petteson's Inventions Deluxe

Esta es una gran aplicación para aprender sobre física (en tiempo real) y la ciencia en la que se basan conceptos como poleas, gravedad, aire y fuego. Los principios del método científico como la observación y la experimentación son parte fundamental de esta app que motiva a los alumnos a aprender jugando.



Slice Fractions

Esta aplicación permite a los alumnos comprender el concepto de fracción de forma intuitiva sin darles pistas. Es una aplicación para la que no es necesario saber leer ni escribir y que puede apoyar el trabajo en clase; ya sea para reforzar la teoría presentada por el docente o para iniciar el tema de una manera más intuitiva. Los estudiantes pueden crear su propio juego de fracciones después de jugar con la aplicación.

Hay muchas otras aplicaciones educativas de este tipo en las tabletas de la Fundación Breteau, los docentes deben intentar explorar cada una de ellas y utilizarlas en relación con la materia que están enseñando y los proyectos STEAM que están desarrollando.

4.1.2 Tecnología para educación inclusiva: diferenciando Las necesidades de los estudiantes

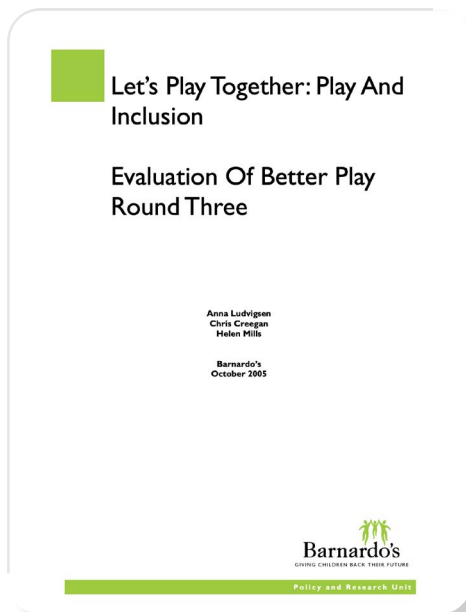
Garantizar que su salón de clases sea un espacio inclusivo para todos los estudiantes es una prioridad clave para los docentes. Los profesores deben considerar una variedad de factores que pueden afectar: los estilos de aprendizaje, las habilidades y el compromiso de los estudiantes, incluidos el género, la edad, el idioma materno, las necesidades educativas especiales y el estilo de enseñanza preferido del estudiante.

El aprendizaje diferenciado se define como una educación que identifica y se adapta a las necesidades individuales de los alumnos, teniendo en cuenta sus antecedentes, habilidades, conocimientos preexistentes, interés en determinados temas y tipos de inteligencia. La tecnología, cargada con aplicaciones y contenido de alta calidad, puede ayudar mucho a los docentes a diferenciar el aprendizaje y adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los niños. Usando la tecnología, los profesores pueden:

- Promover el autoaprendizaje autónomo entre los estudiantes.
- Diferenciar con precisión las actividades según las necesidades de los niños mediante el uso de niveles de aplicación y diferentes enfoques curriculares.
- Apoyar a los niños con un desempeño académico por debajo del promedio repitiendo el contenido y fomentando más práctica en un área.
- Fomentar el desarrollo de los niños dotados y talentosos a un ritmo más rápido para lograr un mayor rendimiento.
Satisfacer todos los estilos de aprendizaje utilizando aplicaciones con componentes visuales, kinestésicos y auditivos.
- Apoyar a los niños para que trabajen en parejas y grupos, permitiéndoles aprender unos de otros (así como del docente y la tecnología).
- Realizar un seguimiento cuidadoso del progreso de los niños utilizando los niveles de la aplicación para planificar los próximos pasos para la progresión.

Educación Para Necesidades Especiales

El aprendizaje a través del juego utilizando la tecnología puede ayudar mucho a los estudiantes con necesidades educativas especiales. Utilizando el siguiente documento, hemos adaptado las sugerencias del autor para incluir consejos para el desarrollo de niños con NEE a través del uso de la tecnología.



Texto: Let's Play Together: Play and Inference Evaluation of Better Play Round Three written by Anna Ludvigsen, Chris Creegan and Helen Mills from the UK Barnardos organization, 2005.



En este documento los docentes pueden leer sobre por qué el juego es tan importante cuando hablamos de inclusión en la educación. Algunas razones clave para la importancia de los juegos son:

- El juego tiene un impacto fundamental en el crecimiento y desarrollo saludable de los niños, les permite explorar, descubrir y probar diferentes entornos, aprendiendo así de las experiencias y los errores. El juego promueve el aprendizaje y la concentración y fomenta la adquisición de habilidades sociales y la capacidad de gestionar el riesgo.
- Al permitirles cometer errores, los niños aprenden a través de prueba y error, lo que les ayuda a reconocer las limitaciones y descubrir nuevas habilidades.

Adaptamos la tabla Play Provision del documento de Barnardos referenciado arriba, (que se encuentra en la sección 4.1 del artículo), para resaltar las oportunidades que ofrece jugar con tabletas para alcanzar ciertos objetivos propuestos para la inclusión de niños con necesidades especiales.

<p>Objetivos Educativos para infantes con Necesidades Educativas Especiales</p>	<p>Inclusión de infantes con Necesidades Educativas Especiales: Actividades con Tableta</p>
<p>Fomenta independencia, autoestima y autoconfianza.</p>	<p>Las aplicaciones de Pensamiento Crítico son geniales para que los estudiantes ganen confianza en sí mismos. Las aplicaciones en esta carpeta premian a los estudiantes cada vez que alcanzan un objetivo.</p>
<p>Provee oportunidades para infantes con y sin discapacidades de jugar juntos y desarrollar relaciones.</p>	<p>Las aplicaciones de Pensamiento Crítico también proveen la oportunidad para que los estudiantes jueguen un juego entre dos jugadores, con un temporizador y un tablero para indicar quién es el ganador. Los Inventos de Pettson tiene esta modalidad; el Valle de los Monumentos no tiene un tablero para dos jugadores, pero las actividades que tienen que completar los estudiantes requieren que se ayuden entre ellos.</p>
<p>Provee oportunidades de juego que son creativas, estimulantes y apropiadas para sus edades.</p>	<p>Todas las aplicaciones en la tableta son apropiadas para las edades de los estudiantes, y buscan estimular la creatividad. Collage de Fotos, Creador de Libros y otras aplicaciones de Herramientas son útiles para proyectos creativos.</p>

<p>Fomenta habilidades de comunicación e interacción social.</p>	<p>Las aplicaciones en la tableta incluyen opciones de audio y video, promueven actividades como entrevistas, animaciones, encuestas y creación de música. Los estudiantes suelen crear grupos para planear actividades como estas, por lo tanto, interactúan entre ellos.</p>
<p>Desarrolla las habilidades personales, el conocimiento y entendimiento de los infantes.</p>	<p>La variedad de aplicaciones permite a los infantes explorar y usar aquellas con las que se sienten más confortables. Hay cinco carpetas: Lectoescritura, Matemáticas, Pensamiento Crítico, Creatividad y Herramientas. La variedad de contenidos ayuda a los estudiantes a desarrollar sus propias habilidades personales y elegir qué tipo de juego/ aplicación los desafía.</p>

4.1.3 Desarrollando educación basada en proyectos usando tabletas

El aprendizaje diferenciado va de la mano con el aprendizaje basado en proyectos ya que al delegar funciones en un grupo el docente considera las diferentes habilidades, intereses y tipo de inteligencias de sus estudiantes. En el aprendizaje basado en proyectos, así como en las actividades impulsadas por la indagación (preguntas), el trabajo de los estudiantes se centra en situaciones de la vida real; esto genera motivación y permite a los estudiantes abordar el tema desde sus conocimientos previos e intereses particulares. Por lo tanto, se vuelve natural para el estudiante colaborar en un grupo utilizando sus habilidades y conocimientos particulares.

Los profesores pueden usar la tableta para crear diferentes formas de enseñar el mismo contenido (Visual, Auditivo, Kinestésico, Oral); repartir o dar instrucciones en diferentes formatos. Los maestros pueden evaluar los conocimientos previos de los estudiantes pidiéndoles que practiquen las habilidades de aritmética, alfabetización y pensamiento crítico jugando con las aplicaciones que se encuentran en la tableta y

luego midiendo el nivel que el estudiante puede alcanzar en la aplicación/juego. Solicitar que el trabajo se presente de forma artística utilizando las aplicaciones de imaginación y creatividad: Lensoo Create, Skitch, Pic Collage o Book Creator.

A veces, un tema en particular puede interesar a los estudiantes más que otros y el profesor no es consciente de esta situación; las tabletas permiten a los profesores identificar los gustos y las preferencias de sus alumnos de forma natural, dándoles la oportunidad de explorar y jugar.

4.2 Gestión de Comportamiento En El Salón de Clases

Consejos Para Crear Una Cultura Alrededor Del Uso De La Tecnología En Clase:

- Tómese un tiempo antes del primer uso para establecer las reglas de la tableta con su clase. Pídale sus ideas y luego hagan una lista juntos. Si tiene valores escolares o procedimientos de comportamiento existentes, vincule las reglas de la tableta directamente a ellos. Publíquelos en el salón de clases y consúltelos con frecuencia. Algunas sugerencias:
 - A.** Solo abro las aplicaciones que me indica el profesor.
 - B.** Soy amable con la tableta. No la golpeo con fuerza ni la muevo bruscamente.
 - C.** Si tengo una pregunta, le pregunto a una persona en mi mesa, luego levanto la mano para preguntarle a mi profesor o profesora.
 - D.** Puedo ayudar a otros, pero no puedo tocar la tableta de otro estudiante. (De esa manera, puede estar seguro de que el aprendizaje ocurre incluso cuando los estudiantes se ayudan unos a otros).
 - E.** Mantengo la tableta plana sobre la mesa mientras la uso.
 - F.** Si compartimos una tableta, nos sentamos uno al lado del otro y la mantenemos en la mesa entre nosotros.
 - G.** Cuando el maestro dice que ordene, cierro todas las aplicaciones y vuelvo a la pantalla de inicio. Luego pongo la tableta boca abajo sobre la mesa frente a mí y espero a que la recojan.

- Si los estudiantes rompen las reglas de la tableta, haga una consecuencia inmediata razonable. Sugerencia: Haga un espacio en la pizarra (para que pueda recordar) y pídale que escriban su nombre. Luego, al día siguiente, pierden el privilegio de usar la tableta. Tenga hojas de trabajo adicionales para que las hagan en su lugar. Explíqueles esto con anticipación, cuando establezca las reglas y asegúrese de que pueda decirles por qué se están perdiendo al día siguiente. Si las reglas son claras, esto pasará muy poco.
- Designe uno o dos “especialistas en tecnología” por clase. Capacítelos sobre cómo enchufar y almacenar las tabletas y cómo pasar las tabletas a los demás estudiantes. Informe a sus padres y demás alumnos de sus funciones y hacerles saber que fueron elegidos por su responsabilidad. Conviértalo en un honor y lo tomarán en serio. Algunas ideas a tener en cuenta a la hora de entrenarlos:
 - A. Mueva suavemente el cable para desenchufarlo.
 - B. No camine con más de 3 tabletas en sus manos a la vez (pueden ser más para estudiantes mayores).
 - C. Al enchufar y almacenar tabletas, asegúrese de que todos los cables estén seguros y verifique que esté el ícono del rayo para asegurarse de que se está cargando.

5. Seguridad Durante Vacaciones

Mantener las tabletas escolares seguras y en buenas condiciones es responsabilidad colectiva de todo el personal de la escuela. Eche un vistazo a esta lista de verificación y cree conciencia si nota que no se cumple algún punto.

Tenga En Consideración: En todo momento, las tabletas deben almacenarse en el lugar más seguro disponible. No pueden estar expuestas a temperaturas extremas de calor o frío, ni deben almacenarse en lugares húmedos. Evite colocar objetos pesados encima de las tabletas, ya que esto podría dañarlas.

	Actividad	Responsable	Revisión
1	Las tabletas se almacenan en un lugar seco: no muy caliente, no muy frío y completamente seguro.		
2	No hay objetos pesados colocados arriba de las cajas de almacenamiento de las tabletas.		
3	El inventario se actualizó		
4	Bajo ninguna circunstancia las tabletas se mantienen conectadas por más de 4 horas por día.		



THE
BRETEAU
FOUNDATION

www.breteaufoundation.org