edutopia

DEVICES LEARNING WHAT YOU NEED TO KNOW

Dispositivos móviles para el aprendizaje Lo que usted necesita saber

EL CELULAR EN EL AULA

LOS TELÉFONOS CELULARES EN EL AULA: ¿SON UN PROBLEMA O UNA SOLUCIÓN? ? Esta es una pregunta que se hacen muchos educadores actualmente. La Iniciativa "Common Core State Standards" (estándares básicos comunes) convoca a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales y tecnológicas. Una manera de ayudarlos a alcanzar este objetivo consiste en incorporar a su entorno de aprendizaje dispositivos con los que ellos ya están familiarizados — teléfonos celulares, tablets y smartphones. "El gran potencial de los teléfonos celulares es que son actualmente el principal portal de la comunicación social," dice Mimi Ito, antropóloga cultural de los departamentos de antropología e informática de la Universidad de California en Irvine y titular de la cátedra de Medios Digitales y Aprendizaje de la John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. "Los jóvenes aprenden mejor cuando algo es relevante para ellos, cuando hay una conexión social con lo que aprenden y cuando tienen realmente un interés personal."

En pocas palabras, los dispositivos móviles se están volviendo tan esenciales para la vida cotidiana de un estudiante como, podríamos decir, el desayuno.

De acuerdo con una encuesta del 2011 a adolescentes del *Pew Internet Project* (Proyecto Pew de Internet) el 77 por ciento de los niños de entre 12 y 17 años tienen teléfonos celulares, un salto muy importante comparado con el 45 por ciento en 2004. (Lea el informe: bit.ly/RqwPxV.)*

Y aún así muchas escuelas no permiten celulares ni dispositivos similares. Las escuelas de la Ciudad de Nueva York, por ejemplo, han prohibido a los alumnos llevar al aula celulares o dispositivos electrónicos en general. De acuerdo con un informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), "Turning on Mobile Learning in North America" (Introducción del aprendizaje móvil en América del Norte) (bit.ly/PuHSs1),* "solamente Illinois y New Hampshire han implementado iniciativas a nivel estatal centradas en el aprendizaje móvil."

¿CUÁLES SON LOS PROS Y LOS CONTRAS?

Es entendible que haya ciertas dudas respecto de los dispositivos móviles en el aula. La mayor preocupación es que

EN ESTA EDICIÓN

- 1. INTRODUCCIÓN ¿Cuáles son los pros y los contras? ¿Reducir la brecha digital?
- 2. INFÓRMESE SOBRE LOS
 DISPOSITIVOS MÓVILES
 Teléfonos celulares, lectores
 de libros electrónicos, tablets,
 reproductores portátiles de medios y MP3, y smartphones
- 3. INICIARSE EN EL MUNDO MÓVIL Recursos y herramientas que apoyan el aprendizaje móvil
- 4. APLICACIONES Y HERRAMIENTAS
 EN EL INTERNET
 Ideas para las clases
 de las escuelas primaria,
 media y preparatoria
- 5. PADRES

 Cómo lograr que los padres
 se apunten también a los
 dispositivos móviles

distraigan a los alumnos del trabajo en la escuela. Pero en realidad, las distracciones siempre han existido — simplemente hemos progresado de los días cuando lo que hacíamos era soñar despiertos y pasarnos notitas. Los especialistas sostienen que la respuesta no consiste en prohibir estos dispositivos por completo, ni en postergar la creación de una política al respecto, sino en aprovechar su poder de captar el interés de los alumnos en una clase.

Y parece que efectivamente captan el interés de los alumnos. Los estudios tempranos apoyan la idea de que estos dispositivos pueden conducir a beneficios

cuantificables de aprendizaje, señala
Lucy Gray, directora de proyectos de la
iniciativa Leadership for Mobile Learning
(Liderazgo para el aprendizaje móvil) del
Consortium for School Networking (CoSN).
Gray cita el Proyecto K-Nect de Carolina
del Norte, un programa piloto que evalúa
si los dispositivos móviles pueden
efectivamente mejorar el aprendizaje y
mejorar los resultados de los exámenes de
matemáticas. Se les dieron smartphones
a alumnos en riesgo de noveno grado
que tenían poco o nada de acceso a una
computadora e Internet en sus casas para

que pudieran acceder a materiales complementarios de matemáticas.

Además, se incluyó dentro del programa un componente de redes sociales, permitiendo a los alumnos conectarse con sus maestros y compañeros en cualquier momento a través de mensajes instantáneos. Los resultados fueron muy prometedores: de acuerdo con la organización sin fines de lucro Project Tomorrow,* "casi dos tercios de los alumnos están tomando cursos adicionales de matemáticas, y más del 50 por ciento están pensando ahora en una carrera en

el área de las matemáticas como resultado de su participación en el Proyecto K-Nect." Más aún, los maestros informan que los alumnos del Proyecto K-Nect "están demostrando una mayor responsabilidad por su aprendizaje y desarrollando capacidades de aprendizaje más colaborativas." Los maestros también informaron que sus alumnos se mostraron más "activos" en las clases, ya sea como líderes o tutores de sus pares, contribu-yendo a las discusiones sobre resolución de problemas y enseñándose entre ellos. (Descargue los resultados: bit.ly/OYIioT.)*



















CONSEJOS PARA COMENZAR

PRIMERO, PREGÚNTESE QUÉ ESTÁ TRATANDO DE LOGRAR al incorporar dispositivos móviles en su currículo. ¿Está tratando de promover la colaboración? ¿Espera que sus alumnos realicen investigaciones más exhaustivas? ¿Desea que publiquen sus trabajos en la Web? Las respuestas lo llevarán a las aplicaciones móviles apropiadas.

PREGUNTE A SUS ALUMNOS QUÉ
DISPOSITIVOS TIENEN y cómo los usan.
¿Tienen mensajes de texto ilimitados? ¿Pueden
publicar por Internet? ¿Tienen limitaciones
en cuanto al tamaño de los archivos que
pueden subir? Con esta información, tendrá
un panorama completo de los recursos a los
que sus alumnos pueden acceder sin tener
que pagar tarifas adicionales significativas que
quizás algunos de ellos no pueden afrontar.

INVITE A LOS ALUMNOS A HACER SUGERENCIAS acerca de las aplicaciones que funcionan para ellos. Esto permitirá que todos contribuyan a su iniciativa de aprendizaje móvil, una buena manera de que se unan al proyecto. Además, la clase puede descubrir nuevas aplicaciones y aprender juntos a manejarlas.

PARA MÁS IDEAS, lea el artículo del consultor en educación Ben Johnson sobre iPads en el aula en Edutopia: bit.ly/rZ6twh.*

REDUCIR LA BRECHA DIGITAL

Un gran desafío para estudiantes y educadores por igual está en decidir qué dispositivos móviles aceptar en el aula. El costo, por supuesto, es un factor de suma importancia al decidir qué dispositivos específicos incorporar. Algunos distritos escolares pueden no estar en condiciones de ofrecer equipos a todos los alumnos. Surge entonces el movimiento BYOD — bring your own device - trae tu propio dispositivo (o BYOT, con la T de tecnología). Algunos especialistas ven esto como una manera de democratizar el proceso, considerando que la mayoría de los niños de 12 a 17 años, en especial los adolescentes más grandes, ya tienen teléfonos celulares. El mayor desafío para los distritos sería entonces proporcionar acceso inalámbrico confiable. Se podrían poner a disposición en préstamo dispositivos para aquellos alumnos que no tengan ningún equipo. O, si los distritos escolares decidieran adoptar un dispositivo específico (por ejemplo, un iPad), se podría adquirir una cantidad suficiente para equipar a un determinado número de aulas y hacer que los alumnos compartan la tecnología.

Sin embargo, todavía no hay concenso.

Algunos dicen que BYOD es una panacea.

Gary S. Stager, director ejecutivo
del Constructivist Consortium
(constructivistconsortium.org),* un
grupo colaborativo de marketing y promoción de editoriales de tecnología de la
educación, se pregunta en un blog ("BYOD
– Worst Idea of the 21st Century?" - "BYOD:
¿La peor idea del siglo XXI?") si BYOD no
"consagra la injusticia," proporcionando a
los alumnos más pudientes una injusta ventaja. Aún así, muchos otros insisten en que
aquí está el futuro — incluido el Horizon

Report de 2012 (bit.ly/Qhgzj1),* que mide anualmente las tecnologías emergentes que darán forma y moldearán la manera en que enseñamos y aprendemos. Los colaboradores influyentes de la investigación — New Media Consortium, CoSN, y la International Society for Technology



in Education (ISTE)— pronostican que el aprendizaje móvil está tan solo a uno o dos años de transformarse en moneda corriente de las aulas estadounidenses.

EN POCAS PALABRAS

De acuerdo con el informe de la UNESCO sobre aprendizaje móvil en América del Norte, "[éste] implica mucho más que simplemente incorporar nuevas tecnologías a las actuales estrategias pedagógicas; requiere de un cambio de paradigma educativo que promete modificar radicalmente la manera de aprender de los alumnos. "Tendemos a considerar [los dispositivos móviles] como una distracción del aprendizaje debido a que los adultos no están tomando parte [en formalizar el proceso]," señala Ito. "Es un poco el problema del huevo o la gallina. Los adultos no están participando en dar forma a la clase de influencia que estos dispositivos [podrían tener]." Al aceptar los

dispositivos móviles en nuestras aulas, potenciamos a los alumnos en el proceso de aprendizaje:

Más aún, "El Internet ... nos permite pensar una idea y hacerla conocer de manera inmediata a cualquier persona del mundo. Ese es un poder increíble," dice Cathy N. Davidson, codirectora del PhD Lab in Digital Knowledge de la Duke University y autora de Now You See It: How Technology and Brain Science Will Transform Schools and Business for the 21st Century (Ahora lo vemos: Cómo la tecnología y la ciencia del cerebro transformarán las escuelas y los negocios en el siglo XXI). En 2003, ella y sus colegas de la universidad implementaron un programa que entregó gratuitamente un iPod a cada alumno que ingresaba, dejándole en claro que sería para fines educativos en las clases. La iniciativa promovió un movimiento para fomentar el aprendizaje interactivo, la conexión y la innovación —la primera conferencia académica de podcast tuvo lugar allí— y puso de manifiesto el éxito de los alumnos en idear formas en que los iPods podrían apoyar los conocimientos del aula:

Por último, aquello que es importante para integrar con éxito cualquier tecnología en el aula también lo es para los dispositivos móviles: los alumnos necesitan jugar un rol activo en el aprendizaje y recibir feedback frecuente, las actividades móviles necesitan basarse en materiales de aprendizaje que exijan a los alumnos analizar de manera crítica contenidos y crearlos, y la tecnología necesita conectar a los alumnos con el mundo más allá de las aulas. Agrega Davidson: "Hay que enseñar y presentar la tecnología de la manera en que se pretende usar — interactivamente."

CONOZCA SUS DISPOSITIVOS MÓVILES

Cualquier herramienta de tecnología que los alumnos tengan a su disposición puede aprovecharse en el aula para hacer fuertes inferencias de aprendizaje, dice Adam Bellow, ex maestro de escuela preparatoria quien fundó eduTecher* un sitio web para educadores y escuelas que buscan orientación para integrar la tecnología en el aula. El acceso a información en línea es solo el comienzo; los alumnos pueden usar dispositivos electrónicos para generar proyectos interactivos y multimedia que contribuyan a sus investigaciones. A continuación se incluye un resumen de dispositivos disponibles y cómo se utilizan en las aulas:



CELULARES

El dispositivo más simple de todos aunque todavía una herramienta bastante poderosa. Los celulares pueden usarse para debates grupales a través de mensajes de texto, y dado que muchos celulares disponen de cámaras, son también útiles para proyectos que requieren fotografías. Los alumnos también pueden grabarse cuando leen en voz alta historias para los talleres de escritura o para practicar discursos.



LECTORES DE LIBROS ELECTRÓNICOS

Su función fundamental es, por supuesto, leer libros y almacenar bibliotecas completas. También ofrecen fácil acceso a diccionarios. Muchos alumnos además usan sus lectores de libros electrónicos diariamente en reemplazo de las publicaciones en papel, dado que estos dispositivos pueden leer varias ediciones y revistas. Marcas conocidas incluyen Amazon's Kindle y Barnes & Noble's Nook.



REPRODUCTORES PORTÁTILES DE MEDIOS Y MP3 (TAL COMO EL IPOD TOUCH)

Hay disponibles lecturas y videos breves gratuitos que pueden descargarse a través de la aplicación iTunes U, o en Internet en sitios tales como Brainpop.com,* donde se ofrecen videos educativos animados. También pueden descargarse aplicaciones en estos dispositivos y muchos están equipados con cámaras que los alumnos pueden usar para tomar fotografías y hacerlas públicas en un sitio web. Lea el blog de Edutopia "iPod, iListen, iRead" (bit.ly/dzzqll)* para conocer más acerca de cómo se utilizan estos dispositivos para ayudar a los alumnos a dominar sus destrezas de lectura.



TABLETS

iPad de Apple, Kindle Fire y Galaxy son solo algunos modelos de tablets, y pueden hacer todo lo que los lectores de libros electrónicos hacen y aún más. Las aplicaciones descargables, muchas de ellas educativas, hacen que estas máquinas sean casi comparables con las computadoras; se puede navegar por Internet, jugar a juegos, mirar (e incluso hacer) películas y tomar fotografías. Muchas escuelas han comenzado a comprar tablets para los niños de K-5, aunque también son muy útiles para los alumnos más grandes.



SMARTPHONES

Cuanto mayores sean los alumnos, más probable es que usen uno de estos teléfonos inteligentes. Al igual que las tablets, los smartphones tienen muchas funciones similares a las de una computadora (por supuesto que también funcionan como teléfonos.) Pueden ejecutar aplicaciones y software, grabar audio y video, enviar y recibir e-mails y mensajes de texto —características que pueden fácilmente aplicarse a la investigación en el aula.

RECURSOS PARA MAESTROS QUE SE ESTÁN INICIANDO EN EL MUNDO MÓVIL



DESARROLLO PROFESIONAL

"MOBILE LEARNING: RESOURCE ROUNDUP" (Aprendizaje móvil: Resumen de recursos) DE EDUTOPIA bit.ly/OTJhIp* Obtenga ideas, consejos y herramientas de educadores que incorporan dispositivos móviles en las aulas.

THE MOBILE NATIVE themobilenative.org/*

El maestro y blogero Scott Newcomb comparte recursos del aula y ayuda a los educadores a impulsar el aprendizaje móvil.

SERIES DE TRABAJOS DE LA UNESCO SOBRE APRENDIZAJE MÓVIL, "TURNING ON MOBILE LEARNING IN NORTH AMERICA" (Cambiando el enfoque hacia el aprendizaje móvil en América del Norte) bit.ly/RHhaPe*

Un informe completo que discute la implementación y los desafíos.

NEW LEARNING INSTITUTE (Instituto para el nuevo aprendizaje)

newlearninginstitute.org/blog*

Este blog está patrocinado por la Pearson Foundation e incluye las novedades más recientes del nuevo aprendizaje.

INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR MOBILE LEARNING

(Asociación internacional para el aprendizaje móvil)

iamlearn.org* Encuentre ejemplos de iniciativas digitales en la sección "Projects" (Proyectos) del sitio

CENTER FOR DIGITAL EDUCATION'S "12 KEYS TO FINDING QUALITY EDUCATION APPS" (Doce claves para encontrar aplicaciones educativas de calidad del Centro para la Educación Digital) bit.ly/P5iNG1*

Este artículo puede ayudarlo a evaluar aplicaciones para su aula.

HASHTAGS DE TWITTER

Obtenga consejos prácticos sobre aprendizaje móvil a través de Twitter.com* usando estos hashtags: #mlearning, #mobilelearning, #edapps, #appsforkids, #slide2learn, #ipaded, #ipadchat.



HERRAMIENTAS DE APOYO PARA USUARIOS DE TECNOLOGÍA MÓVIL

SCRATCHED scratched.media.mit.edu/*

Los educadores pueden obtener apoyo para el lenguaje de programación informática desarrollado por los investigadores del grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. Scratch permite a los alumnos de todas las edades crear juegos y animación, y adquirir dominio de habilidades informáticas y matemáticas.

GOOGLE APPS PARA EDUCACIÓN

google.com/apps/intl/en/edu/mobile.html*

Google tiene una amplia gama de aplicaciones que promueven el aprendizaje en colaboración. Los documentos pueden editarse en grupo y compartirse; los calendarios pueden sincronizarse de modo que los alumnos estén todos en la misma página a la hora de organizar; maestros y alumnos pueden hacer una copia de seguridad de las planificaciones, las notas y otros materiales de las clases.

EDMODO edmodo.com*

Unifique su clase dentro de un entorno que sea familiar para los alumnos: una red social. Edmodo dispone de herramientas para ayudarlo y ayudar a sus alumnos a colaborar en proyectos, y usted puede evaluarlos su aprendizaje a través de preguntas y premiar el buen trabajo con medallas (badges).



ENCUENTRE APLICACIONES Y OTRAS HERRAMIENTAS DE INTERNET

I EDUCATION APPS REVIEW

(Análisis de aplicaciones

educativas) IEar.org*

Los recursos están organizados por grado y materia por una comunidad de educadores y desarrolladores de aplicaciones.

TEACHERS WITH APPS

(Maestros con aplicaciones)

teacherswithapps.com/*
Dos maestros escriben
reseñas de fácil lectura sobre
aplicaciones educativas para
educadores y padres.

APPITIC appitic.com/

Un directorio de aplicaciones para el aprendizaje del programa Apple Distinguished Educators.

RESEÑAS DE APLICACIONES EN EL SITIO COMMON SENSE MEDIA

commonsensemedia.org/ app-reviews*

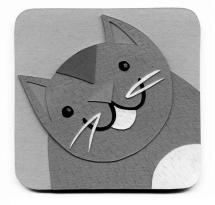
Reseñas o críticas bien completas de toda clase de medios, que incluyen aplicaciones, con información acerca de su potencial educativo y las clases de plataformas con las que son compatibles.

*PAGINA WEB EN INGLÉS

Dispositivos Móviles para el aprendizaje

ESCUELA PRIMARIA PRUEBE ESTAS APLICACIONES Y HERRAMIENTAS DE INTERNET







PUPPET PALS HD

bit.ly/OYK6hH*

En lugar de ver televisión, ¿por qué no ponemos a los niños a crear su propio programa educativo? Puppet Pals, una aplicación para tablets, permite que los alumnos narren sus cuentos con imágenes, dibujos animados, audio y video. El formato básico es gratuito. Un Pase de Director de \$2.99 es una buena opción para las escuelas. Aunque no agrega funcionalidad, es una versión no bloqueada sin ofertas de compra en la aplicación.

I-NIGMA

i-nigma.com/i-nigmahp.html*

Los códigos de Respuesta Rápida (QR,) y de Matriz de Datos (datamatrix) — los cuadrados de código de barras — están apareciendo impresos por todas partes, desde periódicos a revistas y libros.

Con i-Nigma, los alumnos con teléfonos pueden escanear códigos QR o de Matriz de Datos para acceder a información adicional a través de texto, sitios web y videos que complementan los recursos del aula. O ellos mismos pueden crear códigos QR e integrarlos a su trabajo.

NEARPOD

nearpod.com*

¿Desea crear una presentación multimedia que todos sus alumnos puedan seguir al mismo tiempo en un iPad? Pruebe Nearpod, una aplicación gratuita (apropiada para niños K-12) con la que puede armar presentaciones interactivas y que permite a los alumnos enviar sus opiniones, ofreciendo una manera de evaluar en tiempo real el desempeño de los alumnos.

MARTHA SPEAKS DOG PARTY

to.pbs.org/NWrYnI*

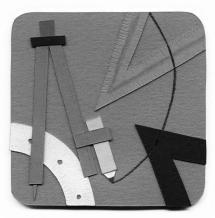
Una aplicación creada por PBS KIDS diseñada para ayudar a los niños a ampliar su vocabulario. Un estudio patrocinado por PBS KIDS que se realizó en 2010 a 90 niños de entre tres y siete años a quienes se les dio esta aplicación para jugar por cerca de dos horas y media durante dos semanas, reveló que la aplicación logró enriquecer el vocabulario en un 31 por ciento.

MOTION MATH

motionmathgames.com*

Otra aplicación de mucha repercusión. De acuerdo con un estudio llevado a cabo en 2011por GameDesk, encargado por Motion Math, este juego para el iPad mejoró el entendimiento de las fracciones en 120 niños en un promedio del 15 por ciento.

ESCUELA MEDIA PRUEBE ESTAS APLICACIONES Y HERRAMIENTAS DE INTERNET







TEXTPLUS

textplus.com*

Esta aplicación adopta la originalidad e instantaneidad del mensaje de texto y lo combina con el poder de la red social, haciendo posible una comunicación instantánea fuera del aula. Cree un grupo para cada clase y usted podrá enviar a todos mensajes de texto con recordatorios básicos, preguntas para reflexionar entre lecciones y más. Puede enviar mensajes de texto a través de un dispositivo con conexión Wi-Fi- (teléfono celular, iPod touch, etc.), de modo que los alumnos no tengan que pagar por cada mensaje de texto.

DROPBOX.COM

dropbox.com*

No más documentos o presentaciones perdidas. Dropbox proporciona a los usuarios sincronización y almacenamiento (hasta 2 gigabytes sin cargo, que es suficiente para almacenar cientos de textos e imágenes). Los archivos pueden compartirse con unos simples clics, haciendo muy sencilla la colaboración.

WORD JOUST

Los alumnos pueden iniciar travesías de caballeros, librar batallas con troles y aprender palabras del vocabulario para ganar puntos. Los niños pueden comparar su desempeño con sus compañeros de clase.

BRAINPOP

brainpop.com*

Dada la velocidad a la que avanzan los recursos de Internet y las aplicaciones, Brainpop podría considerarse una aplicación vieja, ya que ha estado disponible desde 1999. Esta herramienta permite a los niños mirar una película educativa sobre varias materias de humanidades y de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas para luego interrogarlos y ver cuánto aprendieron. BrainPOP Jr. está especialmente configurado para los grados más pequeños; está también GameUp, un portal gratuito para juegos de matemáticas, ciencias, salud y estudios sociales.

POLLEVERYWHERE

polleverywhere.com*

Una aplicación para un sistema de respuestas de audiencia basado en mensajes de texto que le permite encuestar a alumnos (evaluación formativa) y compartir sus respuestas en forma inmediata. Los alumnos pueden responder vía mensaje de texto desde su celular, smartphone o navegador de computadora, o desde Twitter.

FROG DISSECTION

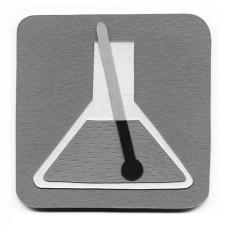
frogvirtualdissection.com/*

¿Laboratorio de biología sin lío y sin olor? Se trata de una revolución. Los alumnos diseccionan un anfibio virtual para aprender acerca de las partes de una rana y cómo funcionan.

ESCUELA PREPARATORIA PRUEBE ESTAS APLICACIONES Y HERRAMIENTAS DE INTERNET







EVERNOTE

evernote.com*

Los alumnos pueden guardar sus apuntes y reunir fuentes para sus proyectos, y todo esto puede compartirse con sus maestros y compañeros de clase.

TWITTER

twitter.com*

Twitter es una red de información que está disponible en línea y en forma de aplicación. Las conversaciones pueden parecer triviales, pero esta valiosa herramienta permite a los usuarios compartir sus pensamientos, inquietudes, enlaces, fotos y videos. Los alumnos pueden tuitear en clases de periodismo, publicar informes en línea en tiempo real, por ejemplo, o en salidas de campo, compartir lo que estén descubriendo en esas salidas.

SHAKESPEARE PRO

readdle.com/products/shakespeare/*

Las obras completas del Bardo, que incluyen 41 obras de teatro, están disponibles simplemente deslizándose por esta aplicación para iPad y iPhone y haciendo algunos clics.

THE CHEMICAL TOUCH

bit.ly/UgOTgz*

La tabla periódica cobra vida con una aplicación que proporciona información detallada sobre los elementos, los aminoácidos estándar y las nucleobases.

SOCRATIVE

socrative.com*

¿Desea saber si sus alumnos han asimilado determinada lección y están listos para seguir avanzando? Disponible para cualquier dispositivo con un navegador (smartphones, tablets, iPod touch), este sistema de respuestas de alumnos por Internet le permite evaluar en tiempo real —a través de multiple-choice, respuestas breves y preguntas de verdadero-falso — cuánto entendieron sus alumnos acerca del material proporcionado. Los alumnos ingresan sus respuestas en sus propios dispositivos y esto les confiere la privacidad para contestar con sinceridad, y los resultados se tabulan en forma inmediata. ¡El feedback es instantáneo!

SAT PREP APPS

- The Official SAT Question of the Day del College Board: bit.ly/PMZLBk*
- 2. SAT Score Quest, la aplicación para iPad de Princeton Review: bit.ly/QhjLLB*
- **3.** SAT Connect para Apple: bit.ly/Q2NjjZ*

Los alumnos pueden ser evaluados en las diferentes secciones del SAT a través de preguntas para practicar organizadas por materia; pueden hacer pruebas (cronometradas y no cronometradas), a las que se les asigna de inmediato una calificación con feedback sobre posibles áreas con problemas y de qué manera corregirlos.



OTROS RECURSOS SOBRE BYOD Y LA BRECHA DIGITAL

La Educadora Innovadora invita a hacernos las principales preguntas acerca de la política BYOD ("trae tu propio dispositivo"): bit.ly/Ponf7c.*

MindShift abarca la tecnología que revoluciona la educación y comparte cómo lanzar un exitoso programa BYOD: bit.ly/OVykFH.*

Las Escuelas del Condado de Forsyth en Georgia pertenecen a un distrito escolar público que ha estado implementando un programa BYOT. Estas escuelas comparten valiosos recursos en línea: bit.ly/NPdfRt.*

Para abordar la cuestión de la equidad, vea "Digital Divide: Resource Roundup" (Brecha digital: Resumen de recursos), de Edutopia: bit.ly/rDINOa.*

CÓMO LOGRAR QUE LOS PADRES SE Apunten a los dispositivos móviles

El aprendizaje móvil quizás sea un nuevo concepto para usted pero podría ser algo aún más extraño para los padres que no trabajan en el campo de la educación y la tecnología. Para disipar posibles dudas acerca de si permitir dispositivos en el aula o para generar entusiasmo — algunos papás quizás se entusiasmen con la idea de que sus hijos dominarán las habilidades digitales — considere redactar en líneas generales cuáles son sus objetivos y políticas académicos respecto de teléfonos celulares, tablets y otros dispositivos. Sea preciso acerca de las expectativas, los aspectos financieros y demás, de modo que los padres puedan apoyar a sus hijos en sus casas. Y además encueste a los padres acerca de sus aplicaciones favoritas — también ellos pueden participar de su visión acerca de un aprendizaje conectado e interactivo.

Algunas preguntas que quizás le hagan los padres:

- 1. ¿Qué tipos de dispositivos autoriza?
- 2. ¿Qué pasa si mi hijo no tiene ninguno de los dispositivos que usted tiene planificado utilizar?
- **3.** ¿Tendremos que pagar algo?
- ♣. ¿Son estos dispositivos realmente necesarios para su currículo? ¿Qué agregan o en qué mejoran el aprendizaje en el aula?
- 5. ¿Se volverá obsoleto el conocimiento que mi hijo adquiera ahora si estas aplicaciones cambian con el paso del tiempo?
- **6.** ¿Cómo puedo ayudar a mi hijo para que sea un usuario responsable de los dispositivos móviles?

Algunos artículos que pueden resultar útiles para los padres:

"Making the Case for Mobile Computing" (Argumentando a favor de la informática móvil) (Education Week) bit.ly/RQZgpu*

"Amidst a Mobile Revolution in Schools, Will Old Teaching Tactics Work?" (En medio de una revolución móvil en las escuelas, ¿funcionarán las tácticas pedagógicas antiguas?) (MindShift) hbit.ly/HizklD*

"Expert Interview — The Joan Ganz Cooney Center on Mobile Learning," (Entrevista a expertos, Centro de Aprendizaje Móvil Joan Ganz Cooney) - Common Sense Media bit.ly/PMZVsv*

"How the iPad Can Transform Classroom Learning," (Cómo puede el iPad transformar el aprendizaje en el aula) – Edutopia bit.ly/NhLKNx*

S. JHOANNA ROBLEDO es una escritora freelance que vive en la Ciudad de Nueva York. Ha escrito en muchas publicaciones impresas y en línea, que incluyen Common Sense Media, New York Magazine y SELF Magazine.



DISPOSITIVOS MÓVILES PARA EL APRENDIZAJE

ACERCA DE EDUTOPIA

Edutopia es donde cobra vida la visión de The George Lucas Educational Foundation de señalar aquellas cosas que funcionan en la educación. Somos una fundación sin fines de lucro dedicada a mejorar el aprendizaje de K a 12° grado documentando, diseminando y apoyando estrategias innovadoras que preparan a los alumnos para prosperar en su futura educación, carrera laboral y sus vidas adultas.

A través de nuestro sitio web galardonado, nuestros videos y nuestra creciente comunidad en línea, Edutopia está apoyando y promoviendo la reforma educativa centrando la atención en soluciones del mundo real y proporcionando estrategias, herramientas y recursos probados que están cambiando exitosamente la forma de aprender de nuestros alumnos.

Para buscar y compartir soluciones, visite Edutopia.org.*

VISÍTENOS EN EDUTOPIA.ORG*

© 2012 The George Lucas Educational Foundation | Todos los derechos reservados.

ефиторіа

IAPOYEMOS A EDUTOPIA! LO QUE FUNCIONA EN EDUCACIÓN

Haga una donación a Edutopia y súmese a otras personas que están interesadas en cambiar la educación. Su ayuda nos servirá para continuar haciendo lo siguiente:

Identificar los atributos claves de entornos de aprendizaje exitosos



Reducir la brecha entre quienes tienen dificultades y quienes tienen soluciones



Mejorar las herramientas y recursos de la Web para que los educadores colaboren y compartan conocimientos entre ellos



Destacar a distritos y escuelas que tengan soluciones de gran impacto, que puedan replicarse



Súmese a nosotros y marquemos juntos el comienzo de un nuevo mundo de aprendizaje.

Para hacer su donación deducible de impuestos, diríjase a edutopia.org/support*