

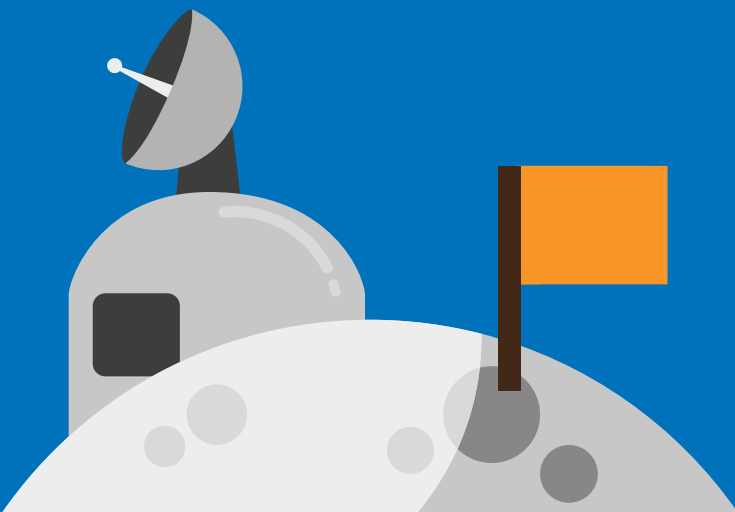
Lanzar Tecnología Exitosamente en Sus Colegios



Introducción

Lanzar nueva tecnología no es tan difícil como volar a la luna, pero ambos requieren muchos de los mismos componentes para lograr el éxito. Necesita metas claras, una buena planificación y pruebas, socios confiables y expertos así como las herramientas adecuadas para realizar el trabajo. La tecnología educativa es el cohete que puede ayudar a los estudiantes a alcanzar el éxito académico. Y ayudará a los docentes a llegar allí fácil y eficazmente.

Para esta guía hemos pedido a nuestros expertos que compartan sus conocimientos referente a los lanzamientos tecnológicos. Su experiencia y lecciones aprendidas pueden ayudarle a navegar su próxima misión.



Contenido



Seleccione Tecnología Exitosamente

Cómo Establecer Metas Tecnológicas y Tomar Decisiones de Compra	4
Cómo Establecer un Comité Técnico para Evaluar las Necesidades/Recursos	8
Obtener Información de Fuentes Internas y Externas para Ayudar las Decisiones de Compra	12



Implemente Tecnología Exitosamente

Cómo Ejecutar un Programa Piloto Exitoso	14
Cómo Hacer que su Proveedor de Tecnología Educativa (Ed-Tech) Sea Su Socio	16
Los Cinco Desafíos Más Comunes al Lanzar Nueva Tecnología	20



Consiga que la Tecnología sea Usada Exitosamente

Cómo Asegurar que la Tecnología Sea Utilizada	24
---	----



Colaboradores

Nuestros Colaboradores Expertos



Cómo Establecer los Objetivos de la Tecnología y Decisiones de Compra

Lynn Reedy, Especialista en Tecnología Educativa, Docente Tecnológico del Año en el 2006

Los objetivos tecnológicos deben establecerse antes de que las decisiones de compra lleguen incluso a la conversación. No tener metas de la escuela o del campus establecidas, es como construir una casa sin planes de vivienda. Todas las escuelas/campus deben tener un plan tecnológico establecido.

¿Quién Debe Crear el Plan de Tecnología?

Los esfuerzos tecnológicos más exitosos son respaldados e impulsados por un comité tecnológico del campus, escuela o distrito -según sea el caso en cada país. La información sobre la creación de un comité de tecnología se puede encontrar en la siguiente sección, comenzando en la página 8.

Al crear un plan de tecnología, asegúrese de involucrar a todos los interesados en el comité de tecnología para la escuela/campus/distritos -según sea el caso en cada país, incluyendo administradores, padres, estudiantes y miembros de la junta directiva. Estos actores deben ser líderes que sobresalgan en habilidades de comunicación, planificación y colaboración.

¿Cuáles Deberían Ser los Objetivos Tecnológicos?

Por mencionar un ejemplo, en los Estados Unidos, muchos estados han definido [plantillas con un plan de tecnología](#) que se adhiere a las [metas estatales y nacionales](#). Consulte con su departamento de educación del estado para ver si existe una plantilla de ese tipo y utilizarla para construir la suya.

Para empezar, haga algunas investigaciones para identificar las necesidades de tecnología para la escuela/campus/distrito -según sea el caso en cada país. Para facilitar la tarea, considere proporcionarle al personal una [evaluación de necesidades de tecnología](#).

¿Qué Debería Incluirse en un Plan de Tecnología?

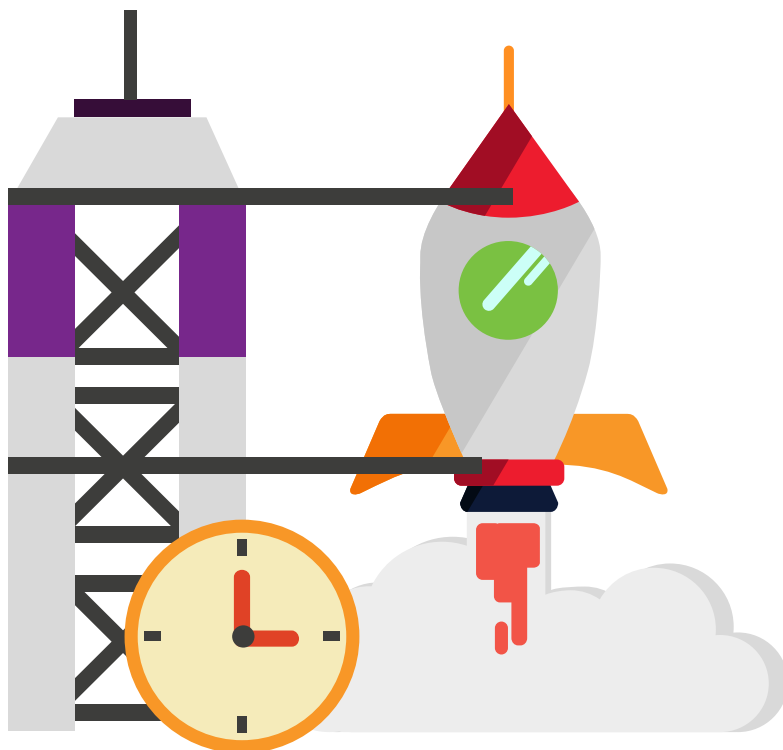
- Una introducción (una visión general, los nombres y títulos de los miembros del comité y la declaración de la visión)

- Metas y Objetivos
 - ♦ Una meta en un área (ejemplo: enseñanza y aprendizaje)
 - ♦ Objetivo(s) para la meta en el área (ejemplo: Todos los estudiantes tendrán experiencias de aprendizaje atractivas y empoderadoras, tanto dentro como fuera de la escuela, los cuales los prepararán para ser participantes activos, creativos, conocedores y éticos en nuestra sociedad global.
 - ♦ Pasos de acción para sus objetivos: (por ejemplo: Desarrollar una matriz del plan de estudios de habilidades tecnológicas con experiencias de tecnología garantizada por grado escolar).
 - ♦ Persona(s) responsables de los pasos de acción (ejemplo: Comité de Tecnología, Especialista de Medios de Comunicación)
 - ♦ Ejemplos posibles de los pasos de acción
 - ♦ Recursos que apoyan el paso de acción (ejemplo: Normas Nacionales de Tecnología Educativa de ISTE - NETS)
- Un apéndice de recursos referenciados (ejemplo: Documento de habilidades del Siglo 21, documentos de ISTE, herramientas de evaluación, encuestas, etc.)
- Logros de tecnología del año anterior

¿Cómo se Utilizan los Objetivos de Tecnología para las Decisiones de Compra Directa?

El plan de tecnología debe impulsar lo que la escuela establece año tras año. Mantenga su misión y objetivos en mente mientras continúa planeando para todo el año. Asegúrese de que el plan permita cierta flexibilidad y toma de riesgos a medida que los docentes aprenden nueva tecnología y la implementan en el aula. No espere que todos los objetivos de su plan se logren. Continúe implementando, revisando y evaluando el plan año tras año.

Considere la posibilidad de presentar el plan de tecnología en una reunión de la facultad al comienzo del año escolar.



Anime a los docentes a usar el lenguaje del plan de tecnología al diseñar planes de lecciones. Recompense los éxitos dentro de la escuela de aquellos docentes y administradores que inicialmente se resistieron a llevar a cabo el programa y ahora lo hacen suyo.

Cuando tome decisiones de compra de tecnología, considere siempre las metas y objetivos educativos de su plan.

“[La tecnología] ha transformado la cultura de mi aula en la instrucción dirigida por los estudiantes.”

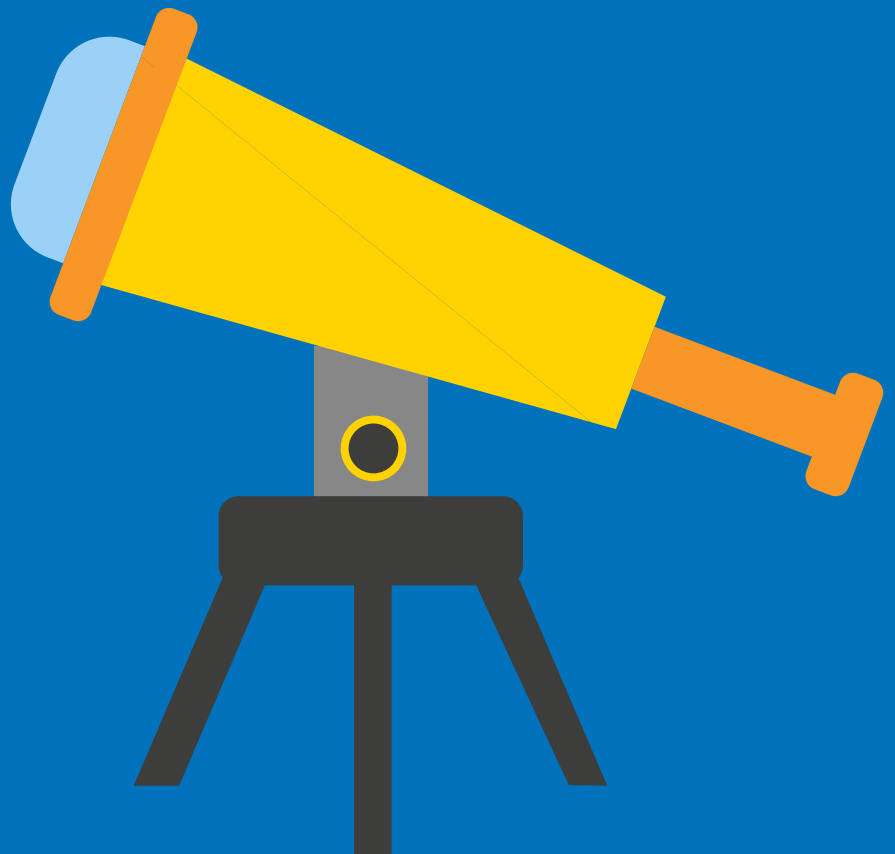
Rhonda Arlt
Explorador de Primaria
Docente 2° Gradeo

- Asegúrese que sus compras de tecnología no son sólo un método de sustitución, es algo que va a transformar la forma en que la enseñanza y el aprendizaje tienen lugar.
- Piense en el tipo de contenido que encontrará en los programas. Asegúrese que el contenido esté alineado con sus estándares estatales y nacionales.
- ¿Qué dice su plan sobre la infraestructura? ¿El equipo que usted compra se alineará con la infraestructura que usted tiene o habrá que hacer ajustes para asegurar la implementación exitosa?
- Por último, ¿cómo evaluará su compra? Mire las metas de su plan de tecnología y use estas metas y pasos de acción para determinar cómo lo evaluará. Una vez que lo haya evaluado, ¿cómo usará esa información para mejorar y/o construir fuera de su programa?

Asegúrese de dedicar tiempo al final del ciclo escolar para realizar el proceso de evaluación de su plan. Reúna comentarios sobre el proceso de implementación basado en la misión y los objetivos que se establecieron. Los datos y las mejores prácticas deben ser recolectados durante todo el ciclo escolar para apoyar su plan. Decida qué necesita mejorar y utilice la retroalimentación de la evaluación para revisar su plan y presentar los pasos siguientes. Esté preparado para completar este proceso año tras año.

Para 2019, se espera
que el gasto en
tecnología educativa
alcance los \$55 billones
de dólares.

Mercado de Tecnología Educativa en América del Norte, 2015-2019
technavio.com



Cómo Crear un Comité Técnico para Evaluar las Necesidades/Recursos

Lynn Reedy, Especialista en Tecnología Educativa, Docente Tecnológico del Año en el 2006

Para crear un comité de tecnología eficaz para el distrito o escuela -según sea el caso en cada país, debe incluir el mayor número posible de jugadores. Dependiendo de su escuela/distrito, un comité de tecnología debe consistir en:

- **Director TI / Departamento TI**
(Tecnologías de la Información). La representación de TI es importante. Esta persona sabrá si ciertas tecnologías funcionarán correctamente en la escuela, qué recursos adicionales se necesitan para hacer que las cosas funcionen en el distrito y los posibles proveedores con los que ya han tenido experiencia. Los horarios y los plazos para la configuración e implementación de TI son igualmente importantes cuando se deciden las compras.
- **Docentes que utilizan activamente la tecnología**
Los docentes son la columna vertebral para determinar si la tecnología puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes, porque en última instancia tienen la verdadera evidencia del impacto de la tecnología. Deberían tener una opinión sobre el desarrollo profesional necesario para que el programa o la tecnología funcionen eficazmente en su salón de clases. En un comité tecnológico del colegio/distrito, debe haber por lo menos de uno a dos docentes por cada escuela.
- **Especialista de la Biblioteca Multimedia**
El especialista de la biblioteca multimedia maneja o dirige muchos programas y dispositivos de tecnología en una escuela. Esta persona generalmente apoya a los docentes que están integrando la tecnología, y hace cumplir las políticas y la ciudadanía digital con los estudiantes. En muchos casos, este especialista maneja el presupuesto de la tecnología para la escuela.
- **Especialista en Tecnología de Instrucción**
Muchos distritos escolares tienen un especialista en tecnología de instrucción, este trabaja directamente con docentes y estudiantes a diario. Esta persona puede proporcionar retroalimentación sobre los programas que necesitan los estudiantes y la frecuencia de uso de tecnología en el distrito, y también puede proporcionar capacitación en todo el distrito. Además, esta persona puede estar al pendiente de los recursos de financiación y puede estar bien informado acerca de las mejores prácticas en todo el estado con la tecnología.

- **Administrador o Superintendente**

El administrador provee liderazgo para un distrito escolar y para una Junta de Educación para el distrito. El administrador puede servir como la voz para los cambios de la política, generalmente está bien informado sobre mandatos estatales y federales, y puede informar al comité sobre los esfuerzos de la tecnología a través del estado.

- **Padres, Estudiantes y Miembros de la Junta de Educación**

Estos miembros del comité pueden no ser necesarios en todas las reuniones tecnológicas, pero desempeñan un papel importante en las tareas del comité tales como la planificación anual de tecnología en todo el distrito y los programas/eventos de tecnología de distrito y escuela. Además, los estudiantes pueden servir como instructores técnicos en toda la escuela como parte de una clase o asignación en grupos pequeños, dependiendo de las necesidades del distrito.

“Comprar tecnología no es eficiente a menos que vaya a ser útil.”

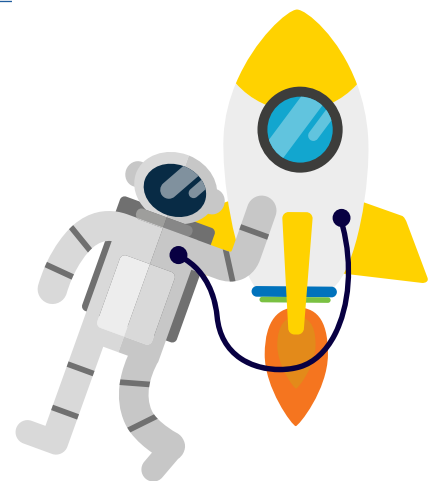
Jordan Weymer
Director en la Escuela
Donald McKay

¿Quién Debería Estar a Cargo del Comité?

Un miembro del comité debe ser elegido para trabajar como presidente del grupo. A menudo tiene sentido escoger al Director de Tecnología del Distrito o al Especialista de la Biblioteca Multimedia para esta posición. El presidente será responsable de establecer las fechas de la reunión, administrar una agenda formal, organizar las reuniones y asignar tareas de seguimiento a los miembros del comité, si corresponde.

¿Cuáles son las Funciones del Comité?

Cuando llega el momento de comenzar a crear su plan de tecnología, su comité debe trabajar en grupos pequeños, cada grupo asignado a un área de meta específica. Las áreas de objetivos deben basarse en los resultados de su [evaluación de necesidades tecnológicas](#). Algunos ejemplos de objetivos de áreas podrían ser la enseñanza y el aprendizaje, el desarrollo profesional, la productividad, la infraestructura y el apoyo.



El comité de tecnología debe usar el plan de tecnología para establecer cosas como metas anuales de la escuela, plazos de compra, revisión de las mejores prácticas y decisiones sobre la implementación de varios programas. Debe haber una comunicación consistente que tenga lugar entre los miembros del comité de tecnología y escuelas dentro del distrito.

Las funciones de grupo varían, pero podrían incluir lo siguiente:

- Creación y administración de políticas tecnológicas como una Política de Uso Aceptable
- Las políticas deben revisarse y actualizarse anualmente.
- Proporcionar información sobre la tecnología de compra (hardware y software).
- Creación y administración de un inventario de hardware/software.
- Creación y administración de planes tecnológicos de escuelas. El plan tecnológico debe allanar el camino para la integración tecnológica en toda la escuela. Este plan debe ser revisado y actualizado anualmente. Considere la posibilidad de crear un plan para los tres años siguientes y ajustarlo año tras año.
- Registrar los logros/esfuerzos de tecnología año tras año y reportarlos en las noches de tecnología de la escuela y reuniones de la junta de educación.
- Investigar las mejores prácticas de tecnología y discutir las en grupos pequeños. Dar a cada miembro del comité un tema de investigación (por ejemplo, aprendizaje combinado, ciudadanía digital, realidad virtual) y dar tiempo a los miembros durante las reuniones para informar sobre sus conclusiones.
- Revisión y planificación de los principales proyectos tecnológicos.
- Proporcionar aportaciones sobre el desarrollo profesional de la escuela/distrito relacionadas con las nuevas compras o "entrenar al entrenador".
- Comunicación sobre cuestiones de tecnología con el departamento de TI y agendar reuniones con el departamento de TI para presentar las actualizaciones de tecnología y noticias.
- Apoyo a la gestión de la tecnología con la administración.

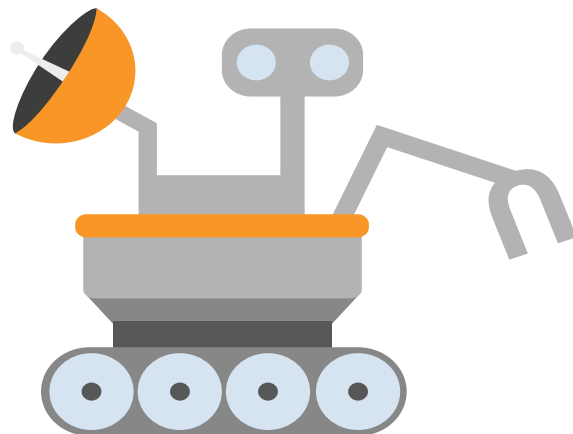
- Comunicación de esfuerzos de tecnología, políticas, compras y planificación con las escuelas de todo el distrito
- Funcionar como contactos principales y posibles entrenadores de la implementación de programas basados en Web.
- Trabajar con el departamento de TI en protocolos de filtrado de escuelas y distritos.
- Desarrollar y administrar una encuesta de tecnología para el personal certificado para determinar las necesidades de la escuela/distrito.

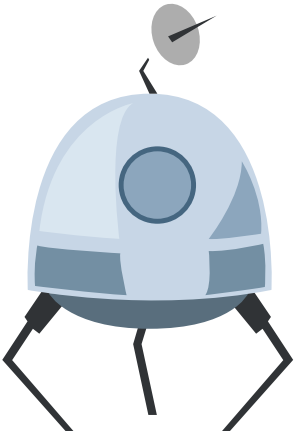
¿Con Qué Frecuencia Debería Reunirse el Comité?

El comité de tecnología debe reunirse regularmente, sobre una base mensual. Dependiendo del proyecto, el comité podría dividirse en subcomités para reunirse tan a menudo como sea necesario, además de las reuniones mensuales. Puede ser útil establecer una serie de reuniones programadas al comienzo del ciclo escolar, por lo que todos los miembros tienen las fechas de la reunión con bastante anticipación.

¿Cómo se Deben Documentar las Reuniones?

Todas las reuniones deben ser registradas, las notas y los recursos en curso deben ponerse a disposición de todos los miembros del comité. Programas como las [Aplicaciones de Google para Educación](#) ofrecen capacidades de compartir documentos, carpetas y sitios, lo que permite a todos los miembros del comité tener acceso inmediato a los materiales de la reunión. Por ejemplo, todas las notas de la reunión se pueden crear en un documento de Google en tiempo real y se comparten con los miembros del comité. Se puede proporcionar un Calendario de Google con fechas/horas de las reuniones y fechas de entrega de las tareas. Se puede configurar un sitio de Google con vínculos hacia las notas de la reunión, enlaces de recursos, un Calendario de Google incorporado y enlaces a archivos creados por el comité, como planes anuales de tecnología. El sitio de Google puede ser un sitio cerrado, al que sólo pueden acceder los miembros del comité y los administradores de la escuela/campus.





Reunir Información de Fuentes Internas/Externas para Ayudar en las Decisiones de Compra

Lynn Reedy, Especialista en Tecnología Educativa, Docente del Año en el 2006

Hay un número abrumador de productos en el mercado educativo, y no siempre es fácil determinar qué productos son efectivos. Cada escuela/distrito tiene su propio conjunto de necesidades y procedimientos que han establecido. Al tomar decisiones de compra de tecnología, es importante recabar información de fuentes internas/externas del distrito.



Primero Obtenga Información de los Docentes

Teniendo en cuenta sus metas y objetivos de tecnología, comuníquese con los docentes cuando tomen decisiones de compra de tecnología. Los docentes saben de primera mano cómo la tecnología se alinearán con las metas y los objetivos del plan de estudios, mejores prácticas dentro del aula y las maneras efectivas para recabar información de sus estudiantes. Considere la posibilidad de buscar los insumos, especialmente de los docentes que son consumidores de información de tecnología avanzada. Ellos son los que leen [blogs educativos](#) y revistas, tuitean o siguen a varios grupos, además de que asisten a [webinars educativos](#).



Realizar Encuestas para Evaluar las Necesidades Tecnológicas

Es inteligente usar las encuestas de [evaluación de necesidades tecnológicas](#) para impulsar las decisiones de compra de tecnología. Pueden ser formales o informales, e incluir escalas de calificación y equipos de revisión. Una vez que se han establecido las necesidades, las búsquedas de productos pueden centrarse en las herramientas que mejor satisfacen esas necesidades.



Obtenga Información Fuera del Distrito

Con las necesidades establecidas, comience a recopilar información fuera del distrito/colegio. Comience dentro de su estado. Muchos estados tienen centros regionales de servicios educativos. Estos centros suelen proporcionar comunidades de aprendizaje en línea, programas de grupos de usuarios dentro del estado y grupos educativos que se reúnen varias veces al año. Estos centros de servicio, incluso podrían proporcionar a su escuela información sobre escuelas similares que comparten sus necesidades y han tenido programas de implementación exitosos. Muchas [compañías de tecnología educativa](#) se acercan a estos centros de servicios educativos para dar a las escuelas la oportunidad de unirse a un consorcio de compradores que es elegible para comprar productos y servicios con descuento.



Contactar Otras Escuelas y Distritos

Reúna comentarios de otras escuelas y distritos que están usando el producto(s) que está buscando comprar. También tómese un tiempo para leer estudios sobre otras escuelas y distritos que las empresas de tecnología educativa proporcionan al público. Haga un seguimiento contactando directamente a las escuelas / distritos de los estudios que ha revisado. Pregúnteles cómo evaluaron sus compras ¿Qué utilizaron para medir su éxito? Si el tema del estudio está cerca de lo que usted necesita, considere visitar la escuela para ver de primera mano cómo se usa el producto.



Comience un Estudio Propio

Cree su propia cuenta de Twitter, publique preguntas en las redes sociales y/o cree una encuesta de producto y pida a otras escuelas que lo llenen. Usted puede encontrar toda la información que necesita en el ámbito de las redes sociales.



Investigación, Investigación y Más Investigación

Establecer un comité para investigar los productos de tecnología educativa que están en su lista disponible en línea. Considere recursos como [Decisiones de Tecnología K-12](#), [Graphite](#) para aplicaciones/revisiones de sitios web y [Promesa Digital](#). No olvide visitar los productos que hicieron "Lo mejor de" las listas, como [Premios KAPi](#), [EdTech Digest](#), y [Premios de Excelencia de Tecnología & Aprendizaje](#).



Piloto del Producto Ed-Tech (Tecnología Educativa)

Muchas compañías le permitirán que usted los use en programas piloto. Consulte la siguiente sección para obtener información sobre cómo configurar un programa piloto.



Considere Convertirse como Parte de Un Caso de Estudio

Una vez que haya establecido que un producto piloto se alinea con sus metas y objetivos, y los datos recopilados muestran el éxito del estudiante, comparta esta información con la empresa de tecnología educativa. Podrían considerar el desarrollo de un caso de estudio sobre sus esfuerzos exitosos. A su vez, incluso puede obtener productos adicionales, o un descuento en compras adicionales.



Recuerde Mantener los Objetivos Tecnológicos en Primer Lugar

No deje que todos sus nuevos conocimientos lo distraigan de las metas de la escuela/distrito ni de su visión más amplia. ¿Cuáles son sus resultados de aprendizaje para su organización y su entorno escolar? No compre nada a menos que estos resultados sean parte de su conversación continua y planes de acción.

"Este acercamiento al aprendizaje es mucho más realista y está alineado con el tipo de tecnología y el entorno laboral en el que nuestros estudiantes se encontrarán. Estamos comenzando su preparación desde ahora".

Claudia Ruiz, Ph.D
Directora de Desarrollo y Enriquecimiento, Enseñanza y Aprendizaje de la Facultad.

Cómo Ejecutar un Programa Piloto Exitoso

Lynn Reedy, Especialista en Tecnología Educativa, Docente Tecnológica del Año 2006

Usted puede pensar que ha determinado qué producto es el mejor -ese que se ajusta a sus necesidades educativas, pero un programa piloto es una excelente manera de estar seguro antes de hacer esa compra importante y grande. Es muy triste que muchos productos terminen guardados en estantes u ocupen espacio en un servidor, para nunca ser utilizados. Establecer un programa piloto exitoso es una parte importante de la evaluación de la tecnología para la clase antes de gastar presupuesto del colegio.

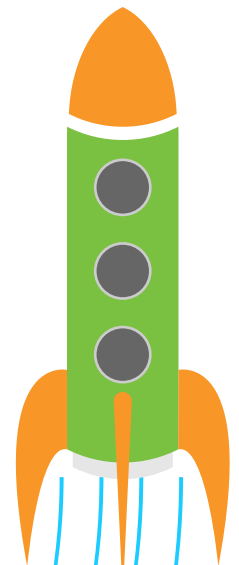
Antes de montar un piloto, diseñe un proceso del piloto. Programe una línea de tiempo de uso con el proveedor, utilice ese tiempo sabiamente. Los pilotos deben empatar con los calendarios académicos, las reuniones para comentar sobre el presupuesto y los plazos de compra. Reuna todos los datos como pueda mientras tenga los productos.

Siga Estos Pasos para el Éxito

1. **Consulte a su plan de tecnología, las metas y objetivos de tecnología que desarrolló.**
No comience un programa piloto de ningún producto antes de que haya determinado las necesidades de su escuela. Decida cómo recopilará la retroalimentación de los docentes y estudiantes una vez que el piloto esté en marcha. Asegúrese de programar el tiempo durante todo el programa piloto para reevaluar las necesidades y mantenerse en el horario lo más que pueda.
2. **Determinar quién estará involucrado en el piloto.** Incluya docentes, estudiantes, administradores y personal de TI. Su comité de tecnología debe trabajar con el grupo durante todo el programa piloto.
3. **Trabajar estrechamente con el proveedor.** Debe considerar al proveedor como su socio, y trabajar estrechamente con ellos para asegurarse de que entienden sus necesidades. Los vendedores pueden ofrecer un apoyo significativo en el piloto, ayudándole a hacer las compras correctas. Hágalos conscientes de sus objetivos y planes de acción. Deben conocer sus planes de compra, horarios, tablas de tiempo para el piloto y los participantes involucrados en el piloto. Involucre al proveedor en sus reuniones de retroalimentación. Muchas empresas de tecnología educativa están buscando comentarios sobre lo que funciona y lo que necesita mejoras. En algunos casos, esta retroalimentación los prepara para realizar cambios en sus productos.



4. **Compruebe su infraestructura.** Antes de comenzar su programa piloto, determine si su infraestructura actual puede manejar las cargas adicionales necesarias. También asegúrese de que los programas son compatibles con sus navegadores y anote cualquier otro problema que pueda surgir. La participación de su departamento de TI en el programa piloto es un paso importante para una planificación exitosa.
5. **Prepare oportunidades formales de retroalimentación.** Haga de la retroalimentación un proceso fácil. Antes de lanzar el programa piloto, desarrolle varios formularios de comentarios para que los docentes y los estudiantes puedan acceder fácilmente. Utilice estas oportunidades de retroalimentación cuando necesite tomar nota de ocurrencias inesperadas, éxitos y el impacto en las calificaciones de los estudiantes (si corresponde). Comparta estas oportunidades de retroalimentación con el comité de tecnología, la administración y el proveedor. Estos formularios se pueden crear y compartir fácilmente con Google Forms.
6. **Apoyar a los docentes y estudiantes involucrados en el proyecto piloto.** Proporcionar oportunidades para apoyar a los docentes y estudiantes durante el proceso. Escuche a los estudiantes y asegúrese de incluirlos en las reuniones de retroalimentación. Los estudiantes a menudo pueden proporcionar información perspicaz sobre los programas. Asegúrese de que los docentes que participan tengan más tiempo para la formación con el producto. Apoyar las solicitudes de los horarios de los docentes.
7. **Determine su plan de sostenibilidad.** ¿Cómo proporcionará el desarrollo profesional continuo? ¿Cómo mantendrá al personal actualizado con los cambios que están ocurriendo? ¿Cómo va a mantener y apoyar el producto con la reparación y el mantenimiento? Involucrar al vendedor en esta discusión. Pueden tener sugerencias útiles y pueden referirlo a otros distritos con necesidades similares.
8. **Una vez que el piloto termine, recopile más comentarios.** Por último, asegúrese de que todo el mundo tiene su opinión una vez que el piloto ha terminado, antes de hacer cualquier compra. Sabiendo que sus voces fueron escuchadas, hará que se sientan valorados y más propensos a reunirse alrededor de la nueva tecnología. Abordar cualquier problema o reto que se plantee. El piloto es su ensayo general, que ayudará a asegurar que el despliegue completo se realice con el apoyo de todas las partes involucradas.



Cómo Hacer que su Proveedor de Tecnología Educativa Sea Su Socio

Kevin Ryan, Director de Tecnología Educativa y Aprendizaje del Siglo XXI

"También hemos visto que los docentes ahora pueden diferenciarse a un nivel más alto con los estudiantes, y son más capaces de satisfacer las necesidades de cada estudiante con la tecnología".

Kevin Ryan
Director de Tecnología Educativa

Las escuelas del Distrito 96 Kildeer Countryside ya habían sido reconocidas por su excelencia académica por el US DOE y la Junta Estatal de Educación de Illinois. Aún así, los administradores del distrito reconocieron que se necesitaban cambios significativos en nuestras aulas y se necesitaba una mejor tecnología para ayudar a nuestros estudiantes a adquirir las nuevas habilidades requeridas por los estándares educativos actuales: comunicación y colaboración eficaces. Por lo tanto, centramos nuestra atención en renovar las aulas para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI y nos dirigimos a nuestros socios más confiables para realizar el trabajo.

Trabajar estrechamente con estos socios hizo toda la diferencia en nuestra implementación exitosa. A continuación se presentan las lecciones aprendidas en el camino en términos de productos y asociaciones, que están inextricablemente conectadas.

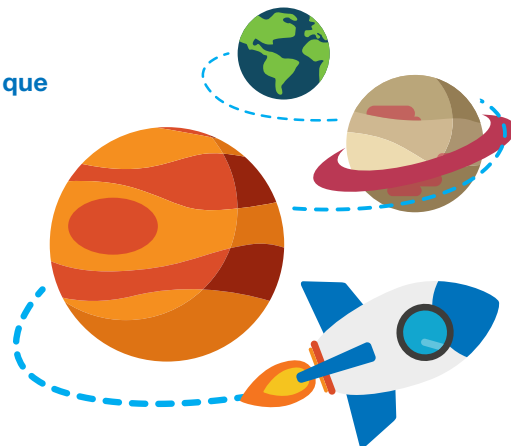
1. **No se Apresure en...Fase En**

Hace tres años, comenzamos a introducir un programa de iPad 1: 1 en la escuela secundaria Woodlawn y la escuela secundaria Twin Groves. Estábamos trabajando con un excelente socio y sabíamos que podían hacer el trabajo. Pero a medida que el proyecto se ponía en marcha, todos nos dimos cuenta que la configuración tradicional del aula, realmente no proporcionaba el medio ambiente y la flexibilidad necesaria para el éxito con la integración de la tecnología 1: 1. Ya fuera que acomodáramos las mesas en filas tradicionales o las organizáramos en mini-cápsulas, era difícil para los niños maniobrar, compartir información y colaborar unos con otros.

Así que en un esfuerzo para crear un ambiente más libre, el distrito comenzó una fase para reconfigurar las aulas. Durante el ciclo escolar 2014-15, se rediseñaron diez aulas -cinco aulas en cada una de las dos escuelas secundarias. Empezamos con las paredes para montar y rediseñamos desde allí. Durante el verano de 2015, el distrito completó 22 aulas renovadas más, concentrándose en las aulas de matemáticas y artes del lenguaje de nuestras escuelas. Nuestros planes para el ciclo escolar 2016-17 incluyen rehacer el resto de las aulas de ciencias de las escuelas secundarias.

2. Desde Revendedores Hasta Socios Tecnológicos, Conozca la Empresa que Busca.

Habíamos trabajado previamente con Fathom Media, un revendedor cuya especialidad es servir como integrador audiovisual y socio. Sabían que queríamos crear áreas interactivas que pudieran ser verdaderamente colaborativas y prácticas. Basándose en su vasta red de la industria y su experiencia, presentaron proyectores táctiles como la mejor opción. De eso se trata la asociación: ¡lograr una óptima ejecución de los objetivos! Reemplazamos nuestros proyectores interactivos con los [proyectores táctiles](#), que convirtieron nuestras pizarras convencionales de borrado en seco en pizarras táctiles. Ahora los docentes y los estudiantes (hasta 10 a la vez) pueden trabajar juntos. Fue crucial para nosotros poder permitir que varios estudiantes trabajaran juntos.



La asociación también se trata de mantener el curso. En un punto durante la instalación, algo ocurrió que dejó una fuerte impresión. Las escuelas habían utilizado los adhesivos incluidos para unir los dispositivos a las paredes. Estábamos teniendo un verano muy húmedo y los dispositivos simplemente se deslizaban por las paredes debido a la humedad. Eso nos hizo retroceder. Durante una semana estuvimos luchando. Pero nos pusimos en contacto con Fathom Media, que involucró a Mimio directamente. Y juntos trabajamos a través de una solución que nos llevaría de nuevo sobre la marcha.

Yo estaba especialmente agradecido por el hecho de que los representantes de Mimio vinieron a los edificios para proporcionar apoyo. Nos dieron sugerencias en línea, pero también vinieron a los edificios en persona y pasamos un par de horas revisando la solución a los problemas, estuvieron atentos a la par que nosotros para asegurarse de que los problemas fueron corregidos.

3. Construir Una Estructura de Confianza

Cuando se habla de un socio frente a un proveedor, es importante entender qué es la confianza y cuál no. Creo que tres factores hacen la confianza. Toma cinco etapas para construirlo, pero sólo un factor puede romperlo. El proveedor con el que trabaja por primera vez -y que eventualmente se convierte en un socio de confianza con su escuela o distrito- aporta credibilidad, confiabilidad y familiaridad a la relación. Pero todo puede deshacerse con una simple fijación a la auto-orientación.

Los factores crecen en etapas, comenzando primero con el **compromiso**. Conseguir mi atención significa ganar el derecho a compartir conmigo, pero eso no ocurre enviando múltiples correos electrónicos o dejando incontables mensajes de voz tratando de venderme el siguiente widget más grande. Tengo muchos vendedores que me venden bienes y servicios, pero mis compañeros **escuchan** - tienen oídos más grandes que sus bocas. **Enmarcan la situación** reconociendo y afirmando lo que me han oído decir sobre el problema que estoy tratando de resolver.

Mis socios imaginan una solución: ven lo que hay que hacer para cumplir con nuestros objetivos de educación y proporcionan una hoja de ruta para llegar allí. Y finalmente, **se comprometen**, no sólo a venderme un producto, sino a cumplir con los plazos, a brindar un servicio y apoyo excepcional, solucionar problemas cuando sea necesario y compartir verdaderamente los desafíos que enfrentamos.

4. **No Tome por Sentado las Relaciones.**

A medida que trabajábamos con nuestro socio, compartieron nuevas ideas y trajeron a mi atención productos o soluciones que aún no conocía. Comunicaron, compartieron información y se mostraron muy receptivos. Pero lo más importante, continuaron alimentando la relación - no sólo manejan nuestra cuenta.

5. **El Aprendizaje Da Vueltas y Vueltas.**

En las aulas recién configuradas de Woodlawn, dos paredes tienen pantallas de 65 pulgadas y una tercera pared lleva un proyector táctil. Cada uno de estos dispositivos está conectado a un Apple TV.

Nuestras aulas están configuradas para que realmente no haya un "en frente de la clase". Si un grupo más pequeño está trabajando en un proyecto en colaboración, pueden mover su espacio de trabajo porque las mesas están sobre ruedas. Así que pueden acercarse a los [proyectores táctiles](#) o a una de las pantallas. Luego pueden enviar lo que hay en su iPad a la pantalla a través de Apple TV, y compartirlo con la clase.

En cualquier momento, puede haber tres imágenes diferentes: una imagen en el [proyector táctil](#) y las otras dos en las pantallas. O el docente puede tener la misma imagen jugando en los tres. Por lo tanto, si los niños estaban presentando a toda la clase o si el docente quería mostrar algo, un estudiante podría estar sentado o de pie en cualquier parte del aula y tener una gran vista.

Nos pareció que los proyectores originales que utilizábamos no tenían la calidad de imagen y tamaño que eran propicios para lo que queríamos. La nueva imagen parece ser mucho más clara, y los estudiantes aman la interactividad. Usted puede tener hasta 10 "toques" a la vez. Así que usted puede tener a más de un estudiante interactuando con la pizarra en un momento dado, que es realmente una de las características más frescas sobre él.

6. **Los Resultados Son Importantes.**

Sí, hay un mayor compromiso estudiantil en las nuevas aulas. Además, los docentes ahora pueden diferenciarse a un nivel mayor con los estudiantes, y son más capaces de satisfacer las necesidades de cada estudiante con la tecnología. Y eso se debe no sólo al nuevo entorno interactivo, sino también a los docentes que hacen un gran cambio en su práctica de instrucción. Los capacitamos

en diferentes estrategias que les ayudan a crear un ambiente de aprendizaje que sea realmente colaborativo y que asegure que cada estudiante tenga voz. ¡Ahora no hay manera de que un niño se pueda esconder en nuestras aulas!

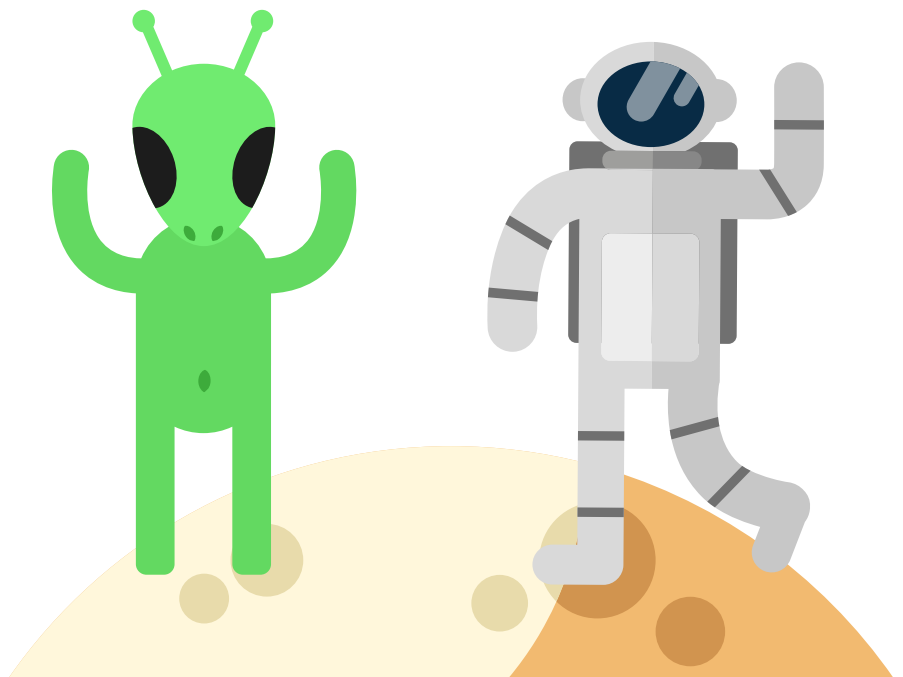
Muchos socios pueden ofrecerle una variedad de opciones de entrenamiento; tienen a los expertos en el personal que saben utilizar realmente estas herramientas y traer ese conocimiento a sus escuelas.

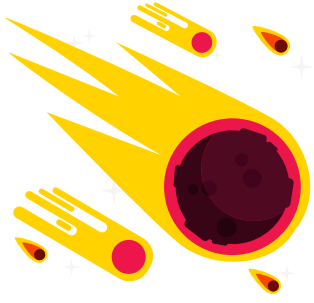
Los docentes del distrito me han dicho que las nuevas aulas facilitan el cumplimiento de los estándares comunes e incluso permiten a los docentes profundizar en esos estándares. Podemos asegurarnos de que los estudiantes alcancen la comprensión profunda que las normas requieren, especialmente para aquellos estándares que enfatizan la comunicación y la colaboración.

Miedo Hacia el Futuro.

Es importante recordar que usted realmente nunca está "hecho" - usted tiene que mantenerse enfocado en averiguar todo aquello que se ajusta a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Al final, todo es sobre el aprendizaje de los estudiantes y las asociaciones que nos pueden hacer llegar allí.

Partes de este artículo aparecieron anteriormente en el número de febrero de 2016 de la Revista Tech & Learning.





Los Cinco Desafíos Más Comunes del Lanzamiento de Nuevas Tecnologías

Christopher Leonardo, Director de Investigación y Desarrollo en Boxlight

Cada distrito, escuela y aula enfrentarán sus propios desafíos cuando se trata de implementar nuevas tecnologías. Pero hay cinco retos que son comunes en casi todos los casos. Antes de iniciar cualquier iniciativa tecnológica, revise la lista que hemos compilado aquí y asegúrese de que se han resuelto todos estos problemas. Usted se ahorrará muchos problemas y evitará retrasos en la implementación.

1. ¿Su Red Inalámbrica es lo Suficientemente Robusta?

Asegúrese que la red que ha configurado puede admitir todos los dispositivos móviles que desee utilizar en el entorno de aprendizaje sin sobrecargarse. Es posible que desee considerar una red 802.11ac.

Una red 802.11ac proporciona:

- 3 veces el ancho de banda - puede obtener los datos solicitados más rápidamente para cada dispositivo conectado.
- Doble la capacidad - 90-100 clientes vs. 30-40 clientes.
- Mejor rendimiento a la misma distancia, por ejemplo, 400 Mbps a 75 pies vs. 200 Mbps a 75 pies

Una red 802.11ac permitirá la expansión a medida que más dispositivos entren en el espacio, sin necesidad de actualizar la infraestructura inalámbrica. Los estudiantes pueden seguir incorporando dispositivos adicionales (teléfonos inteligentes y tabletas) y el ancho de banda y capacidad adicionales ya estarán disponibles para soportar estos dispositivos, sin degradación del rendimiento. Si ya tiene una red inalámbrica, asegúrese de que tiene suficiente cobertura de punto de acceso para manejar el número de dispositivos que se conectarán a él.

2. ¿Tiene el Dispositivo Móvil Adecuado?

Al seleccionar un dispositivo móvil en el aula, las claves a tener en cuenta son el nivel de grado para el que está destinado y cómo se utilizará el dispositivo. Estos parámetros pueden ayudarle a decidir si elegir una potente Chromebook o una tableta Apple o una tableta-táctil Android. Una tableta iPad o Android u otro dispositivo táctil (Chromebook táctil o la Tableta Surface de Windows) puede ser la mejor opción para los grados más jóvenes, ya que los niños no están preparados para aprender habilidades

de mecanografía hasta al menos cuarto o quinto grado. Las funciones basadas en el tacto permiten a los estudiantes navegar y usar los dispositivos fácilmente. Muchas escuelas todavía requieren que los estudiantes de primaria pasen una prueba de habilidades básicas para asegurarse de que su capacidad para usar estos dispositivos es comparable.

Para los estudiantes mayores que pueden usar un teclado, las Chromebooks, las Tabletas Surface de Windows o las computadoras portátiles pueden ser la mejor opción. Los teclados son necesarios para muchas de las evaluaciones estatales. Considere cómo sus estudiantes usarán estos dispositivos - ¿necesitan conectar dispositivos USB u otros accesorios? Si es así, las laptops y las Chromebook con puertos son preferibles.

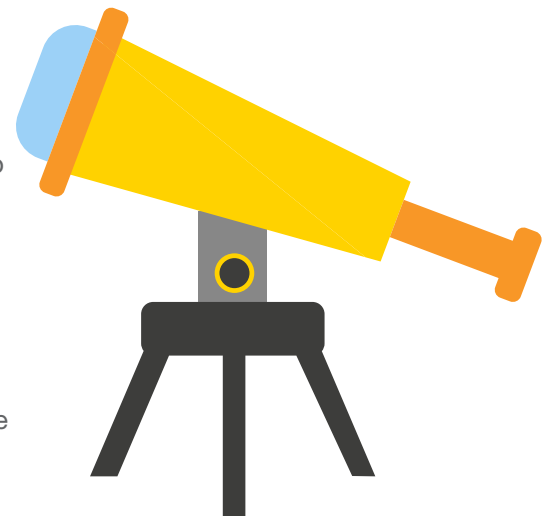
Considere también aquello a donde planea acceder o ejecutar en estos dispositivos. ¿Su escuela se basa en el software que usa Flash? Si lo hace, asegúrese que el dispositivo que está eligiendo admite Flash, así como cualquier otro requisito.

Al seleccionar cualquiera de estos dispositivos, asegúrese de que tengan suficiente potencia y memoria para realizar las tareas necesarias en el aula. Por ejemplo, si elige Chromebooks y los estudiantes realizan tareas múltiples con múltiples ventanas y aplicaciones de navegador, asegúrese de tener la RAM adecuada, ya que los dispositivos con menos de 2 GB de RAM se pueden atascar en tales escenarios.

3. **¿Cuál es el Adecuado para Usted—Pantalla Interactiva o Pizarra Interactiva Portable?**

Hay una gran variedad de opciones cuando se trata de pantallas al frente del aula: pizarra interactiva portable (IWB), proyectores interactivos (estándar y láser), pizarras táctiles y pantallas planas. Algunas de las consideraciones más importantes son aquello que puede aprovechar con su hardware actual y cuál es la mejor inversión a largo plazo que su presupuesto puede permitir.

Las pizarras interactivas portátiles, como el [dispositivo interactivo MimioTeach™](#), le permiten utilizar los proyectores y pizarras que ya tiene para crear un espacio interactivo. Esta es una gran opción si ya ha invertido mucho en proyectores. Si está listo para actualizar o no tiene proyectores, tiene muchas opciones. ¿Desea [interactividad basada en pluma - o tecnología táctil](#)? ¿Tiene suficiente presupuesto ahora para que pueda comprar un [proyector láser](#)? Un proyector láser le ahorrará dinero sobre la marcha porque nunca necesitará cambiar una bombilla, y los costos de mantenimiento son más bajos. Los proyectores también tienen la ventaja de



"Los docentes realmente apreciaron la rápida instalación y la facilidad de uso de los productos y software, porque hizo la integración más exitosa y permitió transiciones suaves en su enseñanza".

Jordan Weymer
Director de la Escuela
Donald McKay

crear un espacio interactivo muy grande y más accesible

[Las pantallas planas interactivas](#) ofrecen el brillo de HD y 4K UHD, los cuales llevan el video y las imágenes a la vida. Además, con las funciones táctiles, es tan fácil dirigirse al frente de la pantalla y comenzar a usarla ¡sin complicaciones!

El tamaño de la pantalla es la clave para estas pantallas - asegúrese de elegir una que se ajuste a las necesidades de sus aulas. El tamaño de la pantalla debe ser lo suficientemente grande, como para poder leer fácilmente un tamaño de fuente de hasta 20 puntos, desde el lugar más alejado de la pantalla en el aula. Normalmente se traduce en tres veces el tamaño de la pantalla en diagonal. Por lo tanto, una pantalla de 70 pulgadas puede funcionar para los estudiantes que están a una distancia de 17.5 pies (5.3 metros), y una pantalla de 84 pulgadas puede funcionar para estudiantes que están a 21 pies (6.4 metros) de distancia. Con esta simple ecuación en la mente, observe el tamaño de cada salón de clase así como los ajustes de los asientos para determinar qué tamaño de pantalla permitirá ver mejor en ese salón de clase.

4. [¿Tiene Suficiente Soporte Técnico de Tecnología?](#)

Si los docentes y estudiantes no pueden obtener ayuda cuando tienen problemas técnicos, pronto dejarán de usar la tecnología. Asegúrese de tener el soporte necesario para manejar los problemas con la nueva tecnología y el software.

Si su presupuesto no se puede ajustar para obtener apoyo de un técnico profesional, hay otra solución: ¡los estudiantes! En algunas escuelas, los estudiantes son elegidos para ejecutar ayuda tecnológica. Esto es especialmente común en los despliegues uno a uno y BYOD (por sus siglas en inglés: Trae Tu Propio Dispositivo). Asignar esta actividad a los estudiantes, quita carga a los administradores de TI, por lo que pueden centrarse en problemas de infraestructura más grandes.

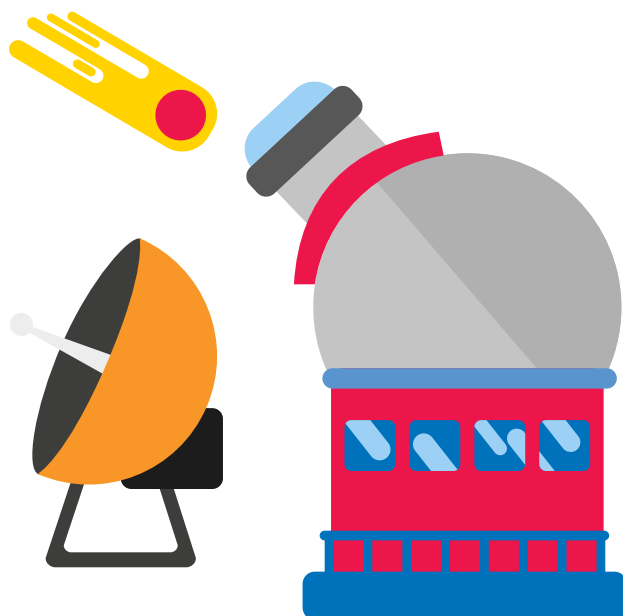
Crear un equipo de estudiantes de tecnología, puede incluso, ser una parte valiosa del plan de estudios de una escuela. Sarah Coughlin, cliente de Mimio, implementó este curso en la Escuela Preparatoria Hingham en Massachusetts. El [programa Hingham Tech Squad](#) se establece como un curso semestral para estudiantes que estén interesados en asociarse con docentes que quieran ayuda con Proyectos Asistidos por Tecnología (TAP). Las actividades del programa incluyen ayudar a los docentes a crear sitios web, ayudar a los docentes con nuevas tecnologías y escribir un blog tecnológico semanal, que luego

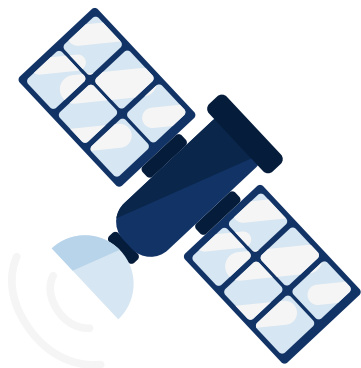
se convierte en un recurso en línea para los otros docentes. Cada estudiante también completa las certificaciones y cursos que les interesa (por ejemplo, codificación, juegos, diseño web, etc.).

5. **Formación/A Bordo**

La capacitación debe ser parte integral de la estrategia general cuando se trata de compras de tecnología y de infraestructura. Para que los usuarios se sientan realmente cómodos con la nueva tecnología, un programa de formación sólido y continuo es importante. Si falla en proveer eso, la tecnología no será totalmente utilizada, y la inversión que ha hecho será inútil. Asegúrese de que existe una amplia gama de recursos para que los docentes los utilicen mientras se adentran más en el uso de la tecnología. La siguiente sección ofrece más detalles sobre la capacitación y su papel en la implementación exitosa.

No olvide que cualquier lanzamiento de tecnología debe encajar con la estrategia general y la visión para el aula, creando un ambiente donde los estudiantes están inmersos en el aprendizaje interactivo y atractivo. Tomar medidas para asegurar que la infraestructura escolar apoye esta estrategia. Para que un lanzamiento de tecnología sea exitoso, debe incluir tecnología que funcione, docentes que la usen, y estudiantes que estén más comprometidos y aprendiendo de manera más efectiva.





Como Asegurar que la Tecnología Sea Utilizada

Travis Rink, Subdirector de una Escuela Secundaria

Se gasta mucho tiempo, recursos y dinero del presupuesto para evaluar, hacer un piloto e implementar tecnología. Una vez que todo esto se ha logrado, ¿cómo se asegura que la nueva tecnología sea utilizada por los docentes y los estudiantes? Y no sólo se utiliza, pero se incorpora de manera significativa y eficaz y que a su vez hará una diferencia en el aprendizaje de los estudiantes?

Este es un viaje para todos los involucrados ya que no sucede de la noche a la mañana. El compromiso con la integración efectiva implica mucho más que la simple adquisición de la tecnología y la celebración de una formación introductoria típica en el servicio para el personal. Se debe establecer una cultura de expectativas para todas las partes interesadas, con la finalidad de alcanzar todo el potencial del impresionante conjunto de nuevas herramientas y recursos disponibles dentro de su caja de herramientas de enseñanza.

Establecer las Expectativas a Través de las Mejores Prácticas

Los administradores escolares y los departamentos de tecnología pueden establecer expectativas al adherirse a las mejores prácticas detrás de implementaciones exitosas en la escuela y en el aula.



Utilice líderes tecnológicos de la escuela.

Cada escuela tiene personal que siempre están dispuestos a probar cosas nuevas y utilizar la última tecnología. Estas personas pueden servir como el núcleo del grupo de docentes que encienden el fuego para lograr que otros suban a bordo. Ponga esfuerzos iniciales en este grupo de docentes, quienes tendrán el alcance completo del potencial de las herramientas tecnológicas y determinarán rápidamente cómo usarlas en un salón de clases para hacer que el aprendizaje sea más efectivo. Este grupo central puede entonces ser responsable de compartir con otros compañeros lo que han descubierto, e impartir consejos para el éxito.

Otra estrategia es establecer grupos de usuarios para crear relaciones entre el personal. Los miembros del grupo se reúnen para compartir sus éxitos y compartir consejos de aquello que funcionó bien para ellos. Esto también puede ser eficaz a través de múltiples grados dentro de un distrito escolar, para ampliar aún más el impacto.



Aproveche los recursos de formación.

La buena tecnología viene acompañada del apoyo continuo y el desarrollo profesional. Una vez que haya bloqueado una solución tecnológica, los cambios en software y productos vendrán a continuación, a través de actualizaciones periódicas. Asegúrese que la solución tecnológica que ha elegido incluye recursos para el desarrollo profesional, ya sean gratuitos o de paga. PD (por sus siglas en inglés. Desarrollo Profesional) permite a los miembros del personal ser apoyados y mantenerse actualizados sobre las mejoras del software y los productos en los que ha invertido.

Después de la implementación inicial, asegúrese que los líderes escolares mantengan al personal comprometido con herramientas de capacitación y consejos útiles. Por ejemplo, Mimio ofrece numerosas opciones de capacitación sin costo, incluyendo nuestras sesiones de aprendizaje rápido y nuestros [video tutoriales bajo demanda](#). Los docentes pueden incluso obtener certificados de desarrollo profesional simplemente participando en las sesiones de capacitación en línea, lo que es un ganar-ganar. Algunas escuelas esperan que sus empleados pasen por las [sesiones de Aprendizaje Rápido de Mimio](#) y entreguen los certificados de terminación mensualmente para demostrar su uso con la tecnología.

Continúe guiando al personal en la dirección correcta para obtener recursos que apoyen sus esfuerzos. En el caso de Mimio, otros recursos útiles incluyen el rico surtido de lecciones gratuitas disponibles de la comunidad educadora en línea de [MimioConnect](#). El sitio MimioConnect también sirve como un lugar de encuentro para compartir los recursos y las mejores prácticas de docentes, para los docentes.

Muchos de los mismos socios y vendedores a quienes compró su tecnología tienen un PD (Desarrollo Profesional) experto. Trabaje con estos socios para desarrollar un plan de tecnología que funcione para su cultura escolar. El apoyo permanente a largo plazo permite al personal crecer con la solución que ha elegido y aprovecha al máximo su inversión.



Tómese el Tiempo para Compartir.

Proporcione tiempo para que el personal comparta cómo usan la tecnología en sus aulas. Como mínimo, considere unos minutos para este propósito durante las reuniones de equipo, departamento o personal. Podemos aprender mucho uno del otro dentro del clima de la escuela, regularmente no hay suficientes oportunidades para compartir el conocimiento con nuestros compañeros.



Integre la tecnología en el proceso de evaluación.

Los administradores del distrito y la escuela deben incorporar dentro del modelo de evaluación maneras de evaluar el uso de la tecnología en el aula. Este modelo debe involucrar no sólo al docente que usa la tecnología para propósitos de instrucción, sino también, cómo el docente involucra a los estudiantes en el proceso. Como el famoso Benjamin Franklin dijo: "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo".

Involucrar a todas las partes interesadas en el proceso de aprendizaje -proporcionándoles experiencia práctica con la tecnología- puede ser muy poderoso. Si una escuela espera que la inversión de tiempo y dinero valgan la pena, es necesario establecer una herramienta de evaluación adecuada.



Empiece pequeño y no fuerce.

Para algunos, la tecnología puede ser muy intimidante. También puede sentirse como otra tarea difícil dentro de un horario ya agendado. La mayoría de las soluciones tecnológicas, como el [software para la clase MimioStudio](#), tienen numerosas herramientas poderosas que pueden utilizarse para una instrucción eficaz. Sin embargo, alguien que es nuevo en el software, puede sentirse abrumado cuando se presenta con todas sus grandes posibilidades. Lo mejor es "empezar pequeño" con docente, presentando unas cuantas herramientas que tienen una aplicación inmediata.

Por ejemplo, los principiantes podrían usar la pizarra interactiva para digitalizar notas, en lugar de usar tarjetas de borrar o borrar en seco. Esto les da la ventaja adicional de poder guardar e imprimir sus notas para que los estudiantes las utilicen. Con el tiempo, se debe alentar a estos docentes a que exploren diferentes formas de utilizar otras características que puedan hacer que la enseñanza y el aprendizaje sean más fáciles y eficaces. Los principiantes pueden aprender de otros docentes que están probando cosas nuevas y luego implementar lo que funciona mejor para ellos. Los docentes deben encontrar métodos para usar la tecnología interactiva que trabajan con base a su estilo de enseñanza único, de esta manera permitirán que sus habilidades se incrementen.



No tenga miedo de probar cosas nuevas.

Los docentes deben estar dispuestos a salir de su zona de confort y probar cosas nuevas. Los estilos de aprendizaje de sus estudiantes exigen esto. Está bien cometer errores y experimentar fallas. Con la tecnología, las cosas no siempre van de acuerdo al plan. Esta es una gran lección de vida para todos los involucrados. Si temes a lo desconocido, nunca podrás mejorar y expandirte.

Guíe a los estudiantes a lo largo del viaje y déjelos probar cosas. ¡Está casi garantizado que si algo no funciona perfectamente, usted puede conseguir que los estudiantes se involucren y le ayudarán a solucionarlo! Con el tiempo, su nivel de comodidad aumentará a medida que se vuelven más seguros y expertos en el uso de estas excelentes herramientas. Comenzará a preguntarse cómo se las arreglaría sin ellos. La tecnología puede ayudarle a manejar muchas tareas de manera más eficiente y ofrecer oportunidades de aprendizaje más profundas.



Que sea práctico.

Para muchos docentes, estar en control es parte de su zona de confort, pero es fundamental para que la tecnología caiga en las manos de sus estudiantes. Esté dispuesto a adaptar sus lecciones para hacerlas más prácticas con la tecnología. Aprenda a utilizar el poder de las herramientas que tiene para hacer sus lecciones más interactivas y atractivas para sus estudiantes.

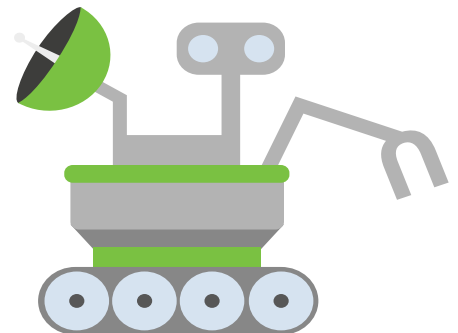
Por ejemplo, si utiliza presentaciones de PowerPoint en su aula, hágalas interactivas al momento de presentarse en conferencias. Importe sus archivos de PowerPoint en su nuevo [software de pizarra interactiva IWB](#) y añada elementos fáciles para que sean interactivos con unas sencillas herramientas. También puede agregar una variedad de elementos de instrucción para involucrar a sus estudiantes. Si no está seguro de cómo hacerlo, regrese a las [sesiones de capacitación en línea](#) o video tutoriales bajo demanda.

Una vez que presente muchos de los recursos tecnológicos en su salón de clase, verá que los niños esperarán más de usted. Seguirán desafiándolo a crecer y mantenerlos comprometidos con herramientas impresionantes.



Practique la paciencia.

Todos somos estudiantes que queremos desarrollar nuestras habilidades y conocimientos. Sólo recuerde llevarlo con calma y ser paciente consigo mismo. La tecnología es otra herramienta valiosa en la caja de herramientas del docente, pero toma algo de tiempo dominarla. Una vez que lo haga, se sorprenderá de lo bien que puede mejorar el aprendizaje y proporcionar nuevas y atractivas formas de conectarse con los estudiantes.



Nuestros Colaboradores y Expertos



Lynn Reedy, Especialista en Tecnología Educativa

Lynn Reedy tiene más de 19 años de experiencia en educación. Comenzó su carrera educativa como docente de artes del lenguaje y matemáticas. Durante los últimos 11 años, ha estado trabajando como especialista en tecnología educativa, ayudando a varias escuelas tanto en Connecticut como en Mississippi con la integración de la tecnología en todas las áreas temáticas. Dos de las escuelas con las que Lynn trabajó se han convertido en SMART Technologies Showcase Schools, reconocidas por el uso innovador de pizarras SMART en el aula. En 2006, Lynn fue nombrada la Docente de Tecnología de Mississippi del Año por la Asociación de Docentes de Tecnología de Mississippi. Ella actualmente reside en Connecticut, donde trabaja como especialista en tecnología educativa para las Escuelas Públicas de Stafford y un presentador de los webinars para Mimio.

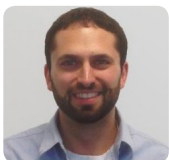
Twitter: @lynnreedy | Email: reedy@stafford.k12.ct.us



Kevin Ryan, Director de Tecnología Educativa y Aprendizaje del Siglo XXI

Durante los últimos nueve años, Kevin se desempeñó como Director de Aprendizaje, Plan de Estudio e Instrucción del Siglo 21 para el Distrito Escolar 96 del Campo Kildeer en Buffalo Grove, IL. Supervisa el plan de estudios de matemáticas y ciencias, tecnología e infraestructura de instrucción y entornos de aprendizaje en el aula. Kevin recibió un B.S. en Negocios de Florida Southern College y un M.Ed. de la Universidad DePaul. Antes de convertirse en el Director de Aprendizaje del Siglo XXI, Kevin era docente en el Distrito Escolar 26 de Cary y se desempeñó como administrador de los edificios en el Distrito 26 de Cary y el Distrito Escolar de KCSD 96.

Twitter: @KevinD_Ryan | Email: kryan@kcsd96.org



Christopher Leonardo, Director de Investigación y Desarrollo en Boxlight

Chris creció en una familia de docentes - madre, padre y hermana - y sigue siendo influenciado por ellos. Sus padres enseñaron durante más de 30 años y su hermana por más de 10. Chris tiene más de 15 años de experiencia en el desarrollo y la liberación de software y productos de hardware. En Mimio (Boxlight), ha creado soluciones tecnológicas que satisfacen las necesidades y resuelven los problemas de los docentes de todo el mundo. Fue responsable del desarrollo del premiado software MimioStudio para el aula y de la aplicación MimioMobile, que en conjunto ayudan a los estudiantes a colaborar y ayudan a los docentes a administrar sus aulas de una manera nueva y emocionante.

Chris tiene un B.S. de la Universidad de Massachusetts Amherst, donde trabajó en un proyecto de la National Science Foundation para la investigación de la licenciatura en sistemas de comunicación en tiempo real.

Twitter: @mimioleo | Email: christopher.leonardo@boxlight.com



Travis Rink, Subdirector de Escuela Secundaria

Travis Rink tiene 16 años de experiencia en la enseñanza de química de la escuela secundaria y otros cursos de ciencias. Es Licenciado en Ciencias en Educación Secundaria por la Universidad Estatal de Kansas y maestrías en Plan de Estudios e Instrucción, Liderazgo Educativo y Administración por la Universidad Estatal de Wichita. Como docente, asumió varios papeles relacionados con Mimio, incluyendo el programa Mimio Masters, entrenador de MimioConnect, representante del equipo de Docentes de Mimio y entrenador de las sesiones de Aprendizaje Rápido de Mimio. Como Líder de Misión de Mimio Educador, Travis ahora administra los programas de capacitación Mimio disponibles a nivel mundial, así como el desarrollo de lecciones del Equipo de Docentes de Mimio.

El año pasado volvió a su primer amor - estar en la escuela todos los días - y ha asumido el puesto de Subdirector de una Escuela Secundaria.

Twitter: @trink72 | Email: trink@goddardusd.com.

