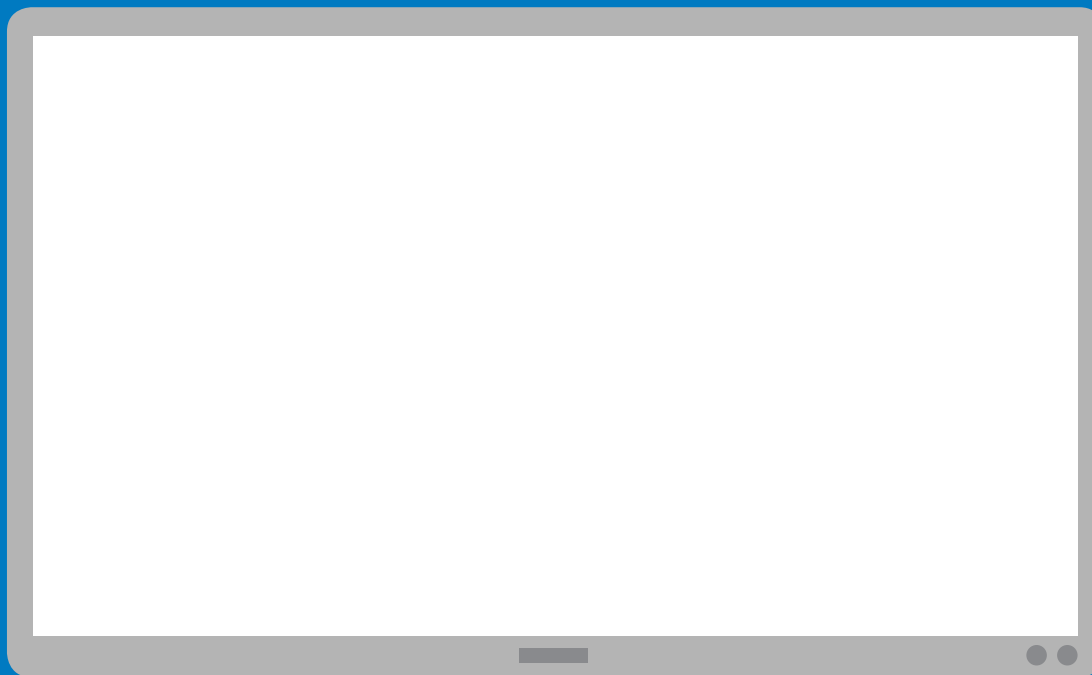
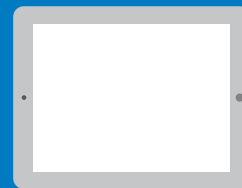
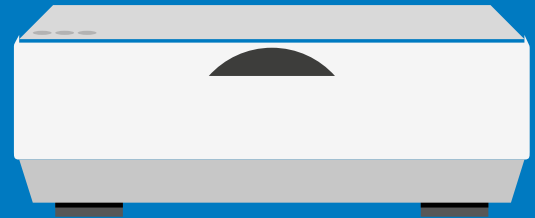
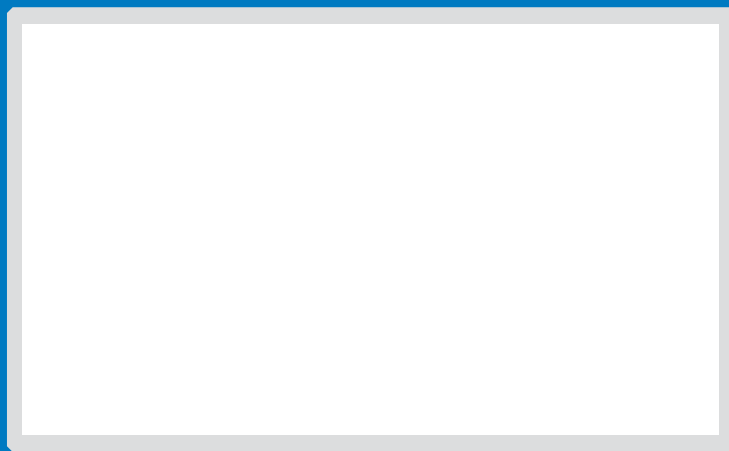


UNA GUÍA ÚTIL DE
Soluciones Interactivas
para el **Salón de Clase**



Tips para el Comprador | Elegir la Solución Interactiva Adecuada para Su Colegio | Recursos

Introducción

A medida que los docentes y colegios se esfuerzan por encontrar diferentes maneras para que los estudiantes se involucren aún más y motivar su aprendizaje, están reconociendo que el uso de la tecnología interactiva dentro del aula es clave. Sin embargo, la búsqueda de la solución interactiva más adecuada -una que ofrezca imágenes claras, tecnología táctil, capacidades colaborativas y una integración perfecta- puede llegar a ser desalentadora. ¿Cuál es la mejor manera para utilizar la tecnología? ¿Cómo decidir entre una tecnología y otra? ¿Dónde encaja la tecnología colaborativa para toda la clase, pequeños grupos y cómo se complementa o incluso dirigir la tecnología al frente del aula? ¿Cómo asegurar que todo lo que se compra se utiliza correctamente con base a los beneficios que esta ofrece y que se aprovechen al máximo? ¿Los docentes adoptan o se adaptan? ¿Cuánto desarrollo profesional, si lo hay, involucrará? ¿Puede el presupuesto ya comprometido del colegio acomodarse a la compra correcta?

Esta guía puede ayudar a los colegios a superar algunos de los obstáculos con los que se enfrentan al decidir implementar una solución interactiva. En esta guía compartimos factores clave que puede considerar al decidir lo que es correcto para tener al frente del aula y la tecnología para los estudiantes. Incluimos los pros y contras de cada solución interactiva y una visión general del costo de un área interactiva, recursos para las lecciones, capacitación y más.

Tabla de Contenido

8 Principales Factores a Considerar Antes de Comprar Herramientas Interactivas	4
¿Cuál es la Solución Interactiva Más Adecuada para Mi Colegio?	10
Paneles Planos Interactivos	12
Proyectores Interactivos	14
Pizarras Interactivas Táctiles	16
Pizarra Interactiva Portátil	18
¿Qué Tamaño de Área Interactiva Puedo Obtener con Mi Presupuesto?	20
Recursos Interactivos	22
Soluciones Para Toda la Clase: Valiosas Herramientas para el Aprendizaje	24

8 PRINCIPALES FACTORES

a Considerar Antes de Comprar Herramientas Interactivas



1. “¿Qué Debo Comprar?” vs. “¿Por Qué Debería Comprar?”

La planificación de nuevas tecnologías a menudo comienza con algunas preguntas: “¿Cuántas herramientas deberíamos comprar y qué marca?” Pero normalmente es mejor empezar preguntando “¿Por qué estamos pensando en comprar?” y “¿Estamos comprando herramientas para ayudarle al docente a hacer mejor su trabajo o estamos enfocados en herramientas para equipar a los estudiantes con nuevas habilidades?” **Un propósito bien considerado puede proporcionar una orientación sólida para decisiones posteriores** sobre la elección, la aplicación y la adopción de cualquier nueva tecnología, incluido **paneles planos interactivos, proyectores táctiles** y dispositivos portátiles para estudiantes como iPads, Chromebooks y tabletas Android.

2. Elija Su Proyección -Al Frente del Aula- con Sabiduría

La tecnología para el aula se ha centrado al frente del aula desde que se instalaron las primeras pizarras. El docente sigue siendo el centro del aula, incluso en entornos de aprendizaje altamente colaborativos. **Hay algunas preguntas clave que debe considerar sobre la tecnología que está al frente del aula.** ¿Se ha pensado como una exhibición pasiva (como una película pasada de moda) o una interactiva? ¿Podrán los estudiantes llegar al frente del aula para interactuar con el material de instrucción y colaborar unos con otros? ¿Se considera como una solución interactiva al frente del aula por que es nueva y emocionante (estas son dos de las peores razones) o porque puede cumplir un importante propósito en la instrucción?

Si el objetivo principal es **mostrar videos, una pantalla con imagen pequeña**, es más práctico un **proyector no interactivo** o **pantalla**. Si va a mostrar imágenes con mucho texto -como **páginas web y diapositivas-** y **este será el principal uso dentro del aula, puede ser suficiente una pantalla más grande** con interactividad para un usuario. Si el objetivo es que uno o más **estudiantes interactúen de forma colaborativa y simultánea con el contenido instruccional en la pantalla, entonces el tamaño de una pantalla grande, junto con la interactividad táctil, es la mejor opción.**



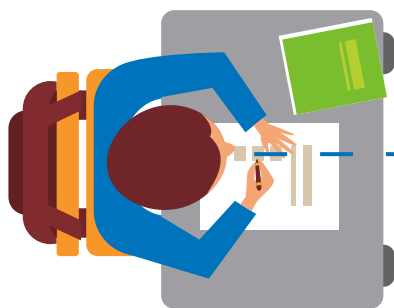
3. Tamaño de la Pantalla

Una vez que se ha seleccionado el paquete de tecnología básica, otro elemento que es importante considerar es el tamaño de la pantalla. Varios sitios web proporcionan asesoría para elegir el tamaño de la imagen de una T.V. de pantalla plana. Una de las recomendaciones básicas es que los espectadores deben estar sentados entre 2 y 4 mts de distancia de una pantalla de 65 pulgadas (1,651 mm) y entre 3.5 y 6 mts de distancia de una pantalla de 84 pulgadas (2,133.6 mm).

Sin embargo, estas recomendaciones son para mostrar películas y programas en la televisión de una casa, donde normalmente las luces suelen ser tenues. Las aplicaciones que se utilizan en el aula casi siempre implican mostrar texto, esto sucede dentro de aulas que tienen mucha luz natural o bien el resplandor de un iluminación fluorescente. Cuando se trata de mantener a los estudiantes comprometidos desde casi cualquier área del aula, el tamaño de la pantalla es importante. Las pantallas más grandes permiten una mayor visibilidad y legibilidad, garantizando que cada estudiante esté aprovechando al máximo el contenido mostrado en la pantalla.

Los docentes deben elegir un tamaño de pantalla lo suficientemente grande, como para que el tamaño de la fuente #20 pueda leerse fácilmente desde el punto más alejado de la pantalla dentro del aula, y la pantalla debe tener una resolución alta -al menos WXGA. Normalmente se traduce en 3X (veces) el tamaño de la pantalla en diagonal. Una pantalla de 65 pulg. puede ser útil para estudiantes que están a 5 mts, mientras que una pantalla de 84 pulg. puede ser útil para estudiantes que están a 6.5 mts. Teniendo en cuenta que un aula que mide unos 182 mts cuadrados, la última fila de escritorios podrían estar a 6.4 mts de la pared frontal, lo que significa que una imagen de 65 pulg. es demasiado pequeña para que el texto sea legible, y una imagen de 84 pulgadas es el mínimo .

Con esta sencilla ecuación, observar las dimensiones de un aula y acomodar los asientos para calcular el mejor tamaño de una pantalla para el aula, no habrá necesidad de comparar una pantalla más grande vs. lo que realmente necesita para que cada estudiante vea el contenido. Y a la inversa: **no necesita una imagen HD en un tamaño de pantalla donde los estudiantes están todo el tiempo entrecerrando los ojos para leer la lección al frente del aula.**



Con esta ecuación, observe el tamaño del aula y acomode los asientos para determinar qué tamaño de pantalla tendrá una mejor visión en el aula.

3X (veces) el tamaño de la imagen en diagonal = la distancia más lejana, desde donde el alumno puede leer fácilmente un tamaño de fuente de 20 puntos.

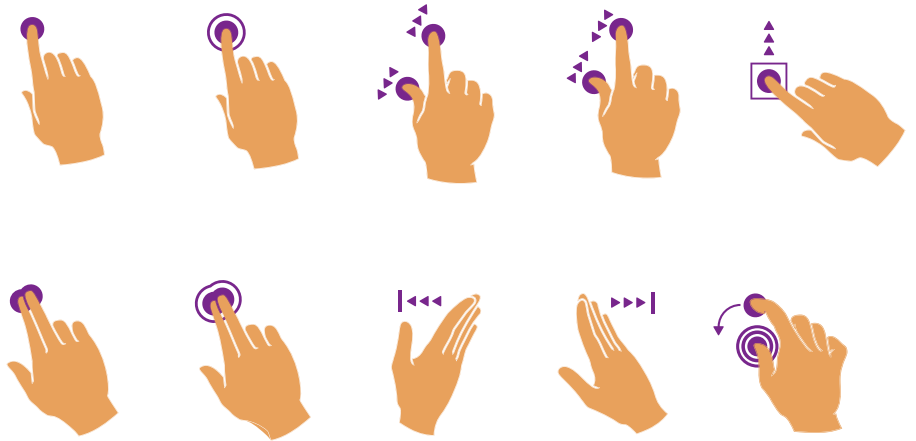
Tips para Incrementar la Participación de Toda la Clase

Enseñe con **tecnología y soporte visual** que mantengan a los estudiantes comprometidos y activos.

Utilice técnicas de **aprendizaje cooperativo** tal como trabajar en pares o rompecabezas

Espere 3 segundos.

La investigación ha demostrado que si usted espera 3 segundos (en lugar del estándar: 1.5 segundos.) después de hacer una pregunta, la exactitud aumenta, las respuestas son más largas y más estudiantes participan.



4. Toque

La calidad de la imagen, la resolución, el tamaño de la imagen, la calidad del audio, la correcta selección de entradas y salidas de audio y video, son consideraciones importantes al elegir una pantalla plana para el aula.

Hay consideraciones adicionales que debe tomar en cuenta al elegir una pantalla plana interactiva. Estas tres son clave:

- ¿Cuántos estudiantes con un solo toque simultáneamente se pueden acomodar?
- ¿Cuántos estudiantes de gesto simultáneo o de doble toque se pueden acomodar
- ¿Cuántos estudiantes simultáneos de un solo toque o de doble toque pueden acomodarse en el mismo plano horizontal?

Otra consideración potencialmente valiosa es si el dispositivo puede diferenciar entre el tacto o la pluma. La capacidad de realizar un seguimiento de la superficie ha sido ocasionalmente promocionado, aunque la experiencia real sugiere que la capacidad suena mejor en el papel que en el uso real.

5. Software Mejorado y Aplicaciones

Al final del día ¿Para qué está usando estas pantallas al frente de la clase? ¡Para Enseñar! Por este razón, **debe asegurarse que el software incluido tiene la capacidad de hacer mucho más que simplemente crear una presentación común.** Usted va a querer un software que actualmente esté disponible y le permita activar el aprendizaje que ofrece interactividad tanto al frente del aula como en los dispositivos que cada estudiante tiene. El software también debe proporcionar **oportunidades de colaboración, herramientas de evaluación y la integración con el aprendizaje móvil.**

Necesita soluciones que incluyan un software y **aplicaciones** eficaces y atractivos. Soluciones que permiten que el aprendizaje suceda al frente del aula y un aprendizaje para toda la clase que pueda ser dirigido por el docente o los estudiantes. Pueden estar varios estudiantes trabajando juntos al frente del aula para resaltar un concepto clave. Puede ser la **evaluación** formal e informal desde sus dispositivos móviles para determinar qué tipo de aprendizaje será el siguiente. Trabajar en equipo o bien grupos pequeños basados en aprender a trabajar la **colaboración** para ampliar o revisar un concepto con toda la clase. Todo esto se trata de escoger un sistema que facilite a sus docentes la incorporación de tecnología para mejorar el aprendizaje y ayudar a desarrollar las habilidades esenciales del pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la creatividad.

El software y aplicaciones necesitan trabajar con las lecciones y contenido que usted ya tiene para que se puedan aprovechar todos esos recursos, ya sea PowerPoint u otros archivos IWB (SMART y Promethean). **Descargue una versión de prueba gratuita y haga que sus docentes conozcan y prueben la compatibilidad y la facilidad de uso. Esto permitirá a los docentes ver por sí mismos qué es lo que funciona mejor y qué no.**



6. Accesibilidad



Las pantallas interactivas -al frente del aula- pueden ayudar a que el contenido del aula esté disponible para los estudiantes que de otro modo tendrían problemas para acceder a él. Pueden ayudar a resolver problemas de lenguaje/audición, problemas de visión, limitaciones por altura y otros desafíos físicos.



Otro aspecto de la accesibilidad es el tamaño del texto. Una pantalla de Alta Definición es compatible con el zoom para aumentar el tamaño visual de la imagen para aquellos que tienen dificultades para ver y leer. Esa misma capacidad de zoom puede aumentar el tamaño de la imagen del contenido manipulativo en pantalla para ayudar a aquellos que tengan problemas de destreza.

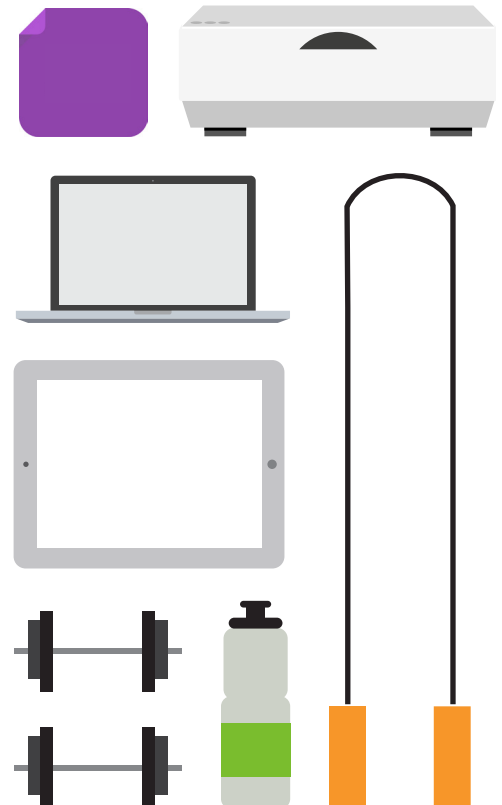


Finalmente, considere el acceso físico. Muchas pantallas planas interactivas son montadas a la pared y estas quedan fijas. Los soportes de pared que cuentan con ajustes de altura así como los elevadores de piso, son una forma muy conveniente para ajustar la posición para niños pequeños o personas que usan sillas de ruedas.

7. Capacitación & Recursos Adicionales

Imagine enviar a uno de sus estudiantes a conducir sin haber tomado antes un curso de manejo o dejándolos entrar a la piscina sin tomar antes clases de natación. Ahora entenderemos que entregar una colección de tecnología educativa para el salón de clase -cualquier tecnología que pueda ser usada por un estudiante de manera individual o **la primera clase de un docente usando tecnología- sin tener previamente información, es imprudente.**

Investigar [las diferentes opciones de capacitación](#) que ofrece su proveedor de soluciones. Se trata sólo de una guía de usuario dentro de la caja u ofrecen capacitación que enseñe no solo tecnología -como configurar el hardware- sino también a los docentes, dando a estos la capacidad de integrar el hardware en su plan de estudios de manera eficaz y atractiva. Después de la implementación inicial, su equipo de trabajo necesitará ser involucrado con las herramientas de capacitación y consejos útiles. Muchos proveedores de soluciones interactivas ofrecen [opciones de capacitación sin costo](#), incluyendo [webinars](#) de formación y [video tutoriales sobre demanda](#).



Los recursos pueden ser mucho más que una capacitación: pueden incluir recursos como comunidades online y lecciones. Estas extensas librerías online de lecciones gratis -disponibles en comunidades de docentes- pueden ayudar a sus docentes a iniciar sin perder tiempo, de la misma manera, ellos pueden compartir sus recursos y mejores prácticas a los demás compañeros. Muchas empresas de tecnología enfocadas en educación cuentan con estos beneficios adicionales.

Algunos proveedores de hardware no ofrecen nada después de la venta, por lo que debería asegurarse de elegir bien, alguien que puede apoyar a sus colegios más allá de la compra.



8. Un Verdadero Socio

Muchas veces se compra tecnología a través de un **distribuidor o socio especializado en tecnología educativa**, la elección correcta puede hacer toda la diferencia. Los socios le ofrecen un conocimiento profundo y la comprensión de varias soluciones así como la mejor forma en que funcionará su tecnología actual y los objetivos de su plan de estudios. También puede ayudarle a planificar, implementar y capacitar sobre estas nuevas soluciones tecnológicas. La elección de un verdadero socio que entiende sus metas y desafíos lo pondrá en el camino correcto para lograr el éxito.



¿Cuál Solución Interactiva es Adecuada para Mi Colegio?

Hacer la Mejor Elección para Mis Estudiantes, Mis Docentes, Mi Plan de Estudios y Mi Presupuesto

El Aprendizaje para Toda la Clase es un aspecto clave del aula moderna. Es una excelente herramienta para introducir nuevos conceptos a toda la clase o para revisar material que la mayoría de los estudiantes encuentran difícil. Muchos estudiantes captan nuevas ideas más rápidamente a través de la instrucción para toda la clase, especialmente si el material es interactivo y atractivo. Es un primer gran paso en el proceso del aprendizaje, incluso antes de que empiece la colaboración o el aprendizaje en equipo.

Las tecnologías interactivas ofrecen una manera efectiva, atractiva y fácil para que el docente proporcione la instrucción dirigida. Las herramientas para toda la clase están diseñadas para poner a los estudiantes en el centro del ambiente educativo, por lo que están más comprometidos, más colaborativos y más motivados.

Guías de Herramientas para Toda la Clase.

Hay una amplia variedad de opciones cuando se trata de tecnología para toda la clase: Pizarra interactiva portátil, proyectores interactivos (estándar y láser), pizarras táctiles y paneles planos interactivos. Algunas de las consideraciones más importantes son aquellos que funcionarán para las configuraciones de su aula y para los diferentes estilos de enseñanza de sus docentes y estudiantes.

“Nuestra pizarra interactiva portátil permite que el aprendizaje realmente esté centrado en el estudiante y, por su diseño, da a nuestros docentes una serie de características y una amplia variedad de ideas para colaborar. No se trata de reemplazar las herramientas convencionales que mis docentes actualmente utilizan, sino más bien de agregar una nueva dimensión de compromiso.”

*Kim Taylor, Directora
Escuela Primaria Charlotte Dunning, Framingham, MA*



Pantallas Planas Interactivas

Las pantallas planas interactivas ofrecen la brillantez de HD y 4K UHD, realmente pueden llevar el video y las imágenes a la vida. Las funciones táctiles te invitan a acercarte y comenzar a usar el panel. Es más, estas pantallas permiten que hasta 10 usuarios trabajen sobre la pantalla al mismo tiempo.

Pros:



Visuales Atractivos con Colaboración: Nada deslumbra como una pantalla 4k. Pueden mostrar lecciones tan reales con el UHD, al mismo tiempo que permite a varios estudiantes colaborar al frente del aula en su pantalla táctil sensible, ofreciendo un medio altamente atractivo e intuitivo para que puedan trabajar juntos. La funcionalidad Multi-Táctil permite que hasta 10 estudiantes o 5 usuarios de doble toque trabajen juntos, fomentando de esta manera la colaboración.



Sistema de Sonido: Las funciones que están integradas facilitan la configuración. La mayoría de las pantallas incluyen altavoces integrados, por lo que el sonido está más que listo para funcionar.



Aplicaciones Integradas y Hardware: Las pantallas pueden ser seleccionadas con opciones de una PC incorporada, sistema Android o un software para pizarra. Esto permite a los docentes acceder fácilmente a valiosos recursos como Google Classroom o incluso eliminar la necesidad de una computadora adicional en el aula.



Fácil instalación: Las pantallas son simples y muchas personas encuentran que la instalación de la pantalla es muy fácil. Monte una pantalla, conéctela a la computadora del docente, enciéndala y ya está lista.



Flexibilidad: Con sus diferentes complementos, tales como soportes y carros, pueden hacer que las pantallas sean aún más funcionales. Estos pueden moverse de un aula a otra con el sistema móvil, colocarlas en un ángulo plano como una mesa de escritorio pero interactiva e incluso ser más accesible para los estudiantes con diferentes habilidades y alturas.

Contras:



Presupuesto: Para que las pantallas se vean más allá de la primera fila, estas deben ser de gran formato. Si su presupuesto no es tan grande como su aula, puede que tenga que seleccionar un modelo más pequeño que no será tan visible o eficaz.

Pantallas Planas Interactivas



Estadísticas

Área Interactiva: 65–84 pulgadas.

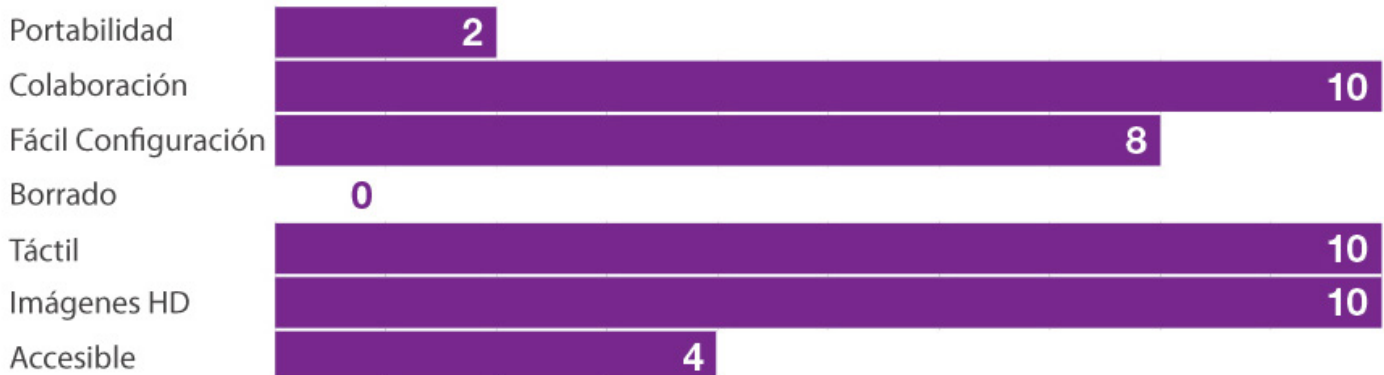
Usuarios Simultáneos: 6–10

Imagen: HD o UHD

Interactividad: Styli o basado en los dedos

“¡Las imágenes llevan las lecciones al siguiente nivel! con el tamaño y brillo de la pantalla, todo el mundo puede ver desde cualquier parte del aula, incluso con las luces encendidas”

Jason Schmidt
Tecnología de Instrucción



Proyectores interactivos

Los **Proyectores Interactivos** tienen la ventaja de crear un espacio interactivo muy grande, además de ser más accesible que las pantallas planas. Con estos proyectores ¡puede crear áreas interactivas tan grandes como de 140 pulgadas! Hoy en día hay una amplia variedad de proyectores: basados en tecnología táctil o pluma, bombilla o láser (no usar bombillas es igual a no cambiar bombilla ¡nunca!), HD y ultra-ancho, este puede permitirle crear un área interactiva de 11 x 4 pies (3.35 mts x 1.22 mts) . Muchos de los modelos táctiles permiten que hasta 10 estudiantes trabajen juntos sobre la misma actividad proyectada.

Pros:



Calidad de Imágenes HD en el Presupuesto: Los proyectores son capaces de crear imágenes magníficas, claras y brillantes, compitiendo con casi cualquier pantalla HD ya que son imágenes HD. Para obtener una pantalla HD con un área interactiva que va desde las 104-140 pulgadas, no sería posible comparar este presupuesto.



Interactividad Activada por el Tacto: Los proyectores de hoy en día están disponibles para usarse con los dedos o plumas. Además, pueden permitir que hasta 10 estudiantes trabajen juntos al frente del aula, dándole las mismas oportunidades al aprendizaje colaborativo y a toda la clase.



Áreas de Colaboración a Gran Escala: Aquí es donde los proyectores ofrecen un valor único: pueden crear un área interactiva tan grande como de 140 pulgadas. La mayoría de las pantallas permiten que 6-10 estudiantes trabajen juntos, pero si el área es pequeña, no será posible ni lo mejor. Los proyectores permiten áreas colaborativas a gran escala, donde los estudiantes y docentes realmente pueden trabajar juntos. Si este es el tipo de aprendizaje que usted busca para favorecer sus aulas, entonces un proyector podría ser una buena alternativa vs. una pantalla plana.

Contras:



Problemas con las Superficies Planas: Para que los proyectores con capacidad táctil funcionen en un nivel óptimo, necesitan una superficie plana. Una alineación incorrecta o una pizarra que no sea plana, degradará significativamente el rendimiento del sistema de seguimiento táctil.



La instalación puede ser más complicada: La instalación del proyector requiere calcular la distancia desde la pizarra y los cables que van a atravesar el techo o la pared, a menudo esto podría ser un poco complicado. La mayoría de las compañías que fabrican y distribuyen proyectores interactivos ofrecen sistemas que calculan estas distancias, buscando hacer la instalación más sencilla.



Luz Ambiental: Si su colegio tiene aulas con mucha luz natural y tonos limitados, entonces un proyector puede no ser su mejor opción.

Láser vs. Bulbo

¡No más lámparas de proyector! Los proyectores pueden crear imágenes grandiosas a un costo competitivamente bajo, pero ops, son lámparas. Últimamente, muchas empresas de proyectores interactivos ofrecen modelos que están reemplazando las lámparas por el láser, ofreciendo una mayor vida útil. Sin embargo, otras compañías ofrecen programas de bajo costo que proporcionan lámparas de repuesto, siempre y cuando sea el propietario del proyector.

Proyectores Interactivos



Estadísticas

Área Interactiva: 104–140 pulgadas.

Usuarios Simultáneos: 6–10

Imagen: XGA, WXGA, DLP, LCD, HD 1080P

Interactividad: Styli o basado en los dedos

“Mi proyector interactivo me permite tener un enorme espacio colaborativo para mis estudiantes ¡y todavía tengo mi pizarra!”

Travis Rink
Docente de Ciencia



*Hay algunos proyectores tiro estándar que pueden moverse sobre un carro y usarlo interactivamente.

There are a select few standard throw projectors that can be moved on a cart and used interactively.

Pizarra Interactiva Táctil

Las pizarras interactivas táctiles ofrecen a las aulas una superficie borrable de una pizarra convencional junto con el poder del tacto, lo que la convierte en una gran opción para presupuestos que no pueden darse el lujo de tener una pantalla táctil HD.

La capacidad de la pluma y el dedo proporciona a los estudiantes múltiples formas de trabajar con el contenido de la lección para una experiencia más atractiva y práctica. La superficie de acero soporta imanes cuando se utiliza como una pizarra con borrado en seco, de esta manera los docentes aún tienen su pizarra convencional. Además, varios estudiantes pueden trabajar juntos, proporcionando una solución de aprendizaje colaborativo.

Pros:



Colaboración: El toque multi-punto permite que varios estudiantes trabajen juntos, comprometiendo a los estudiantes en el aprendizaje colaborativo.



Flexibilidad: La superficie borrable permite a los docentes utilizar esta solución tanto como una pizarra convencional como una pizarra táctil, maximizando el espacio del aula.



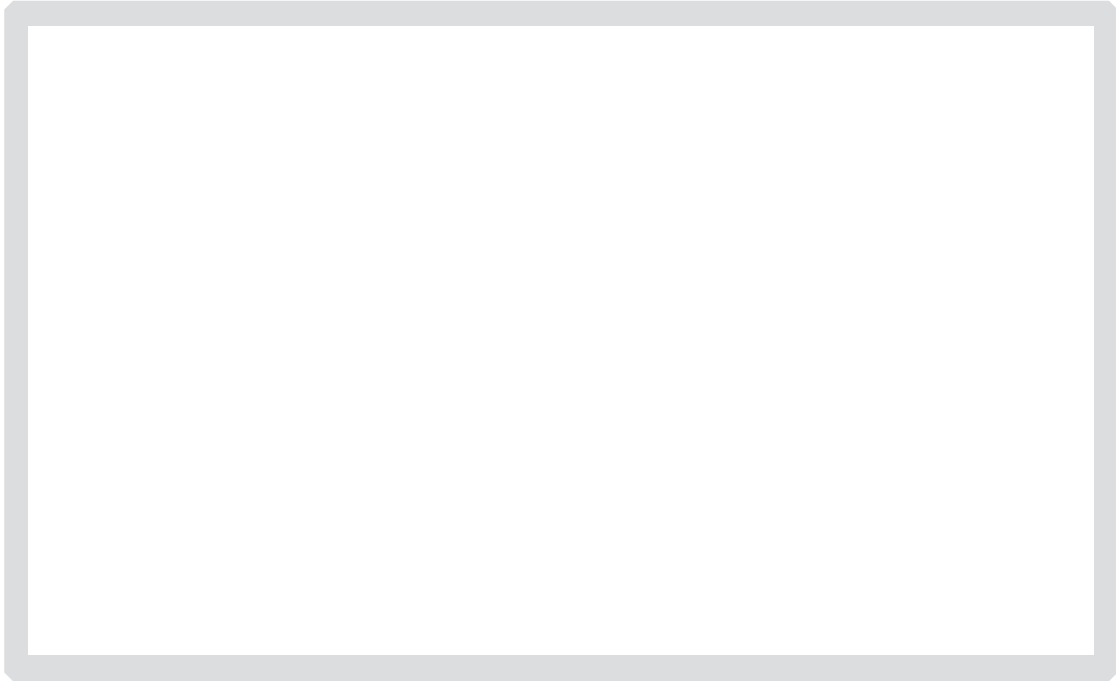
Accesible: El costo es más bajo que comprar un panel plano interactivo, por lo que para algunas escuelas -especialmente si ya tienen proyectores- esta solución les permite traer la colaboración táctil a sus aulas por menos.

Cons:



Proyector Requerido: La pizarra táctil requiere de un proyector no interactivo, por lo que necesita, ya sea, tener uno en el aula o comprar uno al mismo tiempo que adquiere la pizarra táctil.

Pizarras Interactivas Táctiles



Estadísticas

Área Interactiva: 78–87 pulgadas

Usuarios Simultáneos: 6

Superficie: Acero Magnético con Proyección
Optimizada

Interactividad: Styli o basado en los dedos

“Saber que hasta seis estudiantes pueden trabajar independientemente y colaborar sobre la pizarra ¡es increíble! El potencial que tiene el aprendizaje supera cualquier tecnología con la que haya tenido la oportunidad de trabajar.”

Jen Maher

Docente de Computación, St. Patrick's Elkhorn



¿CUÁL SOLUCIÓN INTERACTIVA ES ADECUADA PARA MI COLEGIO?

Pizarra Interactiva Portátil

La Pizarra Interactiva Portátil, como el dispositivo interactivo MimioTeach, le permite utilizar los proyectores y pizarras blancas convencionales que ya tiene para crear un área interactiva. Las pizarras interactivas portátiles le permiten crear fácilmente otra área de aprendizaje interactiva sobre cualquier superficie plana. Su bajo costo de implementación hace posible equipar más aulas con esta tecnología interactiva

Pros:



Accesibilidad: Permite a los colegios transformar los proyectores y pizarras convencionales que ya poseen en pizarras interactivas. Esta solución portátil normalmente permite a los colegios equipar tres aulas con tecnología interactiva frente a una pizarra interactiva estándar.



Portabilidad: Esta solución flexible se puede mover de un aula a otra con bastante facilidad: la barra interactiva mide aproximadamente un metro de altura y su peso es muy ligero. Esta herramienta permite a los docentes compartir recursos, maximizando el presupuesto escolar.



Fácil de Instalación: Estos dispositivos están diseñados para trabajar con su proyector actual y su computadora, por lo que después de un sencillo proceso de calibración, usted tiene una solución interactiva lista para ejecutarse en menos de un minuto.

Cons:



Usuario individual: Normalmente, estos dispositivos solo permiten que un estudiante o docente lo utilicen a la vez.



Proyector Requerido: Si aún no tiene salas equipadas con proyectores o el presupuesto para agregar un proyector accesible, esto podría no ser la solución para usted.

Pizarra interactiva Portátil



Estadísticas

Área Interactiva (Basado en un proyector): 96—112.8 pulgadas.

Usuarios Simultáneos: 6

Imagen: No aplica

Interactividad: Styli basado en los dedos

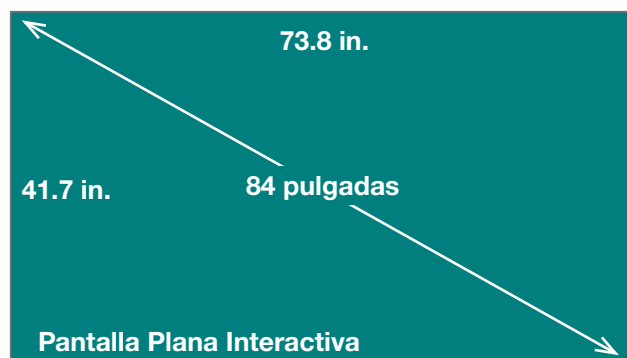
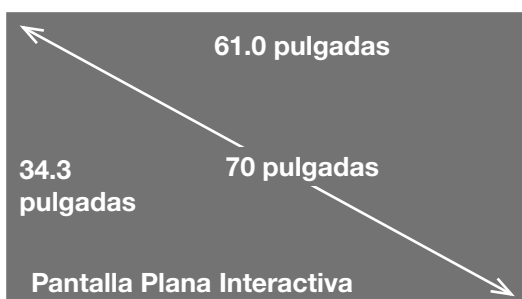
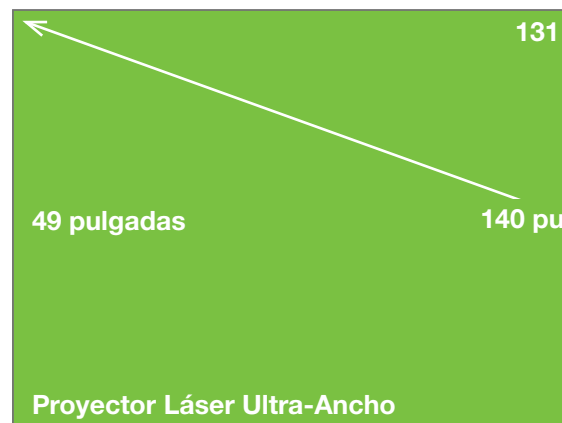
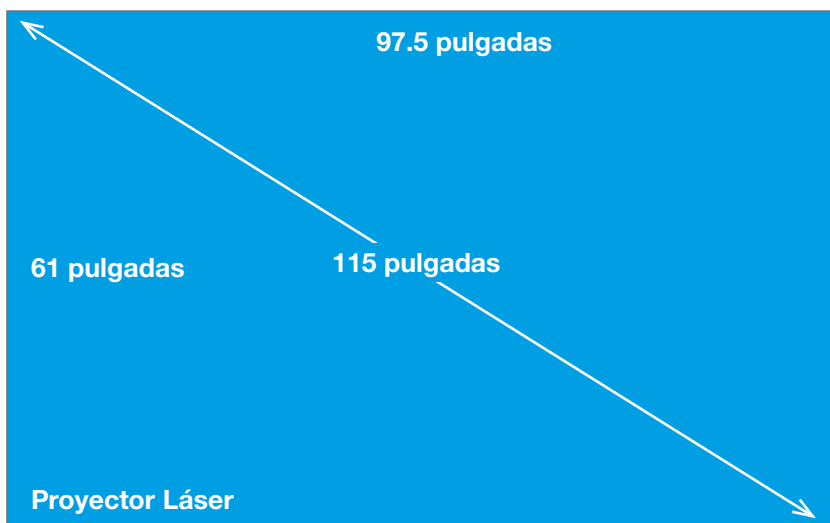
“Usted lo saca de su caja y fácilmente lo usa. Es una herramienta muy versátil, capta la atención de los estudiantes”

Jim LeMasters
Instructor de Tecnología, Warsaw, IN

Portabilidad		10
Colaboración	4	
Fácil Configuración		10
Borrado		10
Táctil	0	
Imágenes HD	0	
Accesible		10

¿Qué Tamaño de Área Interactiva Puedo Obtener?

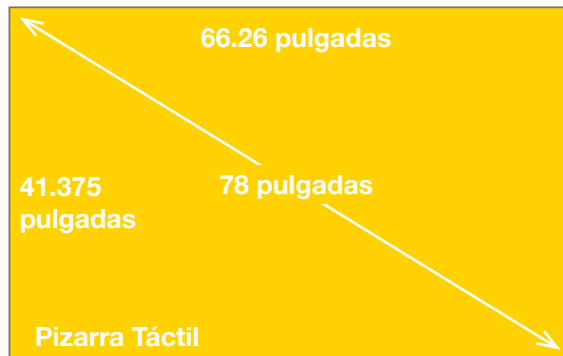
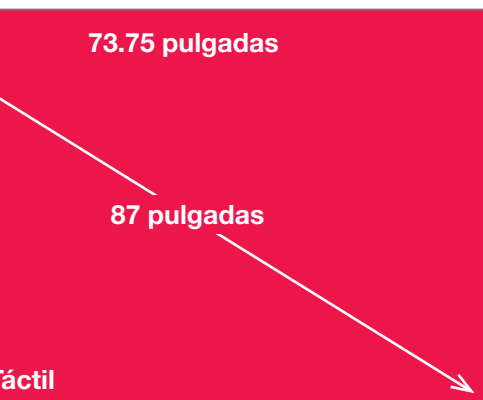
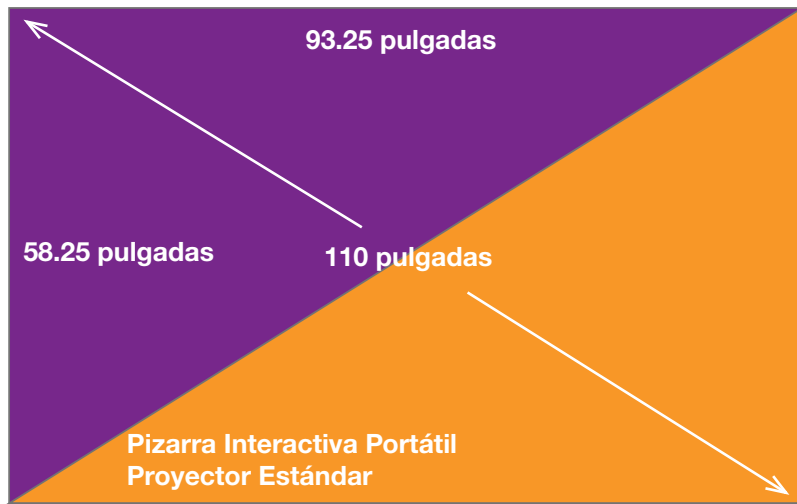
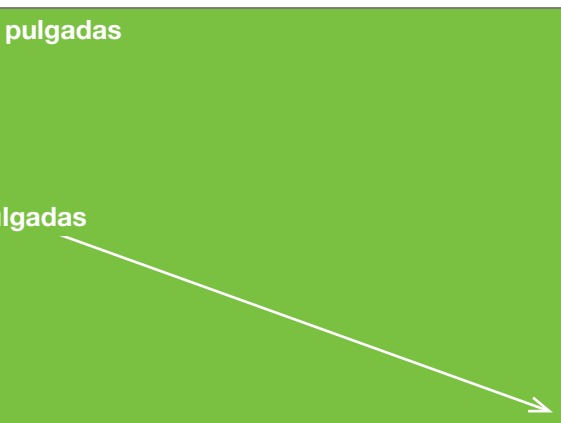
Usted ha visto las soluciones y ha puesto en la balanza los pros y los contras, pero ¿Qué significa realmente una solución interactiva más pequeña debido al tamaño de su aula? ¿Se pueden equipar varias aulas? Esta representación le ayuda a tener en cuenta el tamaño que se necesita para que los estudiantes puedan ver claramente la lección. Las soluciones más grandes para asegurar que los detalles y las oportunidades de aprendizaje no se pierdan. Además, asegure que lo logren sin que se convierta en un juego de Twister.



CLAVE DE COLOR	SOLUCIÓN INTERACTIVA	TAMAÑO DE ÁREA ACTIVA (DIAGONAL)	TAMAÑO DE ÁREA EFECTIVA
	Proyector Láser Ultra-Ancho	140 pulgadas	49 in. x 131 in. (1,244.6 mm x 3,328.0 mm)
	Proyector Láser	115 pulgadas	61 in. x 97.5 in. (1,549.4 mm x 2,476.5 mm)
	Proyector Estándar	110 pulgadas	58.25 in. x 93.25 in. (1,479.55 mm x 2,369.75 mm)
	Pantalla Plana Interactiva	84 pulgadas	41.7 in. x 73.8 in. (1,060.5 mm x 1,876.2 mm)
	Pantalla Plana Interactiva	70 pulgadas	34.3 in. x 61.0 in. (871.3 mm x 1,549.4 mm)
	Pizarra Táctil	87 pulgadas	46.125 in. x 73.75 in. (1,171.575 mm x 1,873.25 mm)
	Pizarra Táctil	78 pulgadas	41.375 in. x 66.25 in. (1,050.925 mm x 1,682.75 mm)
	Pizarra Interactiva Portátil	110 pulgadas*	58.25 in. x 93.25 in. (1,479.55 mm x 2,369.75 mm)

¿Cómo elegir con Mi Presupuesto?

...mente cuando se trata de lo que puede pagar con su presupuesto? ¿Necesita un área o imagen
 ...ntación gráfica le da una idea más clara del tamaño de la imagen en relación con el dólar. Siempre
 ..., incluyendo fuentes, páginas web y gráficos. Las aulas grandes realmente necesitan áreas de imagen
 ..., si desea que varios estudiantes trabajen simultáneamente al frente del aula, necesitará el espacio



ALTA (H X W)	COSTO (PRE-CIO RETAIL)	COSTO POR PULGADA CUADRADA
(1,827.4 mm)	\$6,465	\$1.01 por pulgada cuadra
(1,476.5 mm)	\$3,999	\$0.67 por pulgada cuadra
(1,016 mm x 2,368.55 mm)	\$2,665	\$0.49 por pulgada cuadra
(1,046.5 mm)	\$9,599	\$3.12 por pulgada cuadra
(1,871.6 mm)	\$5,330	\$2.55 por pulgada cuadra
(1,016 mm x 1,873.25 mm)	\$1,732**	\$0.51 por pulgada cuadra
(1,016 mm x 1,682.75 mm)	\$1,532**	\$0.56 por pulgada cuadra
(1,016 mm x 2,368.55 mm)	\$1,145**	\$0.21 por pulgada cuadra

* Basado al ser utilizado con un proyector en modo de pantalla ancha.

** El costo no incluye un proyector, el cual se requiere para usarse de manera interactiva.

Recursos Interactivos

Hemos recopilado una lista de recursos para ayudarle a utilizar sus soluciones interactivas a su máximo potencial. A continuación encontrará acceso a lecciones, consejos, actividades, capacitación a la comunidad de docentes en línea de Boxlight.

Lecciones para Soluciones Interactivas al Fente del Aula

mimioconnect.com//content/lesson/24010/collaboration_lessons_interactive_displays

Lecciones Colaborativas

mimioconnect.com/content/lesson/27315/collaborate_core_2_lessons

Paquete Inicial de Lecciones y Evaluaciones para el Aprendizaje Móvil

boxlight.com/mimiomobile-starter-pack

MimioConnect® Comunidad de Enseñanza Interactiva

Usted puede encontrar y compartir una serie de planes de lecciones y actividades con compañeros docentes en nuestra comunidad de enseñanza en línea. Aprenda cómo otros maestros están utilizando sus pizarras interactivas, comparta sus consejos y averigüe lo que ha funcionado o no en otras aulas.

mimioconnect.com disponible en inglés

mimioconnect.com/es disponible en español

MimioTraining

Con los recursos Sobre Demanda y las Sesiones de Aprendizaje Rápido, nuestra colección de materiales de capacitación -incluyendo video tutoriales, grabaciones, guías de usuario y tarjetas de referencia- ayudan a los docentes a aprender cómo usar el software especializado para el aula así como crear lecciones eficientes.

boxlight.com/training-overview/ disponible en inglés

mimio.com/es-LA/Training/On-Demand-Overview.aspx disponible en español

Soluciones Para Toda la Clase: Valiosas Herramientas para el Aprendizaje

No importa lo que esté usando para enseñar -una [pantalla plana](#) interactiva, una pizarra blanca convencional o simplemente un papel- todas estas herramientas comparten un propósito: enseñar. Mientras que las herramientas tradicionales pueden transmitir conocimientos e ideas, las soluciones interactivas atraen más fácilmente a los estudiantes y crean innumerables oportunidades para el aprendizaje colaborativo. Esta tecnología se conecta con nuestros estudiantes de manera que estén acostumbrados a esta, además esto les ayuda a ser mejores estudiantes y estar mejor preparados para el mañana. La naturaleza colaborativa de los dispositivos anima a los estudiantes a trabajar juntos de manera interactiva y sin problemas con otras tecnologías en el aula, también desarrolla habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la creatividad. Estas habilidades los harán exitosos tanto en el aula como en el mundo real que está por venir.

Hable con un especialista en tecnología educativa para comentar sus necesidades para toda la Clase. >>



■ Obtenga más información de todas nuestras soluciones tecnológicas en:

boxlight-latam.com ○

informacion-latam@boxlight.com