



Resistencia, flexibilidad y facilidad de uso: cómo elegir siempre la tecnología educativa adecuada

Guía para responsables tecnológicos de primaria y secundaria

logitech®



Encontrar la opción perfecta

La elección de la tecnología educativa adecuada para las escuelas de primaria y secundaria es una decisión fundamental que afecta tanto a estudiantes como a profesores. Para 2032, se espera que los responsables de primaria y secundaria de todo el mundo gasten 132,4 mil millones de dólares cada año en hardware, software y servicios de tecnología educativa. Con tantas opciones disponibles y tantos recursos en juego, es importante encontrar soluciones que aprovechen al máximo los presupuestos, ofrezcan oportunidades diarias para aprender mejor y se adapten a las necesidades de los estudiantes y educadores.

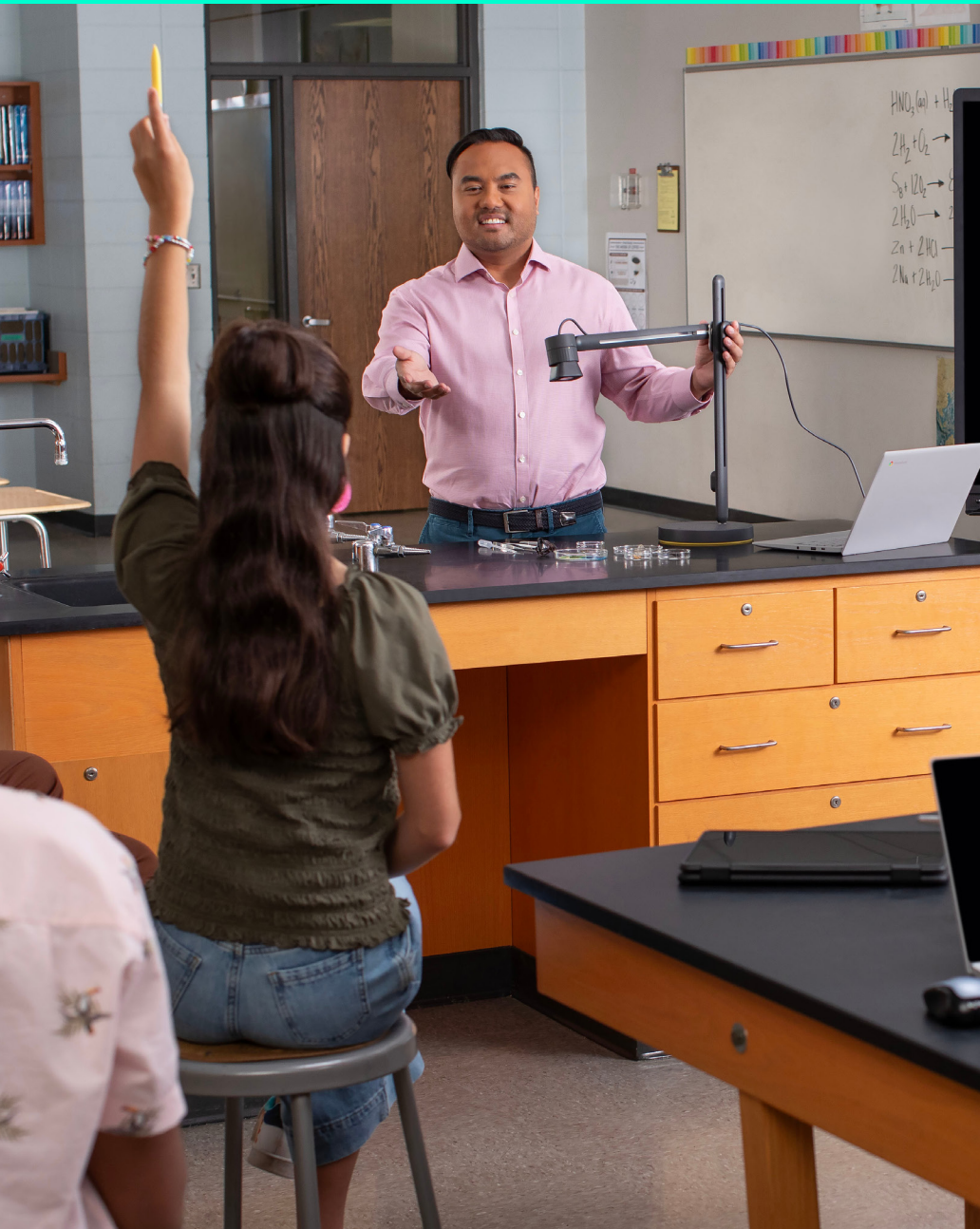
Elegir siempre la tecnología educativa adecuada implica fijarse en varios factores, como el impacto económico de una solución a lo largo del tiempo, si encaja a la perfección en diversos espacios y actividades de aprendizaje y si puede ahorrar tiempo y energía a los profesores. Esta guía explora el proceso de evaluación de la tecnología educativa desde todos los ángulos, para que los responsables de la tecnología en primaria y secundaria puedan tomar decisiones informadas que beneficien a toda la comunidad escolar.

«El objetivo final es explorar cómo la tecnología y la digitalización pueden añadir valor, no solo en términos de aprendizaje para los estudiantes, sino también en las relaciones entre ellos».

Daniel Pretto, CTO, Director, École-Collège Saint-Joseph

Necesidad de hacer preguntas

Hacer las adquisiciones adecuadas de tecnología educativa para primaria y secundaria gira en torno a estas preguntas.



¿Qué tipo de aprendizaje admite la solución?

¿Funciona la solución tanto para estudiantes presenciales como a distancia? ¿Fomenta la colaboración, la creatividad o el compromiso? ¿Qué actividades mejora?



¿La solución requiere asistencia profesional?

¿Es la solución lo suficientemente resistente como para que estudiantes y profesores puedan usarla sin intervención? ¿La solución tiene funcionalidad Plug and Play?



¿La solución resiste el uso frecuente por parte de los estudiantes?

¿Está la solución lo suficientemente bien diseñada como para que la escuela evite los ciclos de compra-rotura-sustitución? ¿Tiene piezas sustituibles o intercambiables? ¿Incluye garantía? ¿Se han hecho pruebas rigurosas con estudiantes a lo largo del proceso de diseño?



¿Se integra la solución con el software y las plataformas actuales?

¿La solución encaja en la infraestructura tecnológica actual de la escuela? ¿Requiere retirar la solución existente y sustituirla, o es interoperable con el hardware y compatible con las plataformas en uso?

Hechas para las aulas

Desde caídas hasta derrames accidentales, la tecnología educativa puede sufrir un desgaste extremo. Las soluciones duraderas creadas pensando en entornos de aprendizaje activos protegen las inversiones escolares y rinden bien año tras año.

Qué buscar



Pruebas de caída y limpieza



Diseño centrado en el usuario



Una garantía sólida

Ejemplos de soluciones



Logitech Crayon para iPad

Logitech Crayon es un lápiz digital con precisión de píxel creado para iPad. Se ha sometido a pruebas exhaustivas de caídas y limpiezas para resistir el uso habitual, con un agarre extendido para usuarios con diferentes niveles de desarrollo de las habilidades motoras. Para evitar que se caiga de las mesas y se pierda, tiene una forma plana y su tecnología de rechazo de palma mantiene las manos en una posición natural al escribir.



Lápiz digital USI Logitech Pen para Chromebook™

Con 4096 niveles de detección de presión de escritura, Logitech Pen permite a los estudiantes escribir en sus dispositivos Chromebook compatibles con USI tan fácilmente como con lápiz y papel. La punta a prueba de manipulaciones resiste a los estudiantes curiosos, mientras que el tamaño, la forma y el peso se han diseñado para adaptarse y admitir diferentes tamaños de mano y niveles de desarrollo de las habilidades motoras.



Funda con teclado Logitech Rugged Combo

Diseñada para proteger el iPad de arañazos y golpes diarios, la funda con teclado Logitech Rugged Combo se ha sometido a pruebas de caídas superiores a los estándares militares. El teclado extraíble tiene teclas cómodas y resistentes a la manipulación y el soporte abatible ajustable permite varios ángulos de visión, por lo que es ideal para diferentes aplicaciones de aprendizaje. El portalápiz ayuda incluso a evitar que los estudiantes cierren las fundas del iPad con un lápiz dentro.

¿Sabía que...?

El **31** %

de los auriculares comprados para entornos escolares termina en vertederos cada año.¹

Qué buscar



Versatilidad entre asignaturas



Adaptabilidad a las diferentes necesidades de aprendizaje

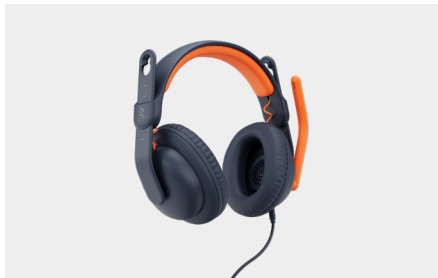


Adecuación para el aprendizaje presencial y a distancia

Hechas para ofrecer flexibilidad

La tecnología educativa adecuada debería encajar perfectamente en diversos entornos y actividades de aprendizaje, respaldando diversos métodos y estilos de aprendizaje. Tanto si se trata de un aula tradicional, un escritorio en casa, un laboratorio o aprendizaje al aire libre, la tecnología debería adaptarse a cualquier situación.

Ejemplos de soluciones



Auriculares con cable Logitech Zone Learn

Los Logitech Zone Learn permiten a los estudiantes oír y que se les oiga en cualquier situación de aprendizaje, desde el trabajo individual en aplicaciones de aprendizaje de idiomas hasta proyectos grupales con compañeros a distancia. Sus transductores de audio están optimizados para la nitidez vocal en lugar de para la música, por lo que los estudiantes captan cada sonido importante, y tiene un micrófono de varilla rígida para mejorar la captación y la claridad vocal. La diadema ajustable y las almohadillas microarticuladas se ajustan a diferentes tamaños de cabeza y peinados, para que todo el mundo tenga un ajuste cómodo. También cuenta con cables y almohadillas sustituibles, por lo que las escuelas no tienen que sustituir unidades enteras si una pieza se desgasta.



Cámara para pizarra Logitech Scribe

Logitech Scribe permite a los educadores compartir el contenido de la pizarra para cualquier materia con solo pulsar un botón, lo que les da a los estudiantes un asiento en primera fila, ya estén en casa o al fondo de la clase. La lente personalizada ofrece una nitidez excepcional, mientras que el efecto de transparencia integrado basado en inteligencia artificial permite a los espectadores ver «a través» del ponente para tener una visión sin obstáculos del contenido en todo momento. Scribe también captura notas adhesivas y se integra fácilmente con soluciones de videoconferencia como Zoom.



Cámara de videoconferencia Logitech MeetUp 2

Logitech MeetUp 2 proporciona videoconferencias sencillas y flexibles para liberar el potencial de las salas pequeñas. En cualquier curso o asignatura, el sistema de cámara avanzado mejorado con inteligencia artificial se centra en los detalles correctos, para que los estudiantes puedan ver claramente sin importar dónde se encuentren. La tecnología RightSound 2 nivela automáticamente las voces altas y bajas a la vez que suprime el ruido, lo que hace que las voces de los estudiantes a distancia sean el centro de la conversación. Posibilidad de Plug and Play con las plataformas preferidas de los docentes, MeetUp 2 también permite una colocación flexible y una instalación sencilla para adaptarse a las diferentes aulas.

¿Sabía que...?

1 de cada 6 profesores

afirma que no usará la tecnología si anticipa que tendrá que solucionar muchos problemas.²

Qué buscar



Facilidad de uso



Integración con herramientas y plataformas existentes

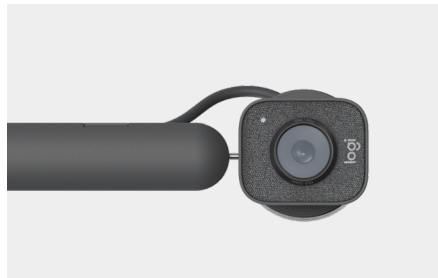


Diseño que satisface las necesidades de los educadores

Hechas para educadores

La tecnología adecuada debería ser eficaz de inmediato. Los dispositivos y el software fáciles de usar permiten una integración fluida en las rutinas diarias, lo que permite a los educadores centrarse en la enseñanza, no en concertar asistencia profesional adicional.

Ejemplos de soluciones



Cámara de contenido ajustable Logitech Reach

Logitech Reach es una cámara flexible e intuitiva que permite enseñar sin límites. El cabezal y el soporte giratorios de la cámara se mueven en cualquier dirección con una sola mano, proporcionando brillantes imágenes de maquetas, mapas y otros contenidos analógicos sin interrumpir el flujo de aprendizaje. La conexión es Plug and Play a través de USB-C, por lo que los educadores pueden estar seguros de que «sencillamente funciona».



Cámara para streaming de vídeo Logitech Mevo Start

Diseñada para que la producción de contenido de vídeo de alta calidad sea sencilla y asequible, Logitech Mevo Start es una experiencia de streaming inalámbrico 4K fácil de usar. Los profesores pueden transmitir vídeo impresionante directamente a plataformas como YouTube o Facebook, controlando la cámara fácilmente desde un móvil o tablet con la intuitiva aplicación de Mevo.



Mando inalámbrico para presentaciones Logitech Spotlight

Un puntero digital avanzado que funciona para clases presenciales, remotas e híbridas, Logitech Spotlight hace que los estudiantes participen y permite a los educadores enseñar con libertad. Sus tres modos de puntero (Foco, Lupa y Láser digital) ofrecen a los educadores formas dinámicas de resaltar conceptos importantes. La interfaz de tres botones es fácil de usar de inmediato y Spotlight es Plug and Play con cualquier ordenador compatible a través del receptor USB. Además, la capacidad de recarga rápida permite mejorar el aprendizaje durante tres horas con una carga de solo 60 segundos.



Seleccionar la tecnología educativa adecuada para una escuela es más que elegir dispositivos. Se trata de invertir en recursos que mejoren la experiencia educativa tanto de profesores como de estudiantes. Al priorizar la resistencia, la flexibilidad y la facilidad de uso, los responsables tecnológicos de primaria y secundaria garantizan que las escuelas realicen inversiones que puedan soportar las exigencias del curso escolar, se adapten a los diversos entornos de enseñanza y aprendizaje y se integren fácilmente en las actividades diarias.

¹ Encuesta de Logitech Ed Council. 18 ITDM y profesores encuestados. Ponderados según el tamaño de la escuela.

² EdWeek Research Center for Logitech. (2022). «The Ergonomics Equation». <https://www.logitech.com/content/dam/logitech/en/education/pdf/logitech-ergonomics-equation.pdf>

logitech® | for education

Para obtener más información sobre el conjunto de soluciones para la educación de Logitech, vaya a

<https://www.logitech.com/es-es/education.html>.

© 2024 Logitech. Logitech, Logi y sus logotipos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Logitech Europe S.A. o sus filiales en Estados Unidos y otros países. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Logitech no asume ninguna responsabilidad por la presencia de posibles errores en esta publicación. La información de producto, precios y características aquí contenida está sujeta a posibles cambios sin previo aviso.