

15 ideas tecnológicas
probadas por el profesorado
para fomentar el potencial
creativo de los estudiantes

logitech®



La creatividad es la base del futuro

En la era digital, las herramientas tecnológicas pueden desempeñar un papel fundamental para solucionar rápidamente las necesidades de aprendizaje, al tiempo que ayudan a los estudiantes a explotar su creatividad. Los resultados son impresionantes.

De hecho, las investigaciones revelan que los estudiantes mejoran considerablemente sus capacidades cognitivas cuando los docentes combinan la tecnología y la creatividad en el aula.¹

Si busca ideas eficaces para fomentar la creatividad del alumnado, en nuestra guía sobre el uso de la tecnología educativa en el aula encontrará un sinfín de proyectos que despertarán y estimularán la imaginación de los más jóvenes. En las aulas actuales, la tecnología es tan fundamental como las tres asignaturas básicas (lectura, escritura y matemáticas), por lo que ofrecemos un marco de referencia para reflexionar sobre cómo aprovechar el potencial que aporta la tecnología educativa:

EXPRESIÓN

del conocimiento

INTERACCIÓN

con el contenido

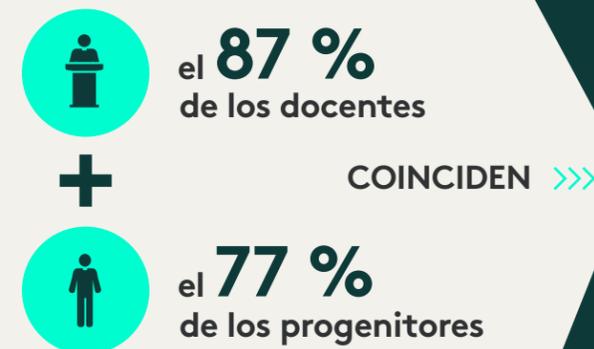
CONEXIÓN

con los demás

Eche un vistazo a estos conceptos para encontrar formas probadas por el profesorado de aplicar la tecnología educativa a distintas asignaturas y niveles educativos. Descubrirá que todos se inspiran en un objetivo común:

Ayudar al alumnado a sacar partido a su propia creatividad y a descubrir el placer de aprender.

El uso transformador de la tecnología puede abrir las puertas a la creatividad en el aula. El profesorado y los responsables de las instituciones educativas saben que la creatividad es una habilidad clave que los estudiantes necesitarán para progresar en los estudios y en el mundo laboral del futuro. Es ahí donde el uso transformador de la tecnología puede crear nuevas oportunidades.



«La metodología pedagógica que inspira la creatividad durante el proceso de aprendizaje exige más esfuerzo, pero da mejores resultados».

Los educadores y los responsables de las instituciones educativas saben que la creatividad es una habilidad clave que los estudiantes necesitarán para progresar en los estudios y en el mundo laboral del futuro. Es ahí donde el uso transformador de la tecnología puede crear nuevas oportunidades.¹



Expresión

Fomente la creatividad ofreciendo a los estudiantes diversas formas de expresarse y comunicar lo que aprenden.

La expresión personal en el aula repercute de forma positiva en su estado de ánimo, su rendimiento, sus conocimientos y su conducta.² Contar con una variedad de herramientas digitales —como un ratón, un *touchpad*, un teclado o un lápiz digital— les permite descubrir cuáles se adaptan mejor a su estilo de aprendizaje y a la etapa en la que se encuentran. La posibilidad de elección es clave para potenciar la expresión personal creativa.

5 proyectos que desatan la creatividad

1 MAPAS CONCEPTUALES

Aprender a tomar apuntes es una habilidad importante, pero no es necesario centrarse únicamente en las palabras. Los estudiantes pueden usar los lápices digitales Logitech Pen o Crayon para organizar visualmente sus conocimientos y pensamientos. Además, pueden hacer dibujos, crear diagramas y añadir conexiones en sus apuntes para darles un sentido más personal.

2 INFOGRAFÍAS O CARTELES DIGITALES

¡Una buena infografía vale más que mil palabras! Pida a los estudiantes que diseñen un cartel digital o una infografía que recoja datos, fechas u otros hechos de forma divertida y expresiva. Es una gran oportunidad para que practiquen una serie de habilidades tecnológicas, como el cambio de tamaños y la incorporación de hipervínculos, o la programación y el diseño más sofisticados con HTML, para que expresen su comprensión de un tema de formas originales y creativas. Con un ratón y un teclado externo, los estudiantes trabajarán más rápido y con más precisión, por lo que son herramientas ideales para el desarrollo de infografías.

3 NOVELAS GRÁFICAS

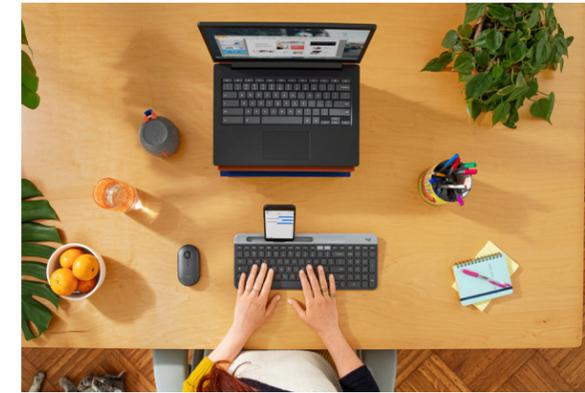
Isaac Newton o Albert Einstein en formato superhéroe... ¿Y por qué no? Combinar palabras e imágenes es una forma estupenda de añadir emoción a una biografía histórica o a una reseña sobre un libro. Los estudiantes pueden usar un ratón para navegar con más facilidad, un Logitech Pen o Crayon para hacer trazos precisos y un teclado para escribir una novela gráfica o un cómic sobre un personaje famoso.

4 GRANDES DEBATES

Permita al alumnado desarrollar perspectivas creativas sobre un evento o una historia. Después de leer un libro con múltiples puntos de vista, pueden representar los papeles de los personajes para debatir quién tenía razón o no. Si disponen de un micrófono USB Snowball Ice y una webcam C920S, podrán escucharse y verse con claridad, ya estén debatiendo en el aula o en remoto.

5 MAQUETAS DIGITALES

Anime a sus especialistas en diseño y arquitectura en ciernes a plasmar una escena creativa utilizando Logitech Pen o Crayon. Los estudiantes pueden crear una maqueta que represente una escena de un cuento, una obra de teatro o una novela. O bien, pueden utilizar el lápiz digital para crear una maqueta que represente la flora y la fauna de una región concreta para un proyecto de Geografía o Ciencias de la Tierra.



Interacción

Apoye la creatividad y el pensamiento crítico para permitir que el alumnado se comprometa con el contenido de nuevas maneras.

La demanda mundial de sistemas de enseñanza y evaluación digital para primaria y secundaria crece muy rápidamente. En 2020, la inversión en tecnología educativa por parte de los centros de enseñanza y los gobiernos se elevó hasta los 19 400 millones de dólares, un 21 % más que en 2019. Para 2025, se espera que la demanda de sistemas de enseñanza y evaluación digital se duplique, con un índice de crecimiento anual estimado del 17 % solo en Estados Unidos. Sin embargo, aunque la demanda de tecnología educativa es mayor que nunca, las encuestas revelan que la tecnología es el recurso más olvidado en los presupuestos. Priorizar la tecnología educativa e incorporar diversas opciones en el material del aula puede ayudar a los estudiantes a alcanzar su pleno potencial de aprendizaje.³

5 proyectos que desatan la creatividad

1 INMERSIÓN LINGÜÍSTICA

Unos buenos auriculares, como los H111 para estudiantes, pueden ser una de las mejores herramientas para ayudarles a aprender un idioma extranjero. Pueden oír las clases con claridad y sin distracciones de fondo. Pero además, pueden escuchar las mismas canciones, poemas sencillos y cuentos infantiles que enseñan el idioma a los hablantes nativos.

2 LABERINTO DE CÓDIGOS QR

Cuando los iPads se protegen con las duraderas fundas con teclado Rugged Combo 3 Touch, los estudiantes pueden aprender en cualquier parte. Los docentes y bibliotecarios pueden colocar códigos QR junto a los ejemplares físicos de los libros para enlazar a versiones digitales o de audio que los estudiantes pueden explorar. Además, el profesorado puede usar los códigos QR para crear estaciones de aprendizaje interactivas o búsquedas del tesoro.

Cuando los estudiantes pueden usar sus herramientas de forma creativa, ya sean unos auriculares, un lápiz digital, un ratón o un teclado externo, consiguen conectar más fácilmente con el aprendizaje.⁴

3 MEJORAR EL APRENDIZAJE DE CTIM

Algunas veces el aprendizaje se complica. Aproveche Rugged Combo 3 Touch para hacer experimentos de Ciencias y grabe y vuelva a ver las reacciones químicas a la vez que protege el iPad de posibles salpicaduras. O bien, aproveche al máximo la clase de Biología con la webcam Mevo y observe cómo crecen las plantas con el paso del tiempo.

4 CREAR UN SITIO WEB

Contar con las herramientas de tecnología educativa adecuadas puede facilitar muchísimo la creación de un sitio web. Un teclado externo, como el que se incluye con la funda Rugged Combo 3 Touch para iPads, permite usar aplicaciones de desarrollo de sitios web sin bloquear la pantalla principal. Si los estudiantes trabajan en un Chromebook, proporciónales un ratón externo para facilitar la navegación o un teclado externo como el K120 para programar más cómodamente.

5 HISTORIAS BREVES

La clase de Historia se vuelve mucho más interesante cuando los estudiantes se dan cuenta de que no solo trata de hechos que sucedieron hace mucho tiempo. Un micrófono Plug and Play como el Snowball ICE les permite entrevistar a familiares, vecinos y amistades sobre sus propias experiencias históricas, incluso fuera del aula, con cualquier dispositivo Chrome, Apple o Windows equipado con la funda Rugged Combo 3 Touch. Puede que tengan un familiar que haya trabajado para las Naciones Unidas o un vecino que haya visitado todos los continentes. ¿Cuáles fueron sus vivencias?



Conexión

Fomente la creatividad ofreciendo al alumnado oportunidades para conectar y colaborar con otros estudiantes y docentes.

Usar herramientas digitales en proyectos creativos en grupo tiene el poder de impulsar la colaboración y fomentar las conexiones de los estudiantes con sus compañeros y docentes. En una etapa en la que muchos estudiantes presentan altos niveles de estrés, estas conexiones creativas son de vital importancia para fomentar su confianza en diferentes entornos y con distintas necesidades de aprendizaje.

5 proyectos que fomentan la conexión creativa

1 ACTUACIONES ITINERANTES

¿Qué tal montar una versión local de Shakespeare en el parque o en el patio? Con la cámara Mevo, los estudiantes pueden ensayar, actuar y grabar escenas dondequiera que vayan.

2 INVESTIGACIÓN Y RECURSOS

Promueva la colaboración asignando funciones y responsabilidades a la hora de investigar y crear materiales para un proyecto en grupo. Anime a los estudiantes a que colaboren de forma virtual y en tiempo real con una webcam C920 S y unos auriculares H111.

3 AMISTADES A DISTANCIA

Invite al alumnado a hacer nuevas amistades a través de programas como PenPal Schools y promueva el intercambio de idiomas. Combinar los auriculares H111 y la webcam C920 S con una tablet o un Chromebook permitirá que los estudiantes de los distintos países interactúen como si estuvieran en la misma clase.

4 DIBUJOS EN CADENA

En este divertido ejercicio en grupo, un estudiante utiliza un Logitech Pen con un Chromebook o un Crayon en un iPad para empezar un boceto y luego se lo pasa a la siguiente persona, que añade otro elemento. Los estudiantes aprenden a trabajar juntos, construyendo de forma iterativa a partir de las contribuciones de los demás. Una vez hecho el boceto, cada grupo puede «mostrar su trabajo», ya sea conectándose a la pantalla de un monitor grande del aula o utilizando un programa como Zoom para compartir su pantalla con varios dispositivos.

5 PRESENTACIONES ANTE LA CLASE

Los estudiantes pueden usar herramientas como el dispositivo de presentación Spotlight o la cámara para pizarra digital Scribe para reunir a todo un grupo en persona, de forma virtual o combinada, y practicar sus habilidades de presentación. Al compartir el protagonismo con una tecnología como Spotlight, también aprenden a trabajar juntos y a apoyarse mutuamente.

Se ha demostrado que el aprendizaje colaborativo en grupos pequeños mejora las habilidades interpersonales y refuerza la confianza general y el rendimiento académico.⁵



Ideas tecnológicas probadas por el profesorado para fomentar el potencial creativo de los estudiantes


**IMPRIMA
ESTA PÁGINA**

Los innovadores y líderes del mañana están sentados en nuestras aulas ahora mismo. La tecnología educativa proporciona nuevas y apasionantes herramientas para promover su éxito como comunicadores, colaboradores y pensadores creativos. Además, esta creatividad tecnológica contribuye directamente a mejorar los resultados educativos, ya que prepara a los estudiantes del presente para el éxito en la era digital.



TRABAJO INDEPENDIENTE

Cada estudiante tiene una forma única de aprender y el trabajo independiente le permite explorar libremente de formas nuevas y creativas.



MAPAS CONCEPTUALES

Los estudiantes pueden **hacer dibujos, crear diagramas y añadir conexiones** en sus apuntes para darles un sentido más personal.

Herramienta: Logitech Pen o Crayon

INMERSIÓN LINGÜÍSTICA

Con unos buenos auriculares, los estudiantes pueden oír claramente y sin distracciones. Además, pueden **escuchar las mismas canciones, poemas sencillos y cuentos infantiles** que escuchan los hablantes nativos.

Herramienta: auriculares H111



HISTORIAS SONORAS

La Historia no solo trata de hechos que sucedieron hace mucho tiempo. **Los estudiantes pueden entrevistar a familiares, vecinos y amistades** sobre sus propias experiencias históricas, incluso fuera del aula.

Herramienta: micrófono USB Snowball ICE, iPad + Rugged Combo 3 Touch



TRABAJO EN GRUPOS PEQUEÑOS

El aprendizaje en grupos reducidos acompañado de la tecnología adecuada ofrece grandes oportunidades para que los estudiantes aprendan a comunicarse, colaborar y ser creativos.



MEJORAR EL APRENDIZAJE DE CTIM

¡Manos a la obra en la clase de Ciencias! **Los estudiantes pueden grabar y volver a ver las reacciones químicas** u observar cómo crecen las plantas con el tiempo.

Herramienta: Rugged Combo 3 Touch y Mevo



MAQUETAS DIGITALES

Anime a sus especialistas en diseño y arquitectura en ciencias a colaborar y plasmar una escena creativa utilizando Logitech Pen o Crayon. Los estudiantes pueden **crear una maqueta** que represente una escena de un cuento, una obra de teatro o una novela.

Herramienta: Logitech Pen o Crayon



INVESTIGACIÓN Y RECURSOS

Promueva la colaboración asignando funciones y responsabilidades para investigar y crear materiales para un proyecto en grupo. Anime a los estudiantes a que **colaboren en tiempo real en tablets o de forma virtual**.

Herramienta: webcam C920 S y auriculares H111



TRABAJO EN GRUPOS GRANDES

Cuando los estudiantes colaboran en un grupo grande, las oportunidades de aprendizaje creativo son infinitas. Utilice la tecnología presencial, virtual e híbrida para que puedan expresarse, participar y conectarse.



GRANDES DEBATES

¡A favor de la tecnología! Permita al alumnado desarrollar perspectivas creativas sobre un evento o una historia. Después de leer un libro con múltiples puntos de vista, **asigne a los estudiantes los papeles de los personajes** para debatir ante la cámara quién tenía razón o no.

Herramienta: micrófono USB Snowball ICE y webcam C920 S



LABERINTO DE CÓDIGOS QR

Lleve el aprendizaje a todas partes. Los docentes y bibliotecarios pueden colocar códigos QR junto a los ejemplares físicos de los libros para enlazar a versiones digitales o de audio que los estudiantes pueden explorar. También pueden **crear estaciones de aprendizaje interactivas o búsquedas del tesoro**.

Herramienta: Rugged Combo 3 Touch



ACTUACIONES ITINERANTES

¿Shakespeare en el parque o en el patio? Con una cámara Mevo, los estudiantes pueden ensayar, actuar y grabar escenas dondequiera que vayan.

Herramienta: Mevo

¿EMPEZAMOS?

Contacte con Ventas de Logitech para Educación Education@Logitech.com

logitech for education