

IMPLEMENTACIÓN DE  
DISPOSITIVOS MÓVILES  
EN EL AULA



Orientaciones para estudiantes y apoderados

Julio 2022



# Contenidos

1. Fundamentos del Proyecto
2. Objetivos generales y específicos
3. Usos didácticos de las tablets en el aula
4. Protocolo de uso para estudiantes



## Fundamentos del proyecto

Las tecnologías móviles han alcanzado un alto impacto en el desarrollo de la vida cotidiana, siendo el uso de dispositivos móviles una constante en las actividades de los estudiantes, para su aprendizaje formal e informal.

Es por esto por lo que creemos que junto al creciente aumento de su uso, también aumentan las oportunidades para que éstas impacten en la experiencia educativa de nuestros estudiantes, mostrándonos una nueva realidad educativa, en donde es necesario proponer nuevos escenarios y estrategias que abran oportunidades a la curiosidad, la emoción y el conocimiento.

En este contexto, implementaremos este año el uso de la tablet como elemento de apoyo y motivación al trabajo pedagógico que se desarrolla en la sala de clases, apoyándolo con la utilización de materiales interactivos que dotan de un componente motivacional añadido a las actividades escolares, favoreciendo también la atención a la inclusión y diferenciación en el aula.

Como dispositivos, las tablets son artículos que permiten una alta interactividad por su pantalla táctil y, por ser de carácter intuitivo, no requieren de una capacitación previa a la gran mayoría de docentes y estudiantes. Sus funcionalidades se integran naturalmente a las capacidades que los niños y niñas han desarrollado con el uso de dispositivos móviles en su vida cotidiana y aprendizaje informal (Marés, 2012). En cuanto a sus características físicas por su ligereza y tamaño, este dispositivo permite a las y los estudiantes y docentes poder trasladarlas de un lugar a otro y la durabilidad de la batería permite que éstas no deban estar conectadas durante su uso permitiendo dinámicas y agrupaciones flexibles entre estudiantes.



Es importante mencionar que el uso de las tabletas será complementado con una metodología y modelo didáctico centrado en el estudiante como constructor de su conocimiento, a fin de apuntar al logro de aprendizajes significativos.

Esperamos que la disponibilidad de estos dispositivos facilite la innovación pedagógica y aumente las oportunidades para aprender mediante la exploración, la investigación, y el desarrollo de actividades de aprendizaje diferenciadas, adaptadas a las necesidades individuales de sus estudiantes. Es por esto que el proyecto lo enmarcamos dentro de un entorno de aprendizaje que se oriente hacia la adquisición y dominio de habilidades y competencias, genéricas y transversales, que permitan el desarrollo integral de todos nuestros estudiantes.



# Objetivos Generales y Específicos

## Objetivo general

- Promover el uso de dispositivos móviles para aprovechar su potencialidad en la mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje.

## Objetivos específicos

- Favorecer la creatividad y la innovación a través del uso de tecnologías educativas.
- Ampliar la utilización de tecnologías educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Fortalecer el desarrollo de competencias digitales en estudiantes.
- Consolidar aprendizajes de manera fácil y entretenida.
- Desarrollar la responsabilidad en estudiantes del uso adecuado de la tecnología (tablet y celulares) como instrumento para el aprendizaje.



# Usos didácticos de las tablets y otros dispositivos móviles en el aula

## 1. Fuente de indagación e información:

El uso de la tablet como instrumento para la indagación e investigación permite que el docente junto al estudiante pueda gestionar, compartir y construir colaborativamente la información y el conocimiento en tiempo real.

## 2. Creación de contenido multimedia:

Los estudiantes pueden ser sus propios creadores de contenido digital que los ayude a documentar sus experiencias de aprendizaje, a través de la tablet pueden acceder a gran cantidad de apps para crear póster, infografías, comics, podcast, editores de video y fotografías, mapas mentales colaborativos. también pueden trabajar con herramientas ofimática en la nube como la Suite Office.

## 3. Rincones:

El y la estudiante, a través de la descarga previa por parte del profesor de aplicaciones específicas creadas para el aprendizaje de áreas curriculares, podrá fortalecer su aprendizaje a través del juego en Apps y herramientas web de matemáticas, simuladores de ciencias, de inglés, trabajo de vocabulario, etc.

## 4. Inicio al pensamiento computacional y programación:

A través del uso de aplicaciones como ScratchJr o la plataforma Code.org los estudiantes desde primero básico podrán resolver problemas aplicando nociones fundamentales del pensamiento computacional y la programación, además esto permitirá aumentar la motivación, mejorar la autonomía y fomenta la creatividad de ellos, lo que sirve como complemento para otras áreas tan importantes como las matemáticas, la resolución de problemas, la lógica, la comprensión lectora y el trabajo en equipo.



# Protocolo de uso para estudiantes

El siguiente protocolo tiene como objetivo definir la normativa para el uso de dispositivos móviles que apoyan el aprendizaje de nuestros estudiantes.

1. El dispositivo móvil en el aula es una herramienta para el aprendizaje.
  2. Únicamente puede utilizarse con fines educativos dentro del aula y se podrá utilizar fuera de ella para la realización de aquellas actividades pedagógicas que haya solicitado y autorizado el profesor o profesora previamente.
  3. En el dispositivo sólo deben estar instaladas aplicaciones educativas, que hayan sido autorizadas o recomendadas por el profesor o colegio. No está permitido bajar aplicaciones ni acceder sitios web no autorizados por el profesor.
  4. No se permite el acceso a contenidos inapropiados, violentos u otros que transgredan las normas de convivencia del colegio
  5. Los estudiantes deben cuidar y mantener la configuración de las tablets realizada por el colegio. Sólo el encargado de biblioteca<sup>1</sup> instalará programas de acuerdo con la solicitud realizada por coordinación académica y profesores de asignatura.
  6. Las tablets se conectarán en clases sólo cuando el profesor o profesora lo indique.
  7. El y la estudiante no deben conectar cuentas de correo, cuentas de redes sociales o almacenamientos en la nube de carácter personal.
-



8. Durante el desarrollo de las clases los dispositivos del colegio son de uso exclusivamente académico. La cámara de fotos y de vídeo debe ser utilizada única y exclusivamente cuando algún proyecto o actividad lo requiera, y un profesor o profesora del colegio lo haya autorizado.
9. En relación con el cuidado a la intimidad personal y protección a la identidad digital, queda prohibido grabar imágenes o audios dentro del colegio sin la autorización de un docente para el desarrollo de una determinada actividad académica. Además, se prohíbe estrictamente la utilización y publicación de imágenes a través de cualquier canal digital, ya sea de profesores o estudiantes. Esto será sancionado de acuerdo al manual de convivencia escolar de nuestro colegio.
10. Cualquier pérdida, hurto o daño físico intencional de la tablet entregada por el colegio será de exclusiva responsabilidad del estudiante y será el apoderado quien asuma los costos necesarios de reparación o reposición según corresponda.
11. Cada alumno deberá cerrar todos los programas que usaron durante la sesión de clases. En el caso de estudiantes de Infant será la profesora a cargo y su asistente quienes realizarán el correcto cierre de programas y aplicaciones de la tablet.
12. Los estudiantes no deben comer alimentos o ingerir líquidos en el transcurso de la clase o mientras trabajan con las tablet.