



TABLETAS Y MÓVILES EN NIÑOS Y JÓVENES aliados en la educación y el aprendizaje



SEMINARIO ONLINE 1

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	01
MÓDULO 1. BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA EDUCACIÓN Y EL APRENDIZAJE	02
1.1. BENEFICIOS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES	03
MÓDULO 2. DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PARA EL FUTURO	05
2.1. HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN	06
2.2. HABILIDAD DE COLABORACIÓN	07
2.3. HABILIDAD DE CREATIVIDAD	08
2.4. HABILIDAD DE COMUNICACIÓN	09
2.5. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO	10
MÓDULO 3. CÓMO ELEGIR APPS PARA MENORES	11
3.1. CRITERIOS PARA ELEGIR APPS	14
3.2. CARÁCTERÍSTICAS DE APPS PARA MENORES	13
ANEXO	15

INTRODUCCIÓN

La forma de aprender en la actualidad es totalmente diferente con la aparición de las Nuevas Tecnologías.

Los “nativos digitales” no son meros oyentes en silencio, sino que aprenden de forma activa explorando su mundo y participando de forma activa en debates y otros recursos existentes en Internet.

Los dispositivos móviles (teléfonos inteligentes y tabletas) son claves como apoyo para que esta nueva forma de aprender se lleve a cabo.

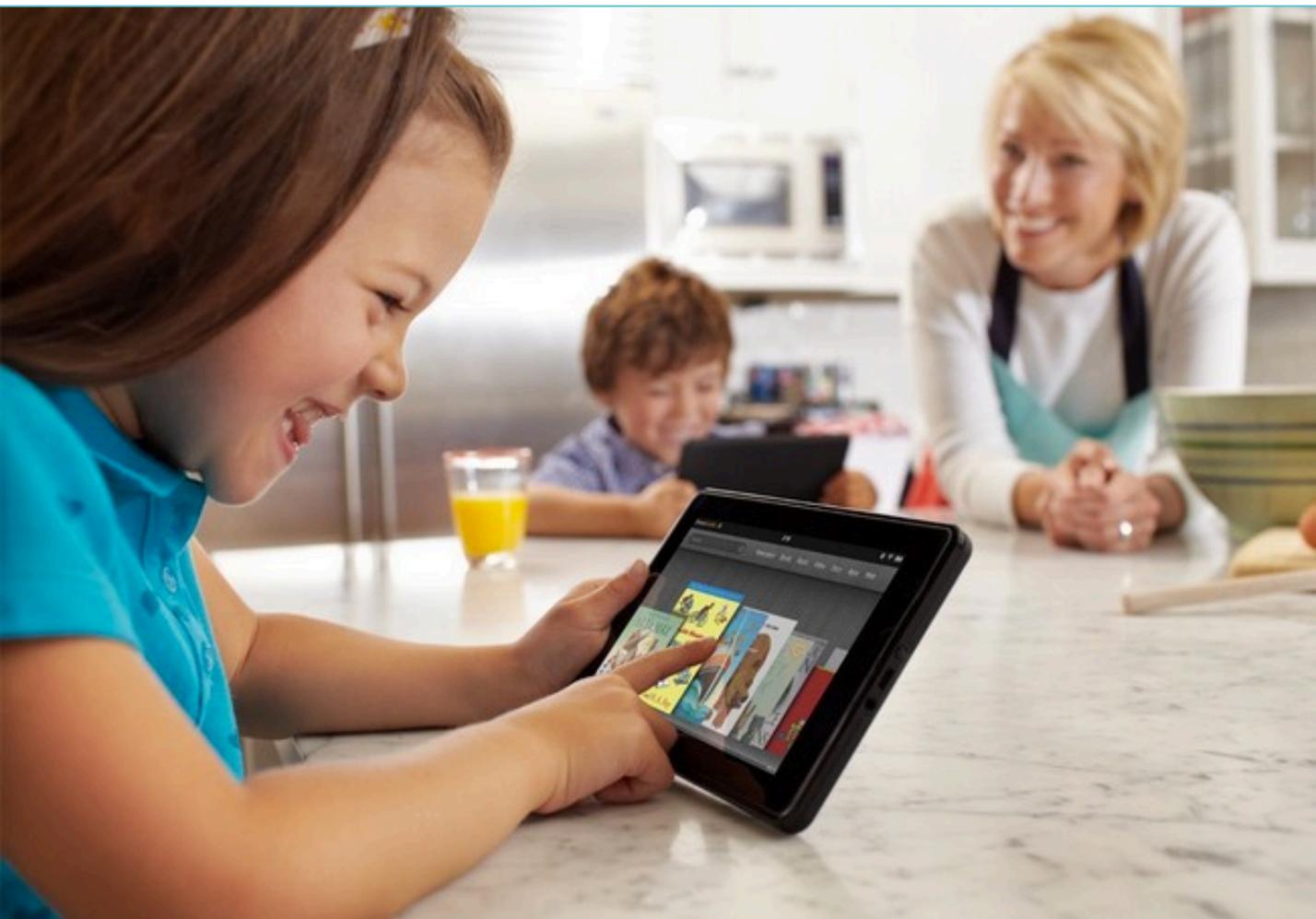


La brecha digital entre adultos y menores supone un reto para muchas familias. El papel de padres y tutores se centra en estos momentos en ser observadores, formuladores de preguntas y referentes para que los menores entiendan el mundo que les rodea.



MÓDULO 1

BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA EDUCACIÓN Y EL APRENDIZAJE



1.1.**BENEFICIOS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES**

Gracias a las Nuevas Tecnologías e Internet las barreras físicas no suponen una limitación y los menores aprenden en comunidades globales con el saber y experiencias de personas de todas partes del mundo.

Los padres y tutores deben conocer los recursos y las destrezas que el universo online ofrece a los menores. Con ello, estarán actualizados de las novedades que van surgiendo y pueden tener una opinión más adecuada.

Entre los beneficios que podemos destacar sobre el uso de los dispositivos móviles destacamos los siguientes:

- **Internet permite acceder a un amplio mundo de información.**

Para diferenciar y filtrar aquella información en la que confiar, es necesario desarrollar habilidades de pensamiento crítico.



- **Los menores pueden crear su propio contenido.**

Para ello, necesitan dominar las Nuevas Tecnologías y aprender a desenvolverse de forma correcta en comunidades en línea de manera segura y responsable



1.1.**BENEFICIOS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES**

- **Los dispositivos móviles son parte de la vida de los menores.**

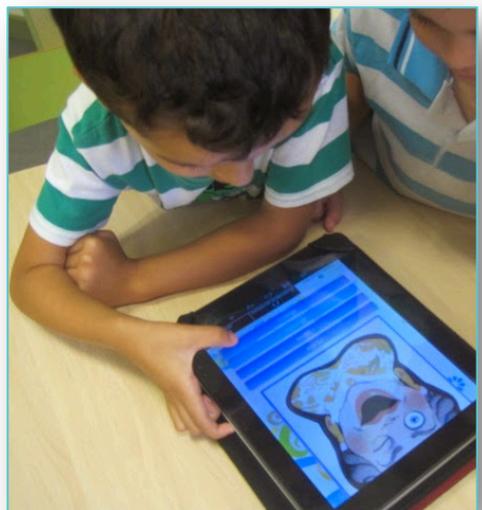
Han nacido con ellos y su manejo es algo que aprende de forma rápida.

La mayor preocupación es la de la distracción que puede suponer su uso, pero los especialistas afirman que la respuesta no consiste en “prohibir” estos dispositivos, sino aprovechar su poder para captar la atención de los menores en su aprendizaje.



- **Mejores resultados utilizando recursos online.**

Diversos estudios han comprobado que los alumnos que tienen acceso a materiales complementarios de los materiales escolares y que participan en comunidades o redes sociales con maestros y compañeros de clase con los que pueden comunicarse en cualquier horario, obtienen mejores resultados académicos.



MÓDULO 2

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PARA EL FUTURO



2.1.

HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN

Vivimos en un mundo complejo y cambiante, por lo que los menores necesitan adaptarse a él siendo creativos y capaces de trabajar de forma efectiva con los demás.

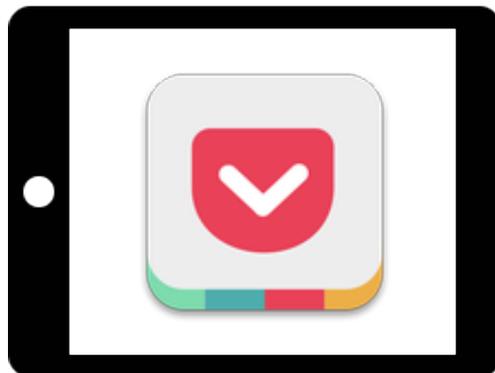
El fomento de las habilidades que indicaremos a continuación supondrá para los menores su preparación con éxito para su vida y como ciudadanos de un mundo global.

INVESTIGACIÓN

Recopilar información y hacer una selección de aquellas fuentes de confianza son unas de las habilidades que se fomenta entre los menores en la actualidad.

Ejemplo: [Pocket](#)

Con esta aplicación se pueden guardar los enlaces de la información que se va encontrando y seleccionando en la web para poder revisarla en otro momento.



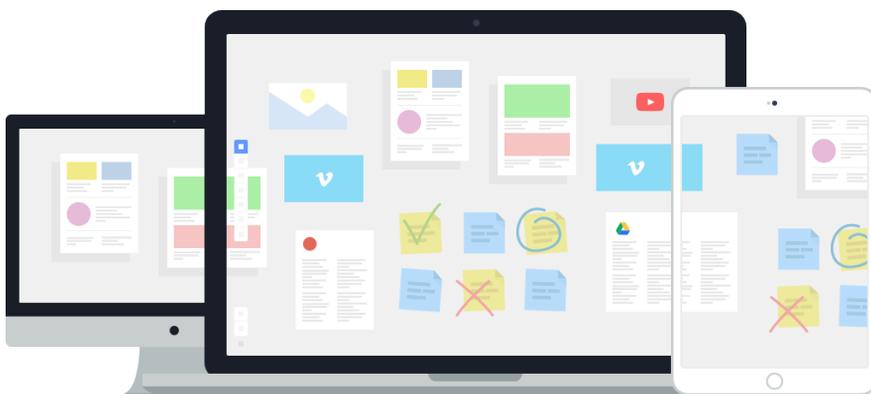
COLABORACIÓN

El trabajo en grupo de forma eficaz en diferentes grupos consigue que se llegue a acuerdos para conseguir objetivos comunes.

La tecnología permite que se pueda trabajar en línea en espacios compartidos donde cada uno aporta sus ideas, puede compartir diferentes formatos de contenido (vídeo, texto, etc) y se puede valorar lo que cada miembro del equipo aporta.

De esta forma, el trabajo en grupo se realiza en línea y todos tienen a su disposición el mismo contenido.

Ejemplo: [Realtimeboard](#)



2.3.

HABILIDAD DE CREATIVIDAD

CREATIVIDAD

Generan ideas originales y las mejoran en equipo con la ayuda de otros.

Los documentos que manejan están en “la nube” para que se puedan ir trabajando en ellos en cualquier momento.

De esta forma, todos los integrantes que participan en la generación de elementos y crean diversos materiales que posteriormente podrán compartir en línea con los demás compañeros o exponer de forma creativa superando así muchas barreras.

Ejemplo: [Google Docs](#)



2.4.
HABILIDAD DE COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN

La comunicación a través de diferentes medios y con distintos fines hacen que los objetivos se cumplan.

Con aplicaciones móviles sencillas de usar, se pueden definir las tareas que son necesarias realizar.

Así también se pueden poner fechas y tiempos en los que esas tareas son necesarias que se hayan hecho. El factor colaborativo también aparece, ya que se pueden compartir las acciones a conseguir para alcanzar las metas por diferentes personas.

Ejemplo: Wunderlist

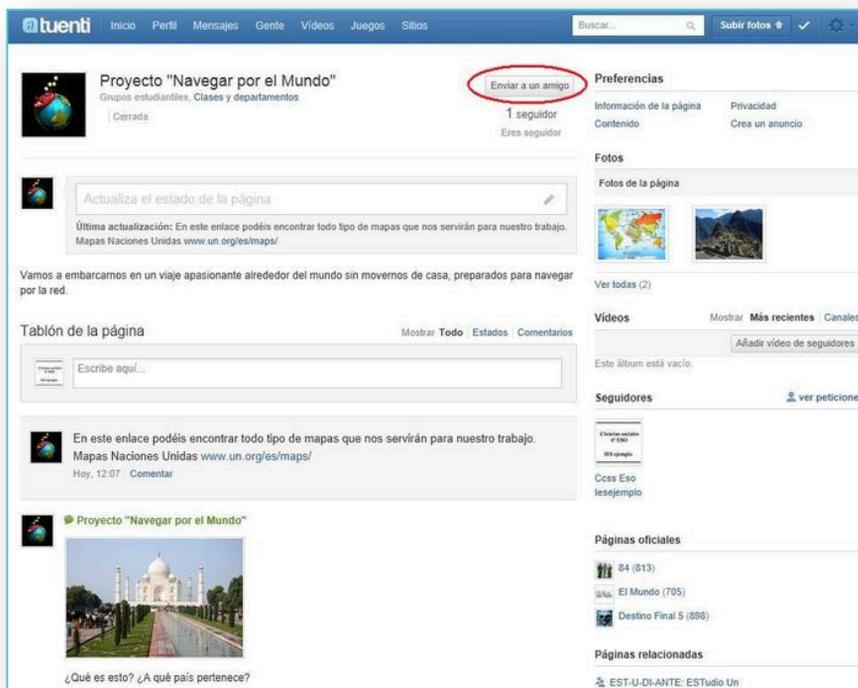


2.5.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO
PENSAMIENTO CRÍTICO

Con esta habilidad los menores analizan, evalúan y entienden sistemas complejos siendo capaces de poner estrategias en marcha para resolverlos.

Dentro de la multitud de herramientas existentes en Internet, las Redes Sociales pueden facilitar el que se creen interesantes debates entre personas que comparten una misma temática.

Así, pueden utilizar Redes como Facebook para crear un grupo con unos intereses comunes así como una página de Tuenti en la que se unan personas para valorar y compartir ideas.



MÓDULO 3

CÓMO ELEGIR APPS PARA MENORES



3.1.

CRITERIOS PARA ELEGIR APPS

Existe una infinita variedad de aplicaciones para menores, ya sean gratuitas o con un coste para diferentes sistemas operativos y dispositivos móviles.

Las características de elección de una app para que entretengan de forma saludable, diviertan y eduquen podrían ser los siguientes:

- **TENER EN CUENTA LA EDAD DEL NIÑO.**

A la hora de elegir una app no podemos fijarnos sólo en las que están incluidas en las listas de las más populares.

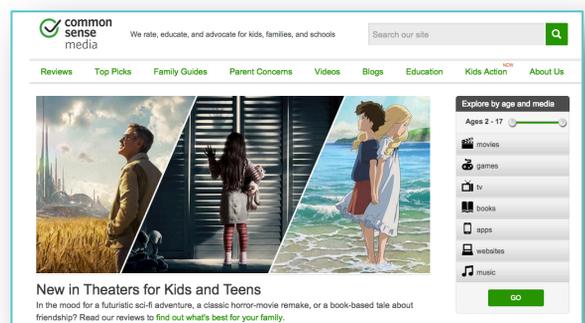
Es necesario ver la información sobre el grupo de edad al que está destinada. Ya que los creadores las desarrollan según la complejidad de utilización, contenidos y las habilidades necesarias para usarlas.



- **CONOCER LAS IMPRESIONES DE LOS EXPERTOS Y DE OTROS USUARIOS.**

En Internet hay numerosas fuentes que pueden ofrecernos información sobre lo creativa y divertida que puede ser una app o lo perjudicial o poco recomendable que puede ser la misma.

Así, en la web de la organización **Common Sense Media** (commonsensemedia.org) podemos consultar su sección de reseñas para leer críticas sobre apps para niños en función a la edad.



3.2.**CARACTERÍSTICAS DE APPS PARA MENORES****- PROBAR LA APP ANTES DE QUE EL MENOR LA UTILICE.**

Es recomendable informarnos y utilizar la app nosotros mismos para conocer si solicita creación de contraseñas, ubicación geográfica de quienes la están utilizando.

Por ello, la “supervisión” de los padres y tutores es fundamental para detectar si pueden suponer algún tipo de peligro.

**- ELEGIR APPS QUE COMBINEN DIVERSIÓN CON APRENDIZAJE.**

Es cierto que la tecnología multimedia ofrece fascinantes recursos para estimular la imaginación y el interés de los menores, pero debemos buscar también promover la curiosidad, agilidad mental, lectura y la resolución de problemas de forma creativa.

El fin es “Aprender mientras se divierte”.



3.2.**CARÁCTERÍSTICAS DE APPS PARA MENORES****- USO CON MODERACIÓN.**

Las apps son estupendas herramientas de entrenamiento y aprendizaje, pero es necesario poner unos límites para que no se conviertan en una “adicción”.

Es necesario establecer unos horarios de uso que no interrumpen su rutina de estudio no de la vida familiar. Respetar los horarios de estudio, descanso o comidas.



ANEXO

ACTIVIDADES PARA HACER EN FAMILIA





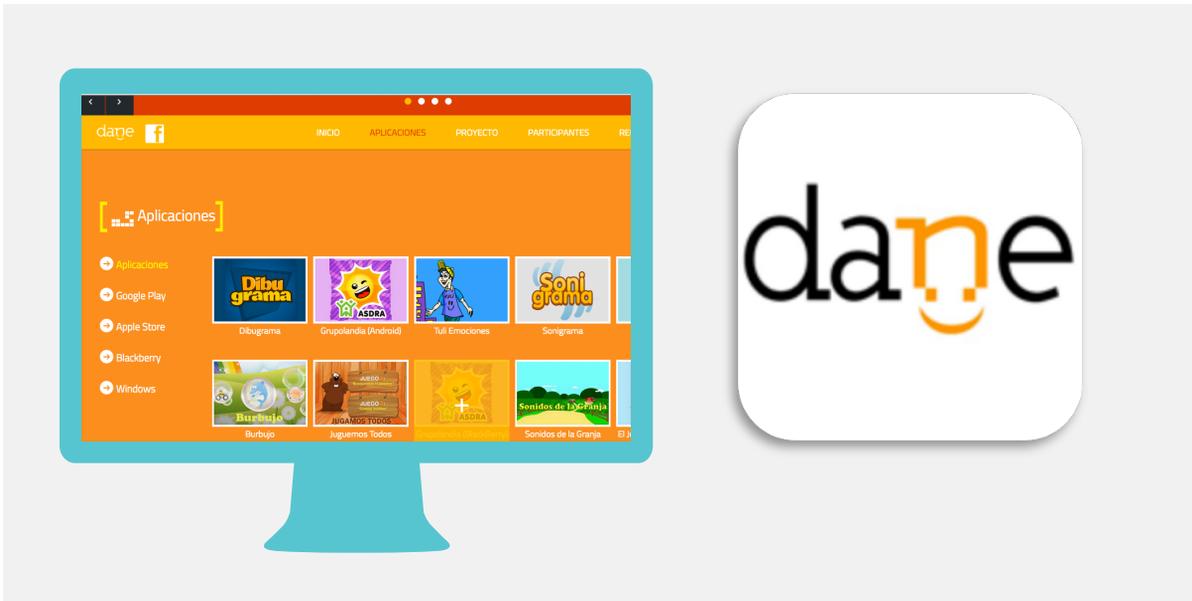
ACTIVIDAD PARA HACER EN FAMILIA



- ✓ La plataforma [leoteca](http://leoteca.es) se presenta como una divertida red social para lectores activos. Es compatible con móviles y tabletas para poder ser ojeada de forma fácil.
- ✓ Cuenta con un amplio catálogo de libros con categorías según edades y múltiples descripciones de cada contenido.
- ✓ Los lectores comparten sus impresiones acerca de cada lectura y valoran con comentarios cada uno de los libros que hay en esta gran biblioteca que se crea entre todos los usuarios.



PÁGINA RECOMENDADA



- ✓ El proyecto www.proyectodane.org/ pretende dar respuesta a niños con necesidades de aprendizaje.
- ✓ Recopila una serie de aplicaciones específicas para desarrollar diferentes capacidades así como los objetivos a alcanzar en cada una de ellas.
- ✓ Dispone de un catálogo donde se pueden encontrar interesantes aplicaciones para diferentes sistemas operativos. Gracias a estas aplicaciones las barreras y diferencias pueden llegar a reducirse para que todos los menores tengan las mismas oportunidades.



Aviso Legal

La presente publicación ha sido editada por la Dirección General de Telecomunicaciones, Consejería de Fomento y Medio Ambiente de la Junta de Castilla y León, en el marco del Programa CyL Digital, y está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 España](#).

Usted es libre de copiar, hacer obras derivadas, distribuir y comunicar públicamente esta obra, de forma total o parcial, bajo las siguientes condiciones:

- **Reconocimiento:** Se debe citar su procedencia, haciendo referencia expresa tanto al “Programa CyL Digital de la Junta de Castilla y León” como a su sitio web: www.cyldigital.es. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que la Junta de Castilla y León presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- **Uso No Comercial:** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Entendiendo que al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de la D.G. Telecomunicaciones de la Junta de Castilla y León como titular de los derechos de autor.