

Proyecto tecnológico



Guía de inicio rápido

Revitalización del aprendizaje con el entorno tecnológico adecuado.



Emprenda el siguiente paso para transformar el aprendizaje

Para lograr la transformación de todo el sistema, se necesita un entorno tecnológico estable donde la enseñanza y el aprendizaje surjan naturalmente. El Marco de transformación de la educación de Microsoft explica cómo los cuatro bloques de construcción de tecnología pueden ayudarle a crear las condiciones perfectas para el cambio.

¿Cómo es el proyecto de tecnología para la transformación?

Proporciona una base sólida: un entorno tecnológico confiable, eficaz e impulsado por datos. Empodera a profesores, estudiantes y administradores para que logren cada día más con dispositivos intuitivos. Y ofrece a todos fácil acceso a los datos que necesitan para medir y mejorar el desempeño académico y administrativo.

¿Cómo podemos trabajar para ello?

Tenemos que practicar lo que predicamos: no podemos esperar que los profesores utilicen la tecnología en la enseñanza si no establecemos una administración digital y ágil y mejoramos la visibilidad de los datos para ayudarles a mejorar su desempeño. El Marco de transformación de la educación de Microsoft proporciona orientación en las cuatro áreas clave que importan más.

¿Qué es el Marco de transformación de la educación de Microsoft?

El Marco de transformación de la educación de Microsoft es una plataforma flexible y eficaz para la transformación de la educación. Para desarrollarla, utilizamos las últimas investigaciones y consultamos a cientos de académicos, expertos y encargados de la formulación de políticas. Destilamos conocimiento clave en un único marco de trabajo potente, ahora disponible para los líderes escolares de todo el mundo. Es un excelente punto de partida para el desarrollo de su proyecto de tecnología de transformación.



Marco de transformación de la educación
microsoft.com/education/leaders

¿De qué trata el proyecto tecnológico?



Administración de operaciones y TI	Plataforma de aprendizaje colaborativo	Conocimiento impulsado por datos	Dispositivos para aprendizaje
Se trata de crear un entorno de operaciones y TI ágil, flexible y reactivo. Su objetivo es poner en marcha una plataforma y aplicaciones que sirvan a las necesidades de cada alumno, profesor y administrador en su sistema o institución de educación.	Se trata de habilitar la colaboración de siguiente nivel que es fundamental para la enseñanza y el aprendizaje modernos. La plataforma adecuada reúne a personas, además de contenido y conocimiento de aprendizaje. Esto puede hacer la diferencia entre el éxito y el fracaso de estudiantes y profesores.	Se trata de utilizar toma de decisiones basada en evidencias para transformar el aprendizaje del estudiante y su sistema educativo. No hay necesidad de convertir a todos en científicos de datos – sencillamente ofrezca herramientas fáciles de usar para que puedan medir el progreso y mejorar.	Se trata de elegir los dispositivos que ofrezcan un valor superior y soporte para el aprendizaje. Los dispositivos potentes pueden ejecutar el software del mundo real, preparando a los estudiantes para la vida más allá de la escuela y ofrecen experiencias de aprendizaje enriquecidas en 3-D no disponibles en contenidos y aplicaciones simples en la web.

Conocimiento

El acceso de red a alta velocidad en todo el campus es sólo el comienzo. Las aplicaciones y los dispositivos también desempeñan un papel fundamental en el éxito.	La colaboración es una habilidad clave en muchos sistemas educativos ¹ – los estudiantes colaborativos son más propensos a mejorar capacidades en otras áreas como las matemáticas ² .	Las organizaciones que utilizan datos – en lugar de jerarquía – para fundamentar decisiones tienen más éxito en alcanzar sus objetivos ³ .	El ofrecer a los estudiantes aprendizaje multi-modal a través de voz, función táctil y entrada de lápiz digital, aumenta su capacidad para retener información y generar nuevas ideas ⁴ .
---	--	---	--

Componentes clave

<p>Las aplicaciones de Office como Word, Excel y PowerPoint ofrecen una potente funcionalidad para profesores y administradores, al mismo tiempo que ayudan a los estudiantes a prepararse para su carrera.</p> <p>Microsoft Store for Education proporciona aplicaciones motivadoras para el aprendizaje en el salón de clases, como Minecraft: Education Edition, que ayuda a desarrollar el pensamiento computacional.</p>	<p>Office 365 for Education proporciona aplicaciones en línea y de escritorio para colaborar entre dispositivos – es gratis para escuelas, profesores y estudiantes.</p> <p>OneNote Class Notebook ayuda a los profesores a organizar el contenido de cursos, a ejecutar lecciones interactivas y a colaborar y dar comentarios mientras se conectan con asociados LMS y SIS para flujo de trabajo de asignación.</p> <p>Microsoft Teams reúne conversaciones, contenido y aplicaciones en un único lugar para crear salones de clase de colaboración y conectar a comunidades de aprendizaje profesionales y a administradores.</p>	<p>School Data Syncs le ayuda a automatizar el proceso de importación e integración de datos de la escuela Datos (SIS) para utilizar con Office 365.</p>	<p>Los dispositivos Windows 10 son potentes y apropiados para los estudiantes, con soporte para Windows Ink y 3-D.</p> <p>Microsoft Intune for Education le permite aprovisionar y administrar las aplicaciones, dispositivos y configuraciones de su escuela de forma centralizada.</p> <p>Las Herramientas de aprendizaje son gratuitas y ofrecen técnicas comprobadas para mejorar los resultados de aprendizaje. Están disponibles para la aplicación de escritorio OneNote, Office Lens, OneNote Online, Word Online y el escritorio de Word.</p> <p>La Pizarra Interactiva permite a los profesores crear lecciones interactivas en un pantalla grande en tiempo real a través de uso compartido y colaboración mediante Class Notebook and Classroom.</p>
--	---	---	---

Emprenda el siguiente paso

1. Obtenga recursos

Para obtener más información acerca de los cuatro bloques de construcción de nuestro proyecto tecnológico y para obtener acceso a los componentes descritos y mucho más, visite nuestro sitio web.

2. Solicite un taller

Para obtener ayuda en la creación de su propio proyecto tecnológico, sólo tiene que pedirla. Los expertos internos de Microsoft y sus asociados de transformación de la educación pueden ayudarle a comenzar con talleres adaptados a su equipo.

3. Implemente y administre su solución de Nube de TI con Microsoft Education

Utilice nuestra guía para descubrir cómo puede usar fácilmente y con rapidez el nuevo sistema de Microsoft Education, que incluye herramientas y servicios en nube nuevos y existentes para implementar una solución completa de TI de nube para su sistema escolar.

aka.ms/educationcloud

1. OECD, 2017 www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-volume-v-9789264285521-en.htm 2. Langworthy et al. 2017 eddownloads.azureedge.net/msdownloads/Fresno_PLI_Analytics_Report_Year_1_2017.pdf 3. MIT 2017 cslr.mit.edu/blog/documents/2017/08/17/2017_0801_datadriventransformation_somewhixom.pdf 4. Oviatt, 2013 www.amazon.com/Design-Future-Educational-Interfaces/dp/0415894948; Van der Meer & Van der Weel 2017 www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00706/full?&utm.pdf

microsoft.com/education/leaders

© 2017 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Bing, Excel, Office, OneNote, PowerPoint, Skype, Word, Windows y el logotipo de Windows son ya sea marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft en los Estados Unidos y/o en otros países. Otros nombres de productos pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. 19473-1217